

İÇ MİMARLIK EĞİTİMİ 3. ULUSAL KONGRESİ / ATÖLYE
“KURAM VE UYGULAMA BİRLİKTELİĞİ”
BİLDİRİLER KİTABI

3-4 Kasım 2015 / Atölye

5-6 Kasım 2015 / Kongre

İ.K.Ü. Sanat ve Tasarım Fakültesi İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı Bölümü

İç Mimarlık Eğitimi 3. Ulusal Kongresi / Atölye – Bildiriler Kitabı

ISBN	978-605-4763-36-8
Birinci Baskı	İstanbul, Ekim 2015, 200 adet
Editörler	Armağan Seçil MELİKOĞLU EKE Derya ADIGÜZEL ÖZBEK Handan GÜZELCİ Türkan Oya EKMEKÇİ
Kapak Tasarımı	Dide AKDAĞ SATIR Sevim KARAALİOĞLU
Katalog Bilgisi	İç Mimarlık Eğitimi 3. Ulusal Kongresi: Atölye Bildiriler Kitabı / haz. Armağan Seçil Melikoğlu Eke, Derya Adıgüzel Özbek, Handan Güzelci...(ve öte) İstanbul: İstanbul Kültür Üniversitesi, 2015. S.420; 16x22,5 cm. (İstanbul Kültür Üniversitesi Yayın No;221) I. İç mimarlık II. İç dekorasyon III. Kongreler

İÇ MİMARLIK EĞİTİMİ 3. ULUSAL KONGRESİ / ATÖLYE

"KURAM VE UYGULAMA BİRLİKTELİĞİ" 5-6 Kasım 2015 İ.K.Ü.

DANIŞMA KURULU

S. Semahat DEMİR
D. Zafer ERTÜRK
E. Özen EYÜCE
Orhan HACIHASANOĞLU
İnci Deniz ILGIN
Mehmet Ş. KÜÇÜKDOĞU

G. Rengin KÜÇÜKERDOĞAN
Hasan ŞENER
Sinan Mert ŞENER
Taner GÜLTEKİN
H. Tolga KOYUNCUGİL

BİLİM KURULU

Ayşen AKPINAR
Saadet AYTIŞ
Erkan AYDINTAN
Didem BAŞ
Ayşe Müge BOZDAYI
Nilgün CAMGÖZ OLGUNTÜRK
Nilgün ÇARKACI
Halime DEMİRKAN
Bilgen DÜNDAR
Arzu ECEOĞLU
Sevinç ERTÜRK
Meltem ETİ PROTO
İpek FİTOZ
Banu GARİP
Ervin GARİP

Deniz HASIRCI
Çiler İNAN
Burak KAPTAN
Orçun KEPEZ
Gül KOÇLAR ORAL
Rabia KÖSEDOĞAN
Rana KUTLU
Banu MANAV
Meral NALÇAKAN
Sezin TANRIÖVER
Hülya TURGUT
Uğur ULAŞ DAĞLI
Gülay USTA
Mehmet ÜSTÜNİPEK
Pelin YILDIZ

DÜZENLEME KURULU

Gülay USTA
Banu MANAV
Rana KUTLU
Ervin GARİP
Arzu ECEOĞLU
Teoman SÜDOR
Levent ARŞIRAY
Armağan Seçil MELİKOĞLU EKE
Reyhan ULUDAĞ
Kadir UYANIK

Tolga ERDEM
Derya ADIGÜZEL ÖZBEK
Handan GÜZELCİ
Ali Kemal TERLEMEZ
Orkan Zeynel GÜZELCİ
Türkan Oya EKMEKCİ
Dide AKDAĞ SATIR
Olcay YILDIZ
Sevim KARAALIOĞLU

KONGRE SEKRETERYASI

Armağan Seçil MELİKOĞLU EKE
Derya ADIGÜZEL ÖZBEK
Handan GÜZELCİ
Türkan Oya EKMEKCİ

İÇİNDEKİLER

SUNUŞLAR

SÖZLÜ BİLDİRİLER

YAKLAŞIMLAR

Türkiye'deki İç Mimarlık Eğitiminde Yapı Fiziği Dersleri	1
Zeynep Sevinç, Onurcan Çakır, M. Emre İlal	
Bütünleşik Tasarım Yaklaşımı Bağlamında İç Mimarlık Eğitiminde Yapı Fiziği Konuları	15
Gül Koçlar Oral	
İç Mimarlık Öğrencilerinin Üç Boyutlu Algılayabilme Yetisi	25
Ali Rıza Arslan, Sibel Seda Dazkır	
İç Mimarlık Eğitiminde Simulasyon İle Mekansal Kurgu Tasarımı	37
Fusun Seçer Kariptaş, Jülide Edirne Erdinç, Banu Özkazanç Dinçer	
İç Mimarlık Eğitiminde Bilgisayar Destekli Tasarım ve Doku Etkilerinin İfadesindeki Rolü	43
Onur Kılıç	

DENEYİMLER

Kutunun Dışında Düşünülen Mekansal Temel Tasarım Dersi Eğitim Modeli	57
Ayşegül Yurtyapan Salimi	
İç Mekan Tasarımı Öğretisinde Moda	65
Nihan Canbakal Ataoğlu	
İç Mimarlık Eğitimi Sahnesinde Sanatın Rolü: "Kinetik Sanat" Özelinde Bir İnceleme	85
Erkan Aydınıtan, Dilara E. Onur, Burcu E. Ziyrek	
Tarihsel Sürecin Günümüz Mobilya Tasarımına Yansıması: Öğrenci Çalışmaları Üzerinden Bir Değerlendirme	101
Dilara Tüfekçioğlu, Gülçin Elibol	
Mimari Canlandırma: Mimari Yapıları Yeniden Yorumlama ve Temsil Deneyimi	115
Kadir Uyanık, Türkan Oya Ekmekci	
Çok Fonksiyonlu ve Karmaşık İç Mekanlarda Kent İmgesi ve Okunaklılık	123
Melahat Küçükarslan Emiroğlu	
Kavramdan-Ürüne Tasarım Eğitimi Sürecinin Bütüncül Yaklaşım İle Değerlendirilmesi	143
Rana Kutlu, Armağan Seçil Melikoğlu Eke, Alikemal Terlemmez	
İç Mimarlık Eğitiminde Renk Armonisi	153
Reyhan Uludağ Eraslan	

İçmimarlık Eğitiminde: Metafor Yöntemi İle Proje Tasarımı	167
Rabia Köse Doğan	
Form Yaratma Sürecinde Doğa Kaynaklı Biçimsel Soyutlama	179
Tülay Zorlu, Filiz Tavşan, Muteber Erbay, Funda K. Açıcı, Özge S. İslamoğlu, Dilara Onur, Serap F. Büyükçam, Elif Aktaş, Alper Torun	
1. Sınıf Proje Uygulamalarına İki Örnek: “Öğrenci ve Stüdyo Mekânının Aidiyet Duygusu Bağlamında İrdelenmesi	191
Hayal Meriç, Fatma Ceyda Güney	

ARAŞTIRMALAR

Stüdyo Kültürü Bağlamında Edinilen Tasarım Nosyonunun Sürdürülebilirliği	201
Orkunt Turgay	
İç Mimarlık Eğitiminde Yaratıcılığı Geliştirmeye Yönelik Deneysel Bir Çalışma: Tasarım Döngüsü	227
Aslı Akyıldız Hatırnaz	
İçmimari Projede Fikrin Sunum Paftasına Yansımaları	241
Merve Buldaç, Tuğba Levent	
Türkiye’de Modern Mimarlığın ‘İç’selleştirilmesinin Tarihi: Sadun Ersin ve Önder Küçükerman’ın Öğrencilik Projeleri	253
Umut Şumnu	
İç Mimarlık Eğitiminde Tasarım ve Ölçek Bağlamında Farklı Yaklaşımlar: Bitirme Çalışmaları Üzerinden Bir İnceleme	269
Ervin Garip, S.Banu Garip, Armağan Seçil Melikoğlu Eke	
Mekânı Yeniden Tanımlama Deneyi	281
Esin Hasgöl, Saime Gümüştaş	
Renk Algısının Şekillenmesinde Renk Eğitiminin Rolünün Soyut Kavramlar Aracılığıyla İrdelenmesi	297
Kemal Sakarya, Tülay (Özdemir) Canbolat	
İçmimarlık Eğitiminde Etik Kavramı ve Eğitimde Kalite	307
Banu Manav	
İç Mimarlık Eğitimi ile Çevresel Yaklaşım Bütünselliği	313
Derya Adıgüzel Özbek	
Disiplinler Arası Çalışma Alanı Olarak Sergi Tasarımı	325
Handan Güzelci	
Proje-Tasarım Atölyelerinin Ergonomik Açısından İncelenmesi	339
Ali Rıza Arslan, Hamza Çınar	
Tasarım Eğitimine ve Araştırmalarına Etkileri Bağlamında Dijital Fabrikasyon Laboratuvarları	355
Orkan Zeynel Güzelci	

POSTER BİLDİRİLER

Modern Konutta Antropolojik Kalıntılar	367
S. Selcan Dökmen	
Yüzyıllara Göre Değişen Mimari Şema ve Malzeme; Anadoluhisarı- Beykoz Yalıları	369
Özlem Atalan	
Hastanelerde Acil Giriş Mekanları ve Kullanıcılar Arasındaki İletişimin Mimari Açısından İncelenmesi	371
Melih Kurnalı, Gizem Özer, Zeynep Sevinç	

ATÖLYELER

Alan / Sınır / Mekan(ım)	375
Arzu Eceoğlu, Banu Manav	
Atölye Mi Acaba?	377
Türkan Oya Ekmekci, Armağan Seçil Melikoğlu Eke	
(B)İçmek	379
Bilge Müge İçmeli, Zeynep Yalman	
Deneyimlemek Üzerine: Fikrin Sunuma Yansıması	381
Tuğba Levent, Merve Buldaç	
Evrensel Tasarım İlkeleri İle Herkes İçin Tasarım	383
Rana Kutlu, Göksenin İnallhan, Özlem Belir, Sevinç Ormancı, Eda Can	
İç Mekanda Renk	385
B. Burak Kaptan, Nilay Özsavaş	
Mekan Eşikleri	387
Derya Adıgüzel Özbek	
Mikro Loft	389
Emir Elmaslar	
Tasarım Döngüsü	391
Aslı Akyıldız Hatırnaz	

Merhaba,

Kuram ve uygulamayı buluşturan bilimsel toplantılar mesleki gelişimine önem veren profesyoneller kadar alanında sağlam adımlarla ilerlemeyi hedefleyen öğrenciler için çok değerli bir basamaktır. Bu tür etkinlikler, özellikle de akademik deneyime sahip bir lisans programının vizyonu ile gerçekleştiriliyorsa katılımcılara katkısı ve geri bildirimi çok daha yüksek olur.

İKÜ Sanat ve Tasarım Fakültesi İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı Bölümümüzün düzenlediği İç Mimarlık Eğitimi 3. Ulusal Kongresi ve Atölye Çalışmalarının da (İÇMEK) bu noktada kendi alanında önemli bir gereksinime cevap verdiğini düşünüyorum.

Bilimsel ve güncel gelişmeleri İç Mimarlık Eğitiminin çok disiplinli yapısıyla entegre ederek sunan Kongremizin değindiği kavramlarla da yetişmekte olan nesiller ve yeni nesilleri yetiştiren akademisyenler için ufuk açıcı olacağına inanıyorum.

İç Mimarlık eğitiminde kuram ve uygulamayı; kültür, estetik, işlev, ütopya, toplum, bilişim, çevre, etik, malzeme başta olmak üzere çok farklı anahtar kavramlar üzerinden ele alan Kongremiz, hazırlanan bu kitapçıkla literatürü için de oldukça yararlı bir kaynak olacaktır.

2014-2015 akademik yılında “Şapkacı”, önceki dönem ise “Cityport” başlıklı öğrenci çalışmaları sergileriyle akademisyen kalitesine, öğrenci mutluluğuna, eğitim kapsamına ve uygulama projelerine gururla tanık olduğum Sanat ve Tasarım Fakültesi Dekanımız Prof.Dr. Sayın Rengin Küçükeroğlu ve akademik kadrosuna, İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı Bölüm Başkanımız Prof.Dr. Sayın Gülay Usta ve akademik kadrosuna, Danışman, Bilim ve Düzenleme Kurullarımız ile Kongre Sekreteryasında emeği geçen bütün arkadaşlarımıza İÇMEK gibi kapsamlı bir organizasyonu gerçekleştirdikleri için teşekkür ediyor, başarılarının devamını diliyorum.

Prof.Dr. S. Semahat DEMİR
İstanbul Kültür Üniversitesi Rektör

Saygıdeğer katılımcılar,

Sanat ve Tasarım Fakültesi olarak benimsediğimiz eğitim-öğretim anlayışının en temel dinamiği; resimden sinemaya, halkla ilişkilerden iç mimarlığa uzanan geniş yelpazemizin daima "güncel" ve "yeni" olanla etkileşim içinde olması, hatta bunun da ötesine giderek bu konuda belirleme gücüne sahip olmasıdır.

Bu doğrultuda yapmakta olduğumuz akademik ve bilimsel çalışmaların arasına "İÇMEK, İç Mimarlık Eğitimi 3. Ulusal Kongre-Atölye"sini katmaktan büyük bir sevinç duyuyoruz. "Kuram ve Uygulama Birlikteliği" üst temasına sahip olan bu kongre ve yapılacak atölye çalışmalarının, mevcut eğitim yaklaşımlarının sorgulanacağı ve yeniden ele alınacağı bir buluşma olması hedeflenmektedir.

Kuram ve uygulamanın birlikteliği bir eğitim modeli için oldukça önemli bir yol gösteren olmakla birlikte, bir o kadar önemli olan nokta da bu iki öğenin nasıl dengeleneceğidir. Kongrede yer alacak çalışma ve gerçekleştirilecek atölyeler sırasında -bu vurgu doğrultusunda- kavramlar ve kavramlar arası ilişkiler üzerinden yapılacak olan tartışmaların da oldukça yol gösterici olacağına inanmaktayız.

İç Mimarlık alanında gerçekleştirilen eğitimin farklı bakış açılarıyla ele alınacağı, akademisyen, tasarımcılar ve öğrencilerin bir araya geleceği; mevcut metodolojiler ve yeni yaklaşımların harmanlanacağı bir platform olarak "İÇMEK, İç Mimarlık Eğitimi 3. Ulusal Kongre-Atölye"sinin; bu alandaki eğitimin nasıl zenginleştirileceği konusunda önemli bir yol haritası olacağına inanıyor ve başta düzenleme-danışma-bilim kurullarında görev alan hocalarımız olmak üzere tüm katılımcılara ve emeği geçen herkese teşekkürlerimi sunuyorum.

Prof. Dr. Gül Rengin Küçükerdoğan
Sanat ve Tasarım Fakültesi Dekanı

SUNUŞ

İç mimarlık eğitimi ulusal ve uluslararası etkinliklerle çeşitli boyutlarda ele alınmakta, farklı platformlarda farklı konu başlıklarıyla tartışılmaktadır. Tasarım odaklı tüm disiplinlerde olduğu gibi iç mimarlık eğitimi kapsamında yapılan sorgulamalar, uygulanmaya çalışılan metodlar, geliştirilen yeni yaklaşımlar bu etkinliklere konu olmaya devam etmektedir. Bununla birlikte son dönemlerde sorunların tanımlanması, çözümlerin geliştirilmesi yolunda gerçekleştirilen çalışmaların hız kazanması iç mimarlık eğitiminde kalite artışına, tüm paydaşların iletişime geçmesiyle ortaya çıkan çok sesli bir platformun oluşmasına neden olmuştur.

5- 6 Kasım 2015'te gerçekleştirilen İÇMEK / İç Mimarlık Eğitimi 3. Ulusal Kongresi bu paylaşım ortamına "kuram ve uygulama birlikteliği" üst teması ile katkı sağlamayı hedeflemektedir. Diğer tasarım temelli eğitimlerde olduğu gibi iç mimarlık eğitimi de eğitimciler tarafından kuram ve uygulama birlikteliği üzerine kurgulanmakta, öğrencinin bu iki bilgi türünü harmanlayabilmesini amaçlamaktadır. Sonuç olarak İÇMEK / İç Mimarlık Eğitimi 3. Ulusal Kongresi'nde amaç; eğitimde kuram ve uygulama birlikteliğini tartışmaya açmaktır.

Amaca ulaşmak için izlenecek yol; bir öğrenme ve üretme süreci olarak kabul edilerek, oluşturulmak istenen tartışma platformunun kendini üreten bir zemine yerleştirilmesi uygun görülmüştür. Tasarlama eyleminde olduğu gibi sınırsız, kesin çözümlerin var olmadığına inananlar için ideale ulaşmayı zorlaştıran böylece özgür ve yaratıcılığı destekleyen bir paylaşım ortamı oluşturulmaya çalışılmıştır. Bunun için "kuram ve uygulama birlikteliği" üst temasının ardında katılımcılara bir kavram havuzu sunulmuş, ayrıca katılımcının da ekleyebileceği yeni kavramlarla bu havuzun zenginleşmesi ön görülmüştür. Böylece katılımcıların da kongre sürecinin bir parçası yapılarak hem katılanı hem deneyimleyeni olması sağlanmıştır. Bu kapsamda kuram ve uygulama birlikteliğinde hangi kavramların daha çok tartışıldığı, hangi kavramların birbiriyle daha çok ilişkili olduğunu saptayabilmek amacıyla kongreye sunulan 28 sözlü, 3 poster bildiri üzerinden analizler yapılmış ve sonuçları kongre kitabında yer almıştır.

Bunun yanı sıra kongrenin paralel etkinliği olarak 9 adet atölye çalışması farklı temalarla gerçekleştirilmiştir. "Yaparak öğrenme" yönteminin uygulanmasıyla gerçekleştirilen atölye süreci ve çıktıları, kongreyi destekleyerek tartışma ve etkileşim ortamının zenginleşmesinde rol oynamıştır.

İç Mimarlık Eğitimi 3. Ulusal Kongresi sonuçlarının İç Mimarlık eğitiminin devingen yapısında ortaya çıkan soruların yanıtlarına ışık tutacağı ve yeni fikirlerin oluşumuna katkı sağlayacağına inanıyoruz.

İstanbul Kültür Üniversitesi Sanat ve Tasarım Fakültesi İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı Bölümü tarafından düzenlenen kongrenin gerçekleşmesindeki desteklerinden dolayı rektörümüz Prof. Dr. S. Semahat Demir'e ve dekanımız Prof. Dr. Gül Rengin Küçükerdoğan'a, bildiri özetlerinin değerlendirilmesi sürecinde değerli zamanlarını ayıran bilim kurulu üyelerine, çağrılı konuşmacılarımız Prof. Dr. Tarkan Örgen'e ve Tasarımcı Can Yalman'a, özveriyle çalışmalarından dolayı düzenleme kurulu üyelerine, sunulan bildirileri kullandıkları kavramlar üzerinden analiz eden kongre sekreteryasına, kongre sürecinde destek olan öğrencilerimize, katılımlarıyla kongrenin gerçekleşmesini olanaklı kılan tüm katılımcılara ve kongre kitabının basımında katkıda bulunan Ege Maden İhracatçıları Birliği yetkililerine teşekkürlerimizi sunarız.

Prof. Dr. Gülay Usta
İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı Bölüm Başkanı

YENİ BİR YÖNTEM ARAYIŞI: İÇMEK2015

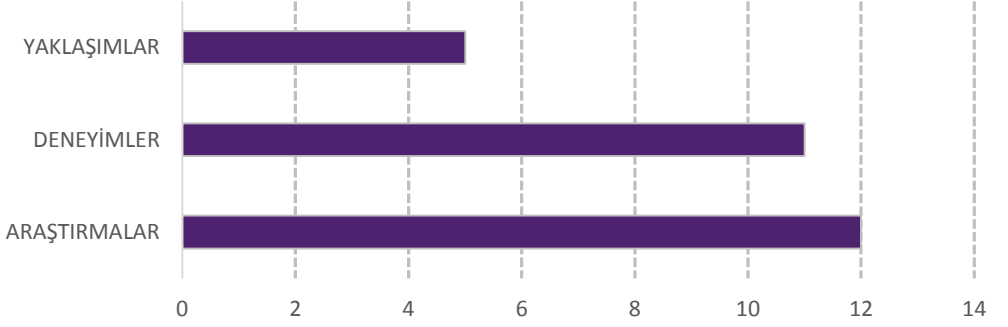
Tasarım eğitimi pedagojileri içinde öğretirken öğrenme yöntemi benimsenerek, eğitimci de aynı zamanda öğrenen konumuna taşınmaktadır. Öğretici ve öğrenene dayalı iktidar ilişkisi yıkılmakta ve deneyime dayalı bir ortam önemslenmektedir. Bu ortamı besleyen, zenginleştiren ve günceli yakalamasını sağlayanlarsa seminer, kongre, sergi, atölyeler, yarışmalar gibi öğrenen ve öğretmenin bir aradalığını destekleyen ortamlardır.

"İÇMEK / İç Mimarlık Eğitimi 3. Ulusal Kongresi / Atölye" de bu ortama "kuram ve uygulama birlikteliği" üst teması ile katkı sağlamayı hedeflemiştir. Kongrenin temel amacı; iç mimarlık eğitiminde kuram ve uygulama birlikteliğini tartışmaya açmaktır. Kongre süreci ve sonuç ürünleri ile öğretirken öğrenme ortamı sunduğu göz önünde bulundurularak; kendini üreten, sınırların bulanıklaştığı bir zeminde kendine yer edinmiştir. Kongrede; üst-alt tema ve başlıklar gibi belirli sınırlayıcılar, denetim ve ölçme sistemleri yerine "kuram ve uygulama birlikteliği" üst teması altında katılımcısı ile zenginleşen kavram havuzu önerilmiştir. Katılımcının eklemeleri-eksiltmeleri ile zenginleşen bu kavram havuzu sınırların tam belirlenmediği, özgür ve yaratıcılığı destekleyen bir deneyim ortamı sunmuştur.

"İÇMEK / İç Mimarlık Eğitimi 3. Ulusal Kongresi / Atölye" sunduğu deneyim ortamı ile "yeni bir yöntem" arayışına girmiştir. İç mimarlıkta "kuram ve uygulama birlikteliği" teması altında sunulan bu yöntem ile kongrenin süreci, ürünleri ve üretim yaklaşımları sorgulanmıştır. Kongre süreci; düzenleme-gerçekleşme ve düzenleyenler-katılanlar şeklinde ayırmak yerine bütüncül biçimde ele alınmıştır. Düzenleme sınırlarının bulanıklaştığı ve katılımcının aynı zamanda deneyimleyen olduğu bir ortam yaratılmak istenmiştir. Kongre sadece ortaya konulan bilimsel çalışmalarla sınırlandırılmayarak, yeni yöntem arayışı ile kendi araştırma orijini belirlenmiş; bununla birlikte gelişim ve devinimi sürdürmeye açık olmuştur.

Kongre'nin düzenleme kurulu; "kuram ve uygulama birlikteliği" üst teması ile tartışılmasını ön gördüğü, sürdürülebilirlik / işlev / ütopya / yapı fiziği / tarih / toplum / yaratıcılık / renk/ bilişim / etik / deneyim / kültür / biçim / kullanıcı / yöntem / yapı / araştırma/ sunum / doku / malzeme / teknoloji / felsefe / bağlam / çevre / estetik kavramlarını içeren kavram havuzunu ön görmüştür. Sonrasında katılımcıların eklediği, tasarım / algı / mekan / simülasyon / moda / sanat / karmaşıklık / iletişim / stüdyo / ölçek / ergonomi / yapı fiziği /tasarım stüdyosu / işlev kavramları ile kongre kendi sınırını belirlemiştir. Katkı sağlayan katılımcıların çalışmalarıyla kongre kendi üç konu başlığını ortaya koymuştur. Çalışmaların tartışmaya açtığı kavramlar ve bütünü incelenerek oluşturulan bu konu başlıkları; "yaklaşımlar", "deneyimler" ve "araştırmalar"dır. "Yaklaşımlar" konu başlığı; iç mimarlık eğitimindeki dersler ve içeriklerini kuramsal bağlamda konu edinmiştir.

“Deneyimler”; iç mimarlık eğitiminde dersler ve tasarım stüdyolarının süreçleri, yöntemleri ve sonuç ürünlerini tartışmaya açmıştır. “Araştırmalar” konusundaki çalışmalar; tasarım süreci, eğitimin yapısı ve eğitim mekanlarına uzanan bir çeşitlilik sunmuştur.



İÇMEK Kongresinde Yer Alan Çalışmaların Konu Dağılımları

İç mimarlık eğitimindeki dersler ve içeriklerine odaklanan “yaklaşımlar” başlığı altında; tasarım, eğitim, yapı fiziği ve teknoloji en çok vurgu yapılan kavramlar olmuştur. Kongrede en az çalışmanın yer aldığı “yaklaşım” başlığının kavram havuzu da belirli bir çerçevede kısıtlı kalmıştır. Ders ve stüdyo deneyimleri; yaratıcılık ve biçim üzerinden tartışılmıştır. Tasarlama belirleyici olan yaratıcılık ve biçim kavramına yapılan vurgu kongrenin de üretim sürecini tetiklemiştir. Yaratıcılık ve biçim kavramlarından sonra en çok vurgu bağlam, kullanıcı, yöntem, algı, tasarım, deneyim, işlev ve tasarım stüdyosuna yapılmıştır. Kongrede en fazla sayıda bildiri gelen “araştırma” konusundaki çalışmalar tasarım, deneyim, eğitim ve kullanıcı kavramlarını tartışmaya açmakta; bu konuyu yöntem ve araştırma kavramları desteklemiştir.

“İÇMEK / İç Mimarlık Eğitimi 3. Ulusal Kongresi /Atölye”nin bütüncül okuma ile üç konunun birbiriyle ilişkisi tasarım, eğitim ve algı kavramlarında karşılığını bulmuştur. İç mimarlık eğitim kongresinde tasarım ve eğitimin kesişim iz düşümünde izlerinin takip edilmesi beklenebilecek bir sonuçken, vurgusu az yapılan algı kavramının bu izdüşüme yansımaları farklı olgu ve soruları çağırmıştır. Katılımcıların tartışmak için önerdiği algı kavramına yapılan vurgu az olmasına rağmen kongre konuları bütününde ne şekilde öne çıkmıştır? “Algı” eğitimde kullanıcı, öğrenci, öğrenme, öğretici hangi açılardan belirleyici olmuştur? Vurgusu az yapılmasına rağmen nasıl bir kavrayışla üç konuda da karşılığını bulabilmiştir? Öne çıkan yaratıcılık, deneyim ve kullanıcı kavramları deneyim ve araştırmalar konularında tartışılmaya açılmıştır. Düzenleme kurulu tarafından önerilen yaratıcılık, deneyim ve kullanıcı kavramlarına katılımcıların yaptığı vurguyla tartışma kapsamı genişlemiştir.



İÇMEK Kongresinin Kavram Zeminini

"İÇMEK / İç Mimarlık Eğitimi 3. Ulusal Kongresi/ Atölye", "kuram-uygulama birlikteliği" üst teması altında; kesin sınırlardan kaçınılan, yaratıcılığın ve deneyimin önemsendiği, kongre sürecine bütüncül yaklaşılan, katılımcısı ile zenginleşen "yeni bir yöntem" arayışına girmiştir. Kavram zemininde kendini sorgulayan kongre aşağıdaki çıkarımları ortaya koymuştur.

- Kongrenin katılımcısı ile birlikte tasarlanan konu ve kavram zemini bugün için iç mimarlık eğitimin konumunu ve sınırlıklarını düşündürmüştür. Kongrenin konu ve kavram zemini ve bunların birbiriyle olan ilişkisi; iç mimarlık eğitimi destekleyen farklı enformel yapılar için yeni arayışların kapısını aralamıştır. Gelecek kongrelerde "yeni yöntem" arayışının farklı yansımalar ile tartışmaya açılabileceği ön görülmüştür.
- Yeni yöntem arayışı; günümüz çağdaş eğitim pedagojileri içinde kongreler ve eğitimi destekleyen diğer etkinlikler nasıl kurgulanmalı sorusunu tartışmaya açmıştır.
- Kongreler düzenleyen-katılan ikiliği yerine, katılanın da aktif olduğu bir süreçte zenginleşmiştir. Böylelikle kongre, sadece sonuç ürünü ile değil süreciyle de kendini sorgulatmış ve kendi araştırma varlığını ortaya koymuştur.
- Türkiye ölçeğinde iç mimarlık eğitiminin tartışıldığı bir kongrenin analizini yapmak, bölgesel ölçekteki durum, olgu, soru ve sorunları okumayı sağlamıştır. Bu okuma gelecek kongrelere yön verebilmenin yanında, farklı eğitim kurumlarında tartışılan iç mimarlık eğitiminin neresinde olduğumuzu anlayabilmenin yolunu açmıştır.

Derya ADIGÜZEL ÖZBEK
Armağan Seçil MELİKOĞLU EKE
Türkan Oya EKMEKÇİ
Handan GÜZELCİ

SÖZLÜ BİLDİRİLER

eđitim teknoloji
iç mimarlık bilişim
bütünleşik tasarım yapı fiziđi simülasyon
mekan
tasarım
üç boyutlu tasarım doku
algı

YAKLAŞIMLAR



TÜRKİYE'DEKİ İÇ MİMARLIK EĞİTİMİNDE YAPI FİZİĞİ DERSLERİ

Zeynep Sevinç ¹, Onurcan Çakır ², M. Emre İlal ³

İzmir Üniversitesi, Mimarlık Fakültesi, İç Mimarlık ve Çevre
Tasarımı Bölümü

zeynep.sevinc@izmir.edu.tr ¹

İzmir Yüksek Teknoloji Enstitüsü, Mimarlık Fakültesi, Mimarlık
Bölümü

onurcancakir@gmail.com², emreilal@iyte.edu.tr³

ÖZET

Kaliteli iç mekan tasarımında önemli kriterlerden biri, belki de en önemlisi, kullanıcı konforudur. Tasarımcıların gereken konfor koşullarını sağlayabilmeleri, insanın algı mekanizmalarını, içinde yaşadığımız fiziksel çevreyi ve çeşitli kontrol stratejilerini iyi tanımlarından geçer. Sürdürülebilir tasarıma bilimsel bir taban oluşturan ve aydınlatma, akustik, ısı ve nem kontrolü ana başlıkları altında toplanan bu konular, Yapı Bilgisi Anabilim Dalı altındaki Yapı Fiziği, Fiziksel Çevre Kontrolü veya Çevre Teknolojileri olarak adlandırılan derslerde öğrencilere tanıtılmaktadır.

İç mimarlık bölümü mezunlarının tasarladıkları mekanlarda gereken konfor koşullarını bilinçli bir şekilde sağlayabilmeleri için gereken yapı fiziği bilgisinin hangi düzeyde günümüz iç mimarlık eğitim planlarına dahil edildiğinin belirlenmesi bu çalışmanın ana hedefidir. Yapı Fiziği bir teknik uzmanlık alanı olarak görülmekte ve çoğunlukla geniş akademik kadroya sahip okullarda bu alanda yetişmiş öğretim üyeleri bulunabilmektedir. Son yıllardaki üniversite sayısında gözlemlenen hızlı artış ve öğretim üyesi bulmakta artan zorluklar ile beraber yapı fiziği derslerinin eğitim planlarının dışında kalması tehlikesi doğmuştur. Bu çalışmada Türkiye'de bulunan iç mimarlık bölümlerinin eğitim planlarında yapı fiziği konularının hangi ağırlıkta ve hangi başlıklar altında yer bulduğu belirlenerek bir durum tespiti yapılacaktır.

Anahtar Kavramlar: Yapı fiziği, iç mimarlık eğitimi

KAVRAMLAR

Sürdürülebilirlik

İşlev

Ütopya

Yapı fiziği

Tarih

Toplum

Yaratıcılık

Renk

Bilişim

Etik

Deneyim

Kültür

Biçim

Kullanıcı

Yöntem

Strüktür

Araştırma

Sunum

Doku

Malzeme

Teknoloji

Felsefe

Bağlam

Çevre

Estetik

1. GİRİŞ

Türkiye'de iç mimarlık eğitimi ilk olarak bugünkü adıyla Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi olan Sanayi-i Nefise Mektebinde 1925 yılında başlamıştır. Daha sonraları 1957 yılında Marmara Üniversitesi, 1985 yılında Hacettepe Üniversitesi ve onları takiben vakıf üniversitelerinin kurulmasıyla iç mimarlık bölümlerin sayısı günümüzde 105'e ulaşmıştır. Bu üniversitelerin 59 tanesinde aktif olarak eğitim verilirken, kalan 46 tanesinde henüz eğitime başlanmamıştır. 2015 yılı dahil aktif eğitim veren üniversitelerin bölüm açılış yıllarına göre gruplandırılması Tablo 1'de gösterilmiştir. YÖK'e bağlı bulunan üniversitelerde iç mimarlık eğitimi veren bölümler farklı isimler altında toplanmıştır. Bunların 32 tanesi İç Mimarlık Bölümü, 26 tanesi İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı Bölümü ve 1 tanesi İç Mimari ve Çevre Tasarımı Bölümüdür. Bu bölümlerin ortak amaçları iç mimarlık eğitimi olduğu için bu çalışmada hepsini kapsayan 'İç Mimarlık Bölümleri' ifadesi kullanılmıştır.

Tablo 1. Kuruluş yıllarına göre dağılım

Bölüm açılış yılı	Üniversite sayısı
1990 öncesi	4
1990 - 1999	14
2000 - 2010	18
2010 sonrası	23

Bölümlerin bağlı olduğu fakülteye göre ders içeriklerinin çeşitlendiği, ayrıca farklı ekollerin benimsenmesi ve kurumsal yapıların değişikliğinden dolayı da müfredatlarda farklılıklar görülmektedir. Örneğin; güzel sanatlar fakültesine bağlı olan bölümlerde özellikle seçmeli derslerin sanat ve zanaat üzerine yoğunlaştığı, mimarlık veya mimarlık ve mühendislik fakültelerinde ise daha çok mimarlık, teknik ve uygulamaya yönelik derslerin yoğunluğu gözlemlenmiştir. Değerlendirmeye alınan 59 üniversitenin iç mimarlık bölümlerinin yer aldığı fakülteler şu şekilde sıralanmaktadır: Güzel Sanatlar (14), Mimarlık (11), Mühendislik ve Mimarlık (8), Mimarlık ve Tasarım (6), Güzel Sanatlar Tasarım ve Mimarlık (4), Sanat ve Tasarım (4), Güzel Sanatlar ve Mimarlık (3), Güzel Sanatlar ve Tasarım (3), Mimarlık Mühendislik (2), Mimarlık Tasarım ve Güzel Sanatlar (1), Mühendislik ve Doğa Bilimleri (1), Mühendislik ve Tasarım (1), Sanat Tasarım ve Mimarlık (1). Bu çalışmada iç mimarlık eğitimi veren kurumların müfredatları incelenip yapı fiziği eğitiminin günümüzdeki yeri incelenmektedir.

2. İÇ MİMARLIK MESLEĞİN TANIMI VE EĞİTİMİ

İç mimarlık; bireylerin gereksinimlerini karşılamak amacıyla mekanları işlevsellik, kullanılabilirlik, estetik gibi açılardan ele alan, bireylerin ruhsal ve fiziksel özellikleri ve eylemlerine uygun olarak tasarlayan bir meslek alanı olarak tanımlanmaktadır (Şaraf, 2013). 1950 yıllarında bir meslek olarak kabul edilen iç mimarlık üzerine kitaplar, kurslar, eğitim, standartlar ve meslek örgütleri kurulmuştur.

İç mimarlık mesleğinin ve eğitiminin standartlarını belirlemek için 1970 yılında Amerika Birleşik Devletleri'nde FIDER (Foundation of Interior Design Accreditation) daha sonra CIDA adını alan bir akreditasyon konseyi kurulmuştur. Avrupa'da ise aynı amaçla 1992 yılında ECIA (European Council of Interior Architects) kurulmuştur. Ülkemizde ise Bologna sürecine paralel olarak eğitimde aynı alanlarda oluşan farklılıkların önlenmesi için Türkiye Yükseköğretim Yeterlilikler Çerçevesi (TYYÇ), eğitim programlarında ortak kararlara sahip olunması gerektiğini belirtmiştir (Ertürk ve Manav, 2012).

İç mimarlık eğitimi kapsamında bulunan dersler CIDA standartları da göz önünde bulundurularak Yapı Fiziği, Mobilya ve Sabit Donatı Tasarımı, İç Mimari Konstrüksiyon ve Yapı Sistemleri, Malzeme, Tarih, Meslek Pratiği ve Yönetmelikler, İletişim ve Anlatım Teknikleri ve İnsan Davranışı başlıkları altında toplanabilir (Adıgüzel, 2011).

Mimarlık eğitiminde yapı fiziği konuları çeşitli tez çalışmalarına ve araştırma projelerine konu olmuştur. Literatürde yapı fiziği konularının ayrı ayrı ele alınıp incelendiği çalışmalar mevcuttur; örneğin Çakır, Sevinç ve İlal (2014) mimarlık bölümlerinde akustik derslerinin güncel durumunu tespit etmek amacı ile bir envanter çalışması yapmıştır. Bulgular akustik konusunun son yıllarda kurulan üniversitelerce zorunlu ders olarak eğitim planlarında yer almadığını göstermektedir. Ayrıca, Yılmaz ve Yener (2001) Aydınlatma konularının mimarlık ve iç mimarlık eğitiminde yetersiz kaldığını belirtmişlerdir.

Bu çalışma, yapı fiziği derslerinin iç mimarlık bölümlerinde hangi başlıklar altında incelendiğini ve konu dağılımlarını belirlemeyi amaçlamaktadır.

3. İÇ MIMARLIK EĞİTİMİNDE YAPI FİZİĞİ DERSLERİ

İç mimarlık eğitiminde yapı fiziği dersleri; iç mekanlarda kullanıcı konforu ve çevre kalitesi üzerinde belirleyici olan etmenleri incelerler. Aydınlatma, akustik, ısı-nem, havalandırma ve yangın (tesisat) konularını içerirler. İnsan ve çevre arasındaki ilişkiyi sürdürülebilir tasarım bilinci çerçevesinde bilimsel bir temelde tasarımcılara tanıtmaya amacı ile üniversitelerin eğitim planlarında Çevresel Kontrol Sistemleri, Yapı Fiziği, Çevre Teknolojisi gibi farklı isimler altında yer alırlar.

İç mimarlık eğitiminde yapı fiziği derslerinin gerekliliği ulusal ve uluslararası akreditasyon standartlarıncı belirtilmiştir. CIDA standartlarında "Ölçüt 12: Çevresel kontrol sistemleri: kriterine göre; mezun iç tasarımcılar aydınlatma, akustik, ısı konforu ve iç mekanda hava kalitesi ilkelerini, yapının kullanıcılarının sağlık, güvenlik, refah ve performanslarını artırmak için kullanırlar" ibaresi bulunmaktadır (CIDA, 2009). Ayrıca 1983'te Uluslararası İç mimarlar Federasyonu'nun (IFI) belirttiği ve federasyona bağlı tüm örgütlerinde kabul ettiği tanıma göre "Bir iç mimar; bina sistemleri ve bileşenleri bilgisine, imar yönetmelikleri bilgisine, donanım, malzeme ve mobilya bilgisine sahip olmanın yanında mekan yapı bilgisine' de sahip olmalıdır" (Ozsavas, 2011). Saraf'a göre (2013), bir iç mimar hem bir bina içinde yer alan mekanların hacim ve yüzeylerini değerlendirebilme becerisine, hem de yapı sistemleri, fiziksel çevre kontrolü, aydınlatma, ısıtma, havalandırma, ergonomi, gibi mekân konforu konularında da bilgi sahibi olmalıdır.

4. YÖNTEM

Çalışmamızda, bir iç mimarlık bölümleri envanteri oluşturmak için 2015 yılına ait Öğrenci Seçme ve Yerleştirme Merkezi (ÖSYM) tarafından yayınlanan üniversiteler listesi yardımı ile iç mimarlık bölümleri listesi oluşturulmuştur. Bu listeye Kuzey Kıbrıs Türk Cumhuriyetinde bulunan 5 üniversite de dahil edilmiştir. Fakültelerin internet sitelerinde bulunan ders içerikleri baz alınmış, bu bilgiler fakültelerdeki yetkililerle e-posta veya telefon ile haberleşerek doğrulanmış veya güncellenmiştir. Çalışmada hem devlet hem de vakıf üniversitelerine ait veriler bulunmaktadır.

5. VERİLER

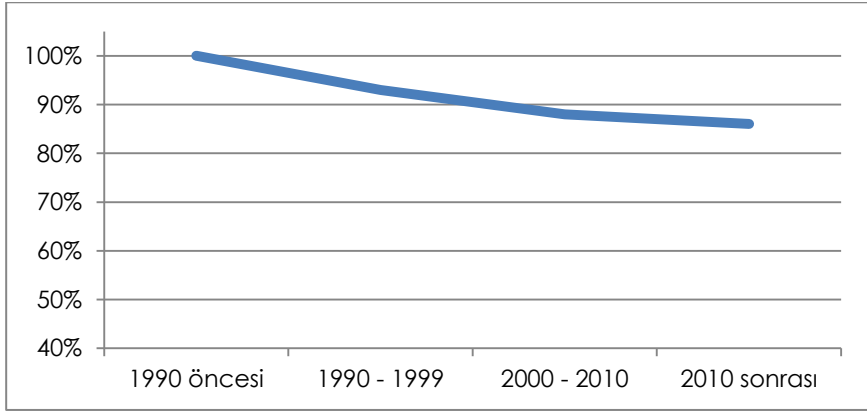
İç mimarlık bölümlerinde yapı fiziği derslerinin sayıları, içerikleri ve ders isimleri değişiklik göstermektedir. İncelenen ders içeriklerinde yapı fiziği konularının Çevresel Kontrol Sistemleri, Çevre Kontrol, Çevre Denetimi, ve Donatım Sistemleri başlıkları altında toplandığı gözlemlenmiştir. Ayrıca aydınlatma, akustik, ısı konfor, ısı-nem ve yangın konuları için ayrı dersler bulunmaktadır. Elde edilen veriler doğrultusunda lisans düzeyindeki dersler zorunlu ve seçmeli olarak hem kuruluş yıllarına göre hem de konu ağırlıklarına göre incelenmiştir.

5.1. Lisans Zorunlu Dersler

Yapılan araştırma sonucunda toplam 59 iç mimarlık bölümünden 6'sında yapı fiziği konularını içeren hiçbir zorunlu dersin bulunmadığı saptanmıştır. Geriye kalan 53 bölüm toplamda %90'ı oluşturmaktadır (Tablo 2). Bölümler açılış (eğitime başladıkları) yıllarına göre gruplandıklarında 1990 öncesi kurulmuş olan üniversitelerin hepsinde zorunlu olarak yapı fiziği dersleri bulunurken, yakın zamanda kurulmuş bölümlerin zorunlu yapı fiziği derslerini eğitim planlarına dahil etmelerinde az da olsa giderek azalan bir oran görülmektedir (Şekil 1).

Tablo 2. Bölümlerin açılış yıllarına göre, lisans programında zorunlu yapı fiziği derslerinin bulunma oranı

Bölüm açılış yılı	Üniversite sayısı	Lisans programında zorunlu Yapı Fiziği dersi bulunanlar	Oran
1990 öncesi	4	4	%100
1990 - 1999	14	13	%93
2000 - 2010	18	16	%89
2010 sonrası	23	20	%87
Toplam	59	53	%90



Şekil 1. Bölümlerin açılış yıllarına göre, lisans programında zorunlu Yapı Fiziği derslerinin bulunma oranı

Değerlendirmeye alınan zorunlu derslerin listesi Tablo 3.'de belirtilmiştir.

Tablo 3. Zorunlu Yapı Fiziği dersleri ve bulunduğu üniversiteler

Üniversite	Dersin Adı	Dersin Kodu
Lefke Avrupa	İç Mekanda Aydınlatma	INAR 306
	Akustik ve Aydınlatma	INAR 438
Girne Amerikan	Environmental Control Systems	INT252
Doğu Akdeniz	Color & Lighting For Interiors	INAR207
Uluslararası Kıbrıs	Building Physics I	INAR 209
	Building Physics II	INAR 210
	Passive Solar Control	INAR 310
Yakın Doğu	Çevre Kontrolü Yapı Fiziği	İÇMİM 244
	Çevre Kontrolü Yapı Donatımı	İÇMİM 341
	Çevre Kontrolü: Özel Kullanıcılar ve Kullanımlar	İÇMİM 342
İhsan Doğramacı Bilkent	Lighting Design	IAD 244
	Architectural Acoustics and Fire Safety	IAD 341
Çankaya	Doğal ve Yapay Aydınlatma	INAR 209
	İç Mekan Isı Denetimi	INAR 210
	Akustik ve Yangın Güvenliği	INAR 320
İstanbul Kültür	Aydınlatma	İÇM5041
	Akustik	İÇM5021
Maltepe	Fiziksel Çevre Denetimi	MİMB 262
Yeditepe	Aydınlatma	INTD 352

	Donatım Akustik	INTD 461
Beykent	Fiziksel Çevre Kontrolü	58100000000 1498
Haliç	-	-
Bahçeşehir	Çevre Kontrol Sistemleri Stüdyosu	INT2082
Başkent	Fiziksel Çevre Kontrolü	İÇT331
İzmir Ekonomi	İçmimarlık ve Çevre Tasarımı için Çevresel Kontrol Sistemleri	IAED 207
Yaşar	İç Mekan Çevre Kontrolü I	INAR 216
	İç Mekansal Çevre Kontrolü II	
Kadir Has	İç Mim.Tas.Sis II-Yapım Hizmetleri	IA 351
Doğuş	Fiziki Çevre	İÇM 305
İstanbul Ticaret	-	-
Atılım	İklimsel Konfor ve Tesisat	İÇM 252
	Aydınlatma	İÇM 351
	Akustik ve Yangın Güvenliği	İÇM 352
Işık	Çevre Denetimi	INAR 306
İstanbul Aydın	İç Mimarlık Teknolojisi-II	ICM122
	İç Mimarlık Teknolojisi-III	ICM221
	İç Mimarlık Teknolojisi-IV	ICM222
Okan	Aydınlatma - Renk - Işık	İÇM411
TOBB Ekonomi ve Teknoloji	Yapı Fiziki: Aydınlatma ve Akustik	İÇT 208
	Yapı Sistemleri	İÇT 304A
İstanbul Bilgi	Çevreye Duyarlı Bina Tasarımı	IND 311
İstanbul Arel	Yapı Donatımı (Isıtma-Havalandırma-Aydınlatma)-II	6ICMMAU310
Yeni Yüzyıl	Tasarım Teknoloji Entegrasyonu	ICM 403
Zirve	İç Mekan Tasarımı Yapım Sistemleri: Aydınlatma ve Akustik	ICM 352
İstanbul Gelişim	Aydınlatma	ICM304
İzmir	Çevresel Kontrol Sistemleri	IAD 331
Gediz	Yapı Teknolojisi ve Bilimi III	AR 252
	Çevre Kontrol Sistemleri	AR 351
Toros	Fiziksel Çevre Denetimi	ICM241
	Tesisat II	ICM 310
Avrasya	Mimari Akustik	ICM 303
	Teknik Donatım ve Tesisat	ICM 305
	Aydınlatma	ICM 308
Bursa Orhan Gazi	Installation Design	IAED 205
	Lighting for Interior Design	IAED 304
Gedik	Aydınlatma	İMÇ 311
Canik Başarı	-	-
Fatih Sultan Mehmet	Mimarlık Fiziki ve Yapı Davranışı	MIM 142

	Tesisat Bilgisi	MIM352
Özyeğin	Environmental Control	ARCH 305
Hasan Kalyoncu	Fiziki Çevre	İÇM303
KTO Karatay	Akustik	IM222
	Aydınlatma	IM228
	Isıtma Havalandırma	IM322
İstanbul Kemerburgaz	Binalarda Çevresel Sistemler	ME 305
Nişantaşı	Aydınlatma	LICM303
	Akustik	LICM304
	Isıtma Havalandırma ve Tesisat	LICM306
İstanbul Esenyurt	Fiziksel Çevre Kontrolü I	IMB325
	Fiziksel Çevre Kontrolü II	IMB326
İstanbul Sabahattin Zaim	Fiziksel Çevre Kontrolü I	ICM 303
	Fiziksel Çevre Kontrolü II	ICM 304
İstanbul Medipol	Çevresel Sistemler: Yapım Dinamiği I	-
	Çevresel Sistemler: Yapım Dinamiği II	-
MEF	Athmosphere Design. (Light & Acoustics)	INT 334
Melikşah	-	-
Nuh Naci Yazgan	Çevre Kontrol ve Donatım Sistemleri-I	ICT503
	Oda Akustiği	ICT504
	Çevre Kontrol ve Donatım Sistemleri-II	ICT603
Mimar Sinan Güzel Sanatlar	Genel Aydınlatma	ICM 582
Marmara	Yapı Fiz.Tes. Dont	im354
Anadolu	Fiziksel Çevre Kontrolü I	İÇT 326
	Fiziksel Çevre Kontrolü II	İÇT 427
Hacettepe	İç Mekanda Çevre Kontrol Sistemleri	İÇT375
Karadeniz Teknik	Isıtma Havalandırma ve Tesisat	IMB 317
	Oda Akustiği	IMB 319
	Aydınlatma	IMB 372
Kocaeli	Elektrik Donanım Bilgisi ve Aydınlatma	ICM 301
	İç Mekan Akustik Bilgisi	ICM 306
Çukurova	Çevre Denetimi 1	ICM209
	Yapı Donatımı 1	ICM229
	Çevre Denetimi 2	ICM210
	Yapı Donatımı 2	ICM214
Akdeniz	-	-
İstanbul Teknik	Fiziksel Çevre Kontrolü I	ICM 331
	Fiziksel Çevre Kontrolü II	ICM 332
Selçuk	Akustik	2403304
	Aydınlatma	2403404

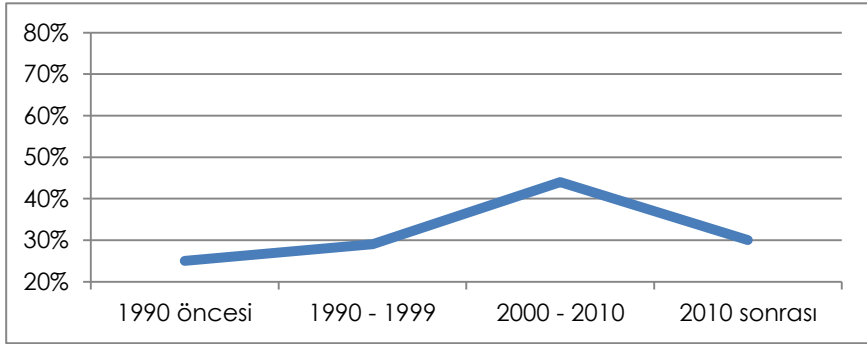
	Isıtma Havalandırma	2403603
Afyon Kocatepe	-	-

5.2. Lisans Seçmeli Dersler

Yapılan araştırma sonucunda 39 üniversitede yapı fiziği konularını içeren seçmeli dersin bulunmadığı saptanmıştır. Geriye kalan 20 üniversite ise toplamda sadece %34'ü oluşturmaktadır (Tablo 4). Bölümler kuruluş yıllarına göre gruplandıklarında 1990 öncesi 4 bölümden sadece 1'inde seçmeli yapı fiziği dersi bulunduğu görülmektedir. Yapı fiziği konularını işleyen seçmeli derslere sahip bölümlerin sayısı zaman içerisinde hafif bir artış göstermektedir (Şekil 2).

Tablo 4. Üniversitelerin kuruluş yıllarına göre, Yapı Fiziğinin zorunlu lisans derslerinde işlenme oranları

Bölüm açılış yılı	Üniversite sayısı	Seçmeli Lisans derslerinde Yapı Fiziği İşleyenler	İşlenme oranı
1990 öncesi	4	1	%25
1990 - 1999	14	4	%29
2000 - 2010	18	8	%44
2010 sonrası	23	7	%30
Toplam	59	20	%34



Şekil 2. Üniversitelerin kuruluş yıllarına göre zorunlu yapı fiziği derslerinin işlenme oranları

Tablo 5. Seçmeli derslerin bulunduğu üniversiteler

Üniversite	Dersin Adı	Dersin Kodu
Lefke Avrupa	Akustik ve Aydınlatma	INAR 438
Girne Amerikan	-	-
Doğu Akdeniz	-	-

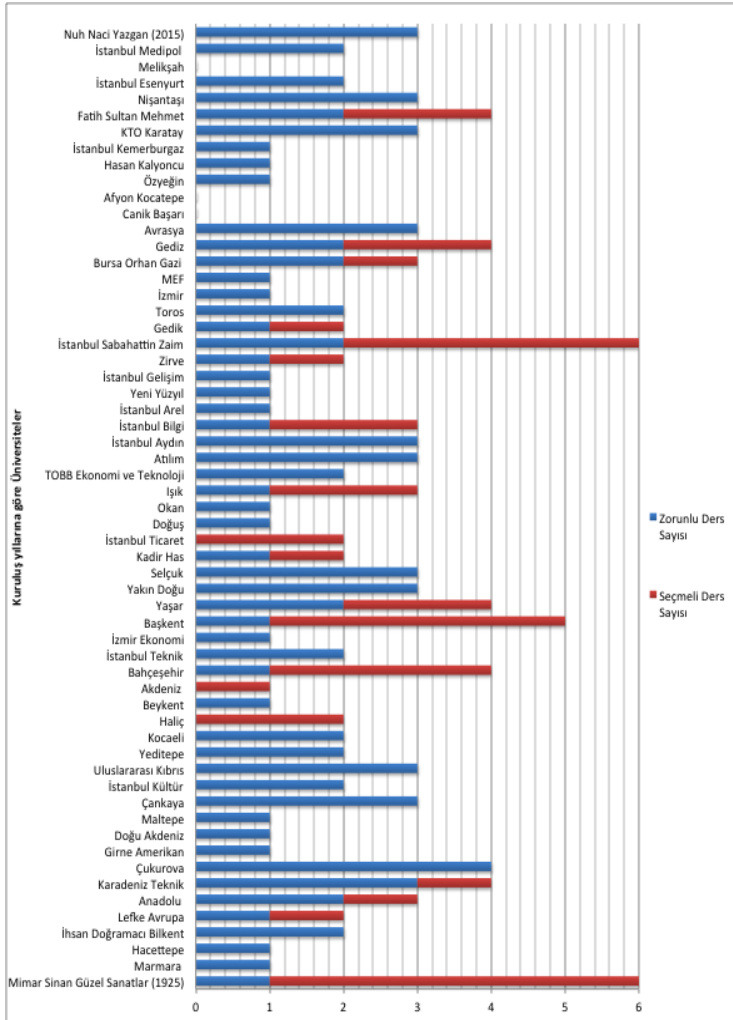
Uluslararası Kıbrıs	-	-
Yakın Doğu	-	-
İhsan Doğramacı Bilkent	-	-
Çankaya	-	-
İstanbul Kültür	-	-
Maltepe	-	-
Yeditepe	-	-
Beykent	-	-
Haliç *	Yapı Donatımı I	İÇM361
	Yapı Donatımı II	İÇM358
Bahçeşehir	Aydınlatma ve Renk Uygulamaları	INT3901
	Mimari Akustik ve Hijyenik Sistemler	INT3905
	Tasarımda Isıtma, Havalandırma ve Koşullandırma	INT3906
Başkent	Güneş Kontrollü Mekanlar	İÇT423
	İç Mekanda Fiziksel Ortam	İÇT424
	Çevrede Fiziksel Ortam	İÇT425
	Akustik Tasarımı	İÇT429
İzmir Ekonomi	-	-
Yaşar	Tasarımda Akustik ve Aydınlatma	INAR 350
	İleri Aydınlatma Tasarımı	INAR 455
Kadir Has	İç Mim.Tas.Sis.IV-Aydınlatma ve Akustik	IA 352
Doğuş	-	-
İstanbul Ticaret *	Akustik Tasarımı ve Teknolojileri	ICM 436
	Lightning Design and Techniques	ICM 433
Atılım	-	-
Işık	Aydınlatma	INAR 362
	Akustik	INAR 374
İstanbul Aydın	-	-
Okan	-	-
TOBB Ekonomi ve Teknoloji	-	-
İstanbul Bilgi	Mimari Aydınlatma ve İklimsel Tasarım	ARCH 386
	Aydınlatma ve Akustik	IND 314
İstanbul Arel	-	-
Yeni Yüzyıl	-	-
Zirve	Doğal Aydınlatma	ICM 413
İstanbul Gelişim	-	-
İzmir	-	-

Gediz	Mimari Tasarımda Akustik Sorunlar ve Çözümler	AR 378
	Mimari Aydınlatma	AR 377
Toros	-	-
Avrasya	-	-
Bursa Orhan Gazi	Building Acoustic	IAED424
Gedik	Akustik	SEÇ-İMÇ 320
Canik Başarı *	-	-
Fatih Sultan Mehmet	Aydınlatma	IMIM 032
	Mimaride Akustik	IMIM 033
Özyeğin	-	-
Hasan Kalyoncu	-	-
KTO Karatay	-	-
İstanbul Kemerburgaz	-	-
Nişantaşı	-	-
İstanbul Esenyurt	-	-
İstanbul Sabahattin Zaim	Mekanlarda Güneş Kontrolü	ICM 315
	Tasarımda Akustik Problemi	ICM 316
	Aydınlatma	ICM 417
	Isı - Nem	ICM 418
İstanbul Medipol	-	-
MEF	-	-
Melikşah *	-	-
Nuh Naci Yazgan	-	-
Mimar Sinan Güzel Sanatlar	Aydınlatma Teknikleri	ICM 351
	İç Mimarlıkta Yapay Işık Kontrolü	ICM 562
	İç Mimarlıkta Yapay Işık Kullanımı	ICM 565
	Akustik	ICM 577
	Yapılarda Özel Aydınlatma	ICM 650
Marmara	-	-
Anadolu	Farklı Mekanlarda Aydınlatma İlikeleri	İÇT 413
Hacettepe	-	-
Karadeniz Teknik	Güneş Kontrolü	SEC 402
Kocaeli	-	-
Çukurova	-	-
Akdeniz *	Aydınlatma Tasarımı	İÇT 392
İstanbul Teknik	-	-
Selçuk	-	-
Afyon Kocatepe *	-	-

* Zorunlu dersi bulunmayan kurumlar

Zorunlu dersi bulunmayan 6 kurumun 3'ünde seçmeli ders de bulunmadığı saptanmıştır. Bu kurumlardan bir tanesi güzel sanatlar geriye kalan 2 tanesi ise mimarlık ve mühendislik fakülteleri bünyesinde bulunmaktadır.

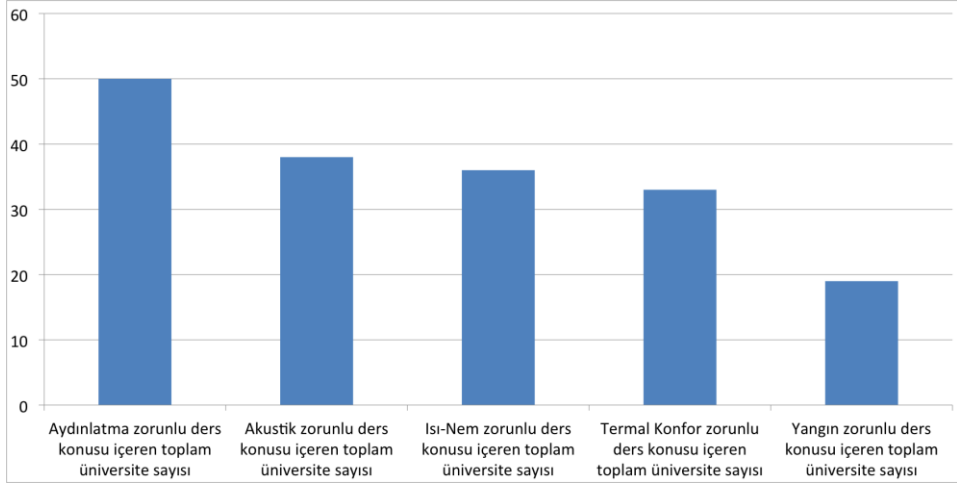
Bölümler kuruluş yıllara göre gruplandırıldıklarında, zaman içinde, zorunlu yapı fiziği derslerine sahip olma oranındaki düşüş ile beraber seçmeli yapı fiziği derslerine sahip olma oranında artış gözlemlenmektedir. Bu bulgu, doğal olarak, yakın zamanda oluşturulmuş eğitim planlarında yapı fiziği derslerinin zorunlu olmaktan çıkarılıp seçmeli olarak sunulmaya başlandığını düşündürmektedir. Fakat kurum bazında ders sayılarının detaylı bir incelemesi durumun böyle olmadığını ve kurumdan kuruma yapı fiziği konularının işlenmesinde için çok farklı uygulamalar olduğunu göstermektedir (Şekil 3).



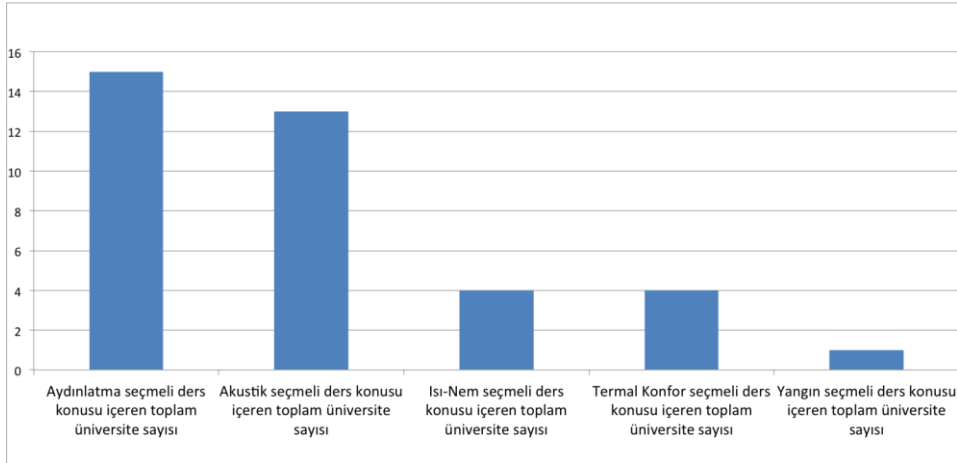
Şekil 3. Kuruluş yılı sırasında kurumlarda zorunlu ve seçmeli ders sayıları

5.3. Yapı Fiziği Konularının İncelenmesi

Bu çalışmada yapı fiziği derslerinde hangi konuların ele alındığı belirlenmeye çalışılmıştır. Aydınlatma, akustik, ısı-nem kontrolü, ısıl konfor ve yangın konu başlıklarından hangilerinin eğitim planlarına dahil edildikleri ayrı ayrı incelendiğinde aydınlatma konularının beklendiği gibi iç mimarlık eğitiminde ön planda olduğu, daha sonra akustik ve ısı-nem kontrolü konularının geldiği görülmektedir (Şekil 4,5).



Şekil 4. Zorunlu derslerde konu dağılımları

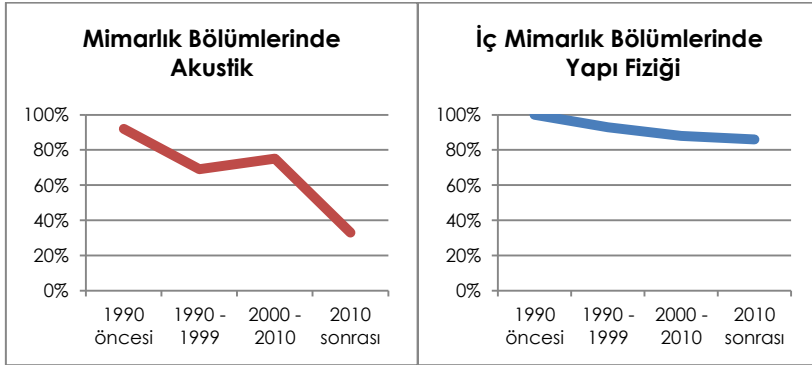


Şekil 5. Seçmeli derslerde konu dağılımları

6. SONUÇ

Bu çalışmada iç mimarlık bölümlerinde bulunan derslerin sayısı ve içerikleri kapsamlı bir şekilde incelenmiş, yapı fiziği konularının ne düzeyde eğitim planlarına dahil edildiği saptanmıştır. Benzer bir çalışmaya ise mimarlık bölümlerini ele almış ve sadece akustik konularının işleme düzeyini incelemiştir. (Çakır, Sevinç ve İlal, 2014) O çalışma, 1990 öncesi kurulmuş 13 mimarlık bölümünün 12'sinde (%92) akustik konuları zorunlu derslerde işlenirken, 2010 sonrası açılan 33 mimarlık programından sadece 11'inde (%33) akustiğin zorunlu derslerde yer bulabildiğini saptamıştır. Mimarlık eğitimi için nedense "çok teknik" olduğuna inanılan akustik, giderek artan bir oranla son yıllarda açılan programların eğitim planlarında zorunlu derslerin dışında kalmıştır. Bu gelişme mimarlık eğitimi için dikkat çekici bir tehlike olarak görülmelidir.

İç mimarlık bölümlerinin ele alındığı bu çalışmanın bulguları ise böyle bir tehlikenin iç mimarlık eğitiminde yapı fiziği konuları için henüz söz konusu olmadığını göstermektedir (Şekil 6). Yapı fiziği konuları kurumlar arasında büyük bir oranla (%90) zorunlu derslerin içeriklerinde halen yerini korumaktadır. Bu çalışmada incelenen üniversiteler arasından sadece 6 tanesinde yapı fiziği konularının işlendiği hiçbir zorunlu ders bulunmamaktadır. Bunların 3 tanesinin seçmeli ders havuzlarında da yapı fiziği konularını içeren bir ders bulunamamıştır.



Şekil 6. Açılış yıllarına göre, lisans programlarında zorunlu derslerde konuların işlenme oranı

Yapı fiziği konularının çoğunlukla zorunlu derslerde işlendiği görülsé bile oturmuş bir uygulama görünmemektedir. Yapı fiziği konuları Çevresel Kontrol Sistemleri, Çevre Kontrol, Çevre Denetimi ve Donatım Sistemleri gibi birçok farklı isimli derslerde, farklı içeriklerle öğrencilere anlatılmaktadırlar. Ders içerikleri incelendiğinde aydınlatma ve akustik konularının diğer konuların önüne geçtiği ve ders içerikleri oluşturulurken ulusal ve uluslararası akreditasyon sistemlerince belirtilen gerekliliklerin sağlanmasında eksikler kaldığı anlaşılmaktadır. Uygulamada eşgüdümé gidilebilmesi için bölümler arası kapsamlı bir çalışmaya ihtiyaç vardır.

KAYNAKLAR

Adıgüzel, D., (2011) Türkiye'deki İç Mimarlık Eğitiminde Çevresel Yaklaşım, Kadir Has Üniversitesi Yüksek Lisans Tezi, İstanbul

CIDA: Council for Interior Design Accreditation. (2009) Council for Interior Design Accreditation Professional Standards. Son erişim tarihi: 23.08.2015

Ertürk, Z., ve B, Manav., (2012) İKÜ İç Mimarlık Örneği Üzerinden Eğitim Programı Analizi.

Türkiye Yükseköğretim Yeterlilikler Çerçevesi (www.tyyc.yok.gov.tr), Son erişim tarihi:23.08.2015

Çakır. O., Sevinç, Z., ve İlal, Mustafa Emre., (2014) Türkiye'de Mimarlık eğitiminde Akustik: Güncel Durum, 1. Ulusal Yapı Fiziği ve Çevre Kontrolü Kongresi, İTÜ İstanbul, 13-14 Mart

Ozsavas, N., (2011) Türkiye'deki iç mimarlık eğitimi: Eğitim süreci, farklı eğitim programları ve uluslararası içmimarlık ölçütlerine göre programların değerlendirilmesi, Yüksek Lisans Tezi, Anadolu Üniversitesi, Eskişehir

Saraf, M., (2013), Türkiye'de İç Mimarlık Eğitiminde Aydınlatmanın Yeri ve Önemi, Okan Üniversitesi.
http://www.emo.org.tr/ekler/ca89a85612b8e45_ek.pdf. Son erişim tarihi:23.08.2015

Yilmazer, S., ve Yener, C., (2001) Aydınlatma Eğitimi, Ege Mimarlık 39, <http://www.egemimarlik.org/38/38-39%2026.pdf>. Son erişim tarihi:23.08.2015

YÖK: Yüksek Öğretim Kurumu, <http://www.yok.gov.tr>, Son erişim tarihi:23.08.2015



BÜTÜNLEŞİK TASARIM YAKLAŞIMI BAĞLAMINDA İÇ MİMARLIK EĞİTİMİNDE YAPI FİZİĞİ KONULARI

Gül Koçlar Oral

İstanbul Teknik Üniversitesi, Mimarlık Fakültesi,
İç Mimarlık Bölümü, kgul@itu.edu.tr

ÖZET

2001 yılında kurulan ve ilk üç yarıyıl eğitimini Mimarlık Bölümü ile sürdüren İTÜ İç Mimarlık Bölümü'nde ortaya konulan, güçlü iletişim, disiplinler arası ders ve proje odaklı çalışma modeli, bütünleşik tasarım yaklaşımının benimsenmesine yol açmaktadır. Bütünleşik tasarım süreci, tasarım sürecinin başında, tüm tasarım ekibinin tasarıma dahil olduğu, alınan kararlarda tüm tasarım ekibinin etkisinin olduğu, doğrusal bir süreç yerine tekrarlanan bir sürecin benimsendiği tam bir optimizasyonun yapıldığı bir süreç anlayışıdır. Bu bildirinin amacı, sürdürülebilir bir iç mekan sağlamak için eğitimde bütünleşik tasarım sürecini tartışmak, eğitime katkısını irdelemektir. Bildiride, çevresel etkileri kontrol altına alarak sürdürülebilir bir iç mekanı sağlamada etkin olan yapı fiziği konularından yola çıkılarak fiziksel çevresel kontrol sistemlerinin birbirleriyle ve ele alınan iç mekanın işlevi ve tasarım konsepti ile bütünleştirilmesi aşamaları ele alınarak, bütünleşik tasarım yaklaşımı irdelenmektedir. Sonuç olarak, elde edilen çıktıların sürdürülebilir iç mekanı sağlamadaki önemi tartışılmakta ve eğitim sürecine ilişkin öneriler üzerinde durulmaktadır.

Anahtar Kavramlar: Bütünleşik Tasarım, İç Mimarlık Eğitimi, Yapı Fiziği

KAVRAMLAR

Sürdürülebilirlik

İşlev

Ütopya

Yapı fiziği

Tarih

Toplum

Yaratıcılık

Renk

Bilişim

Etik

Deneyim

Kültür

Biçim

Kullanıcı

Yöntem

Strüktür

Araştırma

Sunum

Doku

Malzeme

Teknoloji

Felsefe

Bağlam

Çevre

Estetik

1. GİRİŞ

Günümüzde küreselleşen enerji ve çevre sorunları, iç mekan tasarımcılarına da önemli sorumluluklar yüklemekte, iç mekan tasarımcıları kullanıcı açısından sağlıklı, konforlu iç mekanlar yaratırken, sonraki kuşaklara yaşanabilir bir dünya bırakmak ve çevre kirliliğini önleyerek, enerji kaynaklarını verimli kullanan iç mekanları gerçekleştirmek misyonunu üstlenmektedir. İç mekan tasarımının konfor koşulları ve işlevsel özellikler açısından taşıdığı önem göz önünde bulundurulduğunda pek çok disiplinle ilişkili olduğu bilinmektedir. Diğer taraftan sağlıklı, konforlu, enerji etkin ve sürdürülebilir bir yapma çevre sağlamada farklı disiplinler arası konuları kapsayan çok önemli bir alan yapı fiziği alanıdır. Yapı fiziği kavramı sağlık, konfor, enerji etkinliği açısından optimum performans gösteren yapıların, kullanımı, yapımı ve tasarımında temel alan olarak ele alınmaktadır. Sağlıklı konforlu iç mekan tasarlama görevini üstlenen iç mimarlık alanında da uzmanlaşmaya olan gereksinim giderek artmakta, istenilen nitelikte iç mekanı yaratabilmek için yapı fiziği konuları iç mimarlık alanında da önemli bir yer tutmaktadır. Mekanın kullanım amacına maksimum uygunluk, gereksinimlerin optimum karşılanması ve üretkenliğin sağlanması, kullanıcıların sağlığının ve konfor koşullarının sağlanması, estetik ve sürdürülebilirlik açısından uygunluk gibi başlıca parametrelerin iyi değerlendirilmesi eldeki olanaklarla en uygun mekanı tasarlamak iç mimarlar için de büyük önem taşımaktadır.

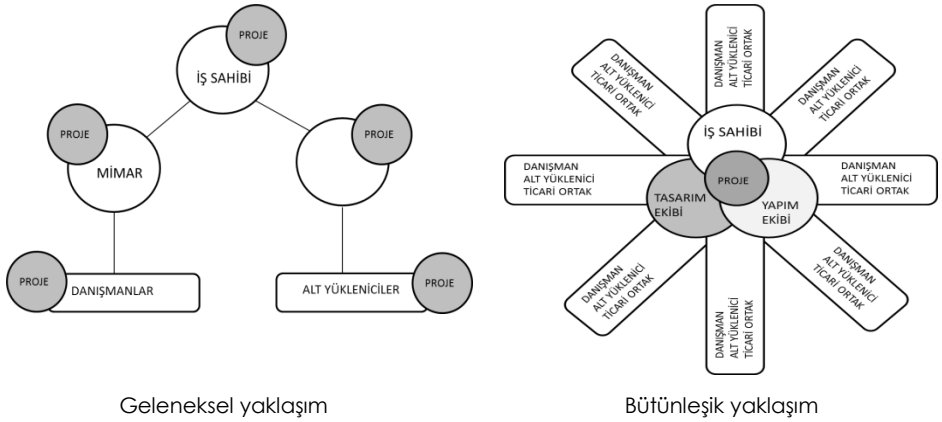
Fiziksel çevrenin karmaşıklığının artışı iç mekanı yaratacak veya geliştirecek iç mimarın diğer alanlardaki uzmanlarla doğru bir bilgi alışverişinde bulunmasını gerektirir. Bu bilgi alışverişi özellikle günümüzde mimar/iç mimar ve mühendislerin en önemli görevlerinden biri olan sürdürülebilir bir çevrenin sağlanması için zorunludur. Günümüzde değişen koşullara bağlı olarak ortaya çıkan bu zorunluluk bütünlük tasarım yaklaşımını ön plana taşımıştır. Bütünlük tasarım sürecinin en temel özelliği disiplinler arası işbirliğinin olabildiğince üst düzeyde sağlanmasıdır. Bütünlük tasarım süreci, tasarım sürecinin başında, tüm tasarım ekibinin tasarıma dahil olduğu, alınan kararlarda belirli kişilerin etkisi yerine tüm takımın etkisinin olduğu, doğrusal bir süreç yerine tekrarlanan bir sürecin benimsendiği, alt sistemlerin bütüncül olarak düşünüldüğü disiplinler arası bir takım çalışmasıdır.

Bütünlük tasarım yaklaşımının başarısı, iç mimarın eğitim sürecinde çevre duyarlı tasarım bilincinin geliştirilmesi ve enerji etkin, sürdürülebilir tasarım ilkelerine dayanan bütünlük bir yaklaşımın da uygulanmasına bağlıdır. Bu nedenle öncelikle geleneksel tasarım anlayışından farklı olarak bütünlük tasarım yaklaşım modelinin tartışılması gereklidir.

2. BÜTÜNLEŞİK TASARIM YAKLAŞIMI

Çağdaş anlayış kapsamında, iç mimarlıkta tasarım, alt sistemleri tasarlarken bütünün ön görüşüne sahip olma, sınırlarını önceden belirleyebilme, süreçteki gelişmelere bağlı olarak alt sistemler bütünü yeniden yorumlama ve anlamayı gerektirir. Bu süreç, geri beslemelerle iteratif (farklılaşarak tekrar eden) bir döngüdür. Bu döngünün sağlıklı olarak sonuçlandırılması güçlü bir disiplinler arası ilişkiyi gerektirmektedir. Hızlı bir değişimin, olduğu günümüzde, yaşanan sorunlar, disiplinler arası bağlamların ortak sonuçları olarak çözülmeyi gerekli kılmaktadır. Dolayısıyla tasarım sorunlarını tekil konular olarak ele almak yerine, proje hedefleri

arasındaki iç tutarlılığı ve aralarındaki bağlantıların tanınırlığını gözetken, tasarıma yönelik bütüncül bir yaklaşımı- bütüncül tasarım yaklaşımını (BTS)-benimsemek gerekli olmaktadır. Bu yaklaşıma göre, yapı 'bütün' bir fiziksel nesne olarak tanımlanır ve doğal çevreyle doğrudan ve dolaylı olarak etkileşim içinde olan 'bütüncül' bir sistem olarak davrandığı kabul edilir (Aitken, 1998). Bütüncül tasarım süreci-BTS, yapıyı bir bütün olarak kabul eden, aynı zamanda tüm ortaklar ve paydaşlar ile tasarım ekibi üyelerinin ve gelecekteki kullanıcı yahut mal sahiplerinin, hatta kiracıların dahi sürece katılımını gerektiren, bir tasarım yöntemidir. Şekil 1'de geleneksel ve bütüncül tasarımdaki organizasyonlar birbiriyle karşılaştırılmaktadır (Hootman, 2013). Şekilde görüldüğü gibi geleneksel tasarım yaklaşımında paydaşlar arası hiyerarşik ve tek yönlü, bütüncül tasarım modelinde çok yönlü bir takım modeli görülmektedir. Bu durumda BTS geleneksel proje teslimlerine göre daha kapsamlı ve birbiri içine geçmiş bir takım çalışması gerektirmektedir (Mendler vd, 2006).



Şekil 1. Geleneksel ve bütüncül tasarımda organizasyon (Hootman, 2013)

Bu bağlamda, bütüncül tasarım süreci, geleneksel tasarım sürecinden farklı olarak; tüm ekibin tasarım sürecinin başında, tasarıma katıldığı; alınan kararlarda belirli kişilerin etkisi yerine, tüm takımın etkisinin olduğu, doğrusal bir süreç yerine tekrarlanan bir -dizi- sürecin benimsendiği, sistemlerin ayrı alt-sistemler yerine, bir bütün olarak düşünüldüğü, tam anlamıyla bir optimizasyonun yapıldığı bir süreç anlayışıdır. Aitken(1998) bütüncül tasarım sürecini-BTS, yerleştirme ve konumlandırma, tasarım, malzeme ve ekipman seçimi, bütçelendirme, yapım ile kullanıcı ve yapıların karmaşık ihtiyaçlarına bağlı uzun dönem müdahaleleri için bir yöntem olarak değerlendirir. Busby, Perkins ve Will (2007) ise, bütüncül tasarım sürecini-BTS, bir taraftan bütçe ve zaman sınırlamalarını gözetirken, diğer taraftan da çok çeşitli ve bir o kadar da iyi tanımlanmış çevresel ve sosyal proje hedefleriyle ilgili yüksek bir performans ortaya koymayı hedefleyen, bir tasarım yaklaşımı olarak tanımlarlar (Görgül ve Koçlar Oral, 2014).

Entegre tasarım ekibinin tasarım hedeflerini gözeterek, tasarım çözümleri üretmesi gerekmektedir. Kuşkusuz, geleneksel tasarım ekiplerine oranla, söz konusu bu

bütünleşmiş tasarım ekibi üyeleri arasında, daha yüksek bir etkileşim vardır. Busby, Perkins ve Will'e (2007) göre, bütünleşik tasarım süreci-BTS, ortak bir vizyonu paylaşan ve tasarımın bütüncül olarak algılandığı ve bu paylaşımdan hareketle kararların tüm üyelerin katılımıyla birlikte alındığı, multi-disipliner ve kollaboratif bir ekip yapısını gerektirir. Ekip üyelerinin tasarım problemini farklı perspektiflerden gördüğü ve mevcut uzmanlıklarının dışında da düşünerek fikir geliştirebildikleri, yakın çalışma gruplarından oluşur (Busby, vd, 2007). Tasarımın en erken aşamalarından başlamak üzere, tüm tasarım ekibi proje sürecinin her aşamasına dahil olur. Yapılan gözlem ve değerlendirmelere göre, bütünleşik tasarım sürecinde-BTS, sürecin başlangıcında, değişiklikler ve güncellemelerin yapılması görece daha kolayken, süreç ilerledikçe, daha zorlaşarak tasarıma zarar verici bir hale gelebilir (International Energy Agency, 2007). Tablo 1'de bütünleşik tasarım yaklaşımının başlıca prensipleri ve kazanımlar özet olarak açıklanmıştır (Görgül ve Koçlar Oral, 2014).

Tablo 1. Bütünleşik tasarım yaklaşımının başlıca prensipleri ve kazanımlar

Prensip	Kazanımlar
Tüm tasarım ekibinin tasarım sürecinin en başından beri sürece dahil olması	Projenin ilerleyen süreçlerinde oluşabilecek muhtemel sorunların daha da azalması Sistemlerin daha fazla entegre olması Çalışanlar arasında gelişecek sinerjinin daha erken ve kolayca ortaya çıkması Optimum çözümlere ulaşılması Disiplinler arası farklılıkların erkenden algılanması
Ekip arası işbirliğinin ve bilgi paylaşımının sürdürülmesi	Takım üyelerinin birbirlerinden öğrenmesi Ulaşılan çözümlerin tümüyle birbirleriyle entegre olması
Proje hedeflerinin açıkça tanımlanması	Tasarıma odaklanma Takım üyeleri arasında ortak bir anlayışın gelişmesi
Süreçte geri-bildirim döngülerinin oluşturulması ve süre gelen değerlendirme düzeninin tesisi	Problemin önceden tespiti ve tanımı Tasarımcılar için süre-gelen bir öğrenme sürecinin oluşturulması Gelecekte oluşabilecek hataların önlenmesi
Bütüncül düşünme	Entegre çözümlerin ortaya konması Tasarım optimizasyonunun kolay erişilebilir olması Sürdürülebilir tasarım bileşenlerinin kolaylıkla ve ekonomik maliyetli olarak çözümlenebilir olması

Bütünleşik tasarım süreci-BTS, vizyon ve ilk hedeflerden başlayarak gelişen bir dizi çalıştaylardan (workshop) hareket eder. Ardından, proje içeriğine karşılık olarak tüm proje ekibinin ortaya koyduğu, geniş ve çeşitli fikirlerin, yaklaşımların ve

stratejilerin harmanlandığı, ilk tasarım kavramının ortaya konmasıyla devam eder. Bu çalıştaylar ekip üyeleri arasında bir etkileşim ve ilişki kurmayı teşvik ederken, aynı zamanda proje sürecinin başından itibaren bilgi paylaşımına da sevk eder (Cole, 2008). Böylelikle, tasarım ihtiyaç ve gereklilikleri arasındaki karşılıklı bağı da güçlendirirler. Tasarım sürecinde, tüm ekip üyelerinin problem ve güncellemeler ile elde edilen bulgulardan ve sonuçlardan haberdar edilmesi çok önemlidir. Tüm bileşenlerinin önemli katkıları olduğu bütünlük tasarım süreci-BTS, tasarımcıların, fikirlerini ve çözümlerini daha yaratıcı ve etkileyici bir şekilde üretmelerini teşvik eder ve böylelikle bütünlük tasarım süreci-BTS, çalışılan projeyi daha merak edici kılar. Bütünlük tasarım süreci-BTS, geri-bildirim gerektiren bir süreçtir, bu sayede proje ekibi hatalarından ve kazanımlarından öğrenerek beslenir (Cole, 2008).

Bu yaklaşım modelinde, sağlıklı konforlu, enerji etkin ve sürdürülebilir bir yapma çevreyi gerçekleştirmek ortak hedeftir. Bu ortak hedefi gerçekleştirmek üzere, disiplinler arası konularda ortak çözüm arama, bireysel sorumluluk ve grup çalışması esas alınmaktadır. Bütünlük tasarımın hedefi olan bütünü ön görme, süreç içindeki gelişmeye bağlı olarak bütün ve alt sistemler arasındaki ilişkiyi yeniden yorumlama ve değerlendirme tekrar eden bir döngüyü kapsamaktadır. Bu döngü eğitimde öğrenen ve öğreten ilişkisine de yansımaktadır. Böylece öğrenciler ve öğretim üyeleri birlikte çalıştıkları sürece, karşılıklı etkileşim ve birbirinden öğrenme de gerçekleşmektedir.

3. BÜTÜNLEŞİK TASARIM YAKLAŞIMI BAĞLAMINDA İÇ MİMARLIK EĞİTİMİNDE YAPI FİZİĞİ KONULARI: İTÜ ÇEVRE KONTROLÜ STÜDYOSU ÖRNEĞİ

Bütünlük tasarım sürecinde-BTS, farklı disiplinlerin bir araya gelmesi ve optimum çözümü elde ederek ortak hedefte birleşmeleri temel amaçtır. Diğer bir ifadeyle, bütünlük tasarım sürecinin-BTS en temel özelliği, disiplinler arası işbirliğinin olabildiğince üst düzeyde sağlanmasıdır. Diğer taraftan günümüzde, sağlıklı, konforlu, sürdürülebilir bir yapma çevreyi hedefleyen ve disiplinler arası konuları kapsayan önemli bir alan yapı fiziği alanıdır. Yapı fiziği alanı gerek mimarlık gerekse iç mimarlıkta sağlık, konfor, enerji etkinliği açısından optimum performans gösteren yapı veya iç mekan yapımı ve tasarımında temel alan olarak ele alınmaktadır.

Yapı fiziği genel olarak yapma çevreye fizik prensiplerinin uygulanması olarak da bilinmekte, bu açıdan yapı fiziği uzmanları yapılar ve onu çevreleyen alanların tasarımının geliştirilmesinde fiziğin temel kurallarını esas almaktadırlar. Bu alanda kullanıcı konforu anahtar kelime olarak ele alınabilir. Yapı fiziği alanı insanların temel gereksinimi olan barınma gereksiniminin sağlıklı, konforlu yapma çevrelerle karşılanması için profesyonel ve bilimsel bir uzmanlık alanıdır. Bu açıdan yapı fiziği alanında yer alan çalışma guruplarının ele aldığı en sık rastlanan temel konular:

- İklim kontrolü / Isı ve nem kontrolü,
- Işık kontrolü
- Ses kontrolü,
- Yangın kontrolü
- Yalıtım Sistemleri

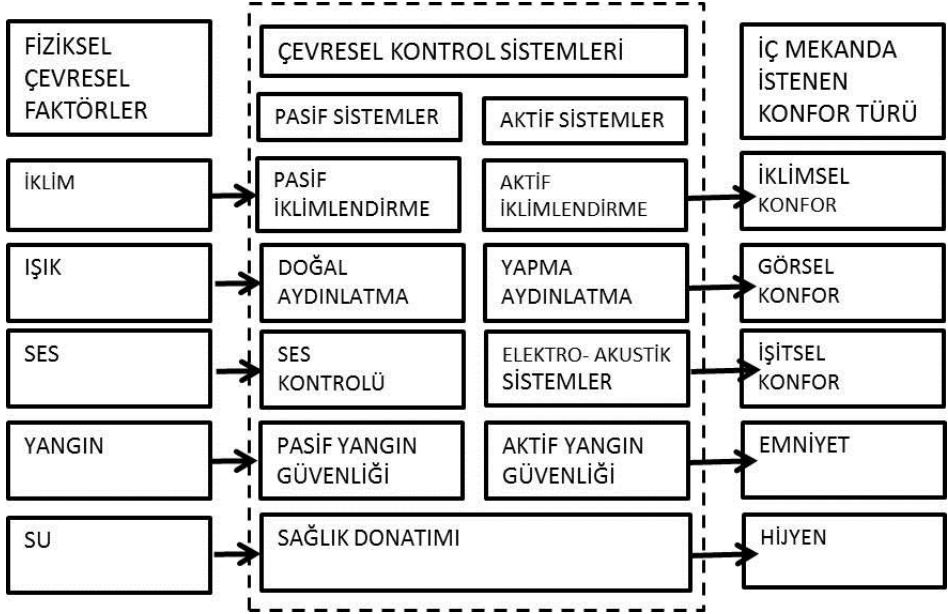
konularıdır. Yapı Fiziği alanında ulusal ve uluslararası platformdaki çalışma gruplarına bakıldığında yukarıdaki konulardan biri, birkaçı veya tümü ile uğraşan gruplar olduğu gibi bu konulara HVAC sistemleri, kütle transferi, malzeme, konstrüksiyon gibi konuları da katarak, konuya daha geniş açıdan yaklaşan gruplara da rastlanmaktadır (Koçlar Oral vd, 2010).

Günümüzde gelişen teknoloji, uzmanlaşma, karmaşıklaşan yapı, her alanda olduğu gibi sağlıklı konforlu iç mekan tasarlama görevini üstlenen iç mimarlık alanında da farklı uzmanlık alanları ile çalışma gereksinimini arttırmakta, istenilen nitelikte iç çevreyi yaratabilmek için yapı fiziği konuları iç mimarlık alanında da önemli bir yer tutmaktadır. Ayrıca kullanıcıların toplumsal ve sosyal gelişmeye bağlı olarak artan gereksinimleri tek bir meslek insanının yukarıda sayılan yapı fiziğinin alt alanlarında tasarım, yapım, performans değerlendirme gibi aşamalara her düzeyde hakim olmasını olanaksız kılmakta, alt alanlarda uzmanlaşma ve ekip çalışması gelişimin zorunlu bir sonucu olarak ortaya çıkmaktadır. Bu gelişime bağlı olarak iç mimarlık eğitim modellerinde de değişimin yaşanması kaçınılmazdır. İstenilen nitelikte iç mekan yaratabilmek için mekanın kullanım amacına maksimum uygunluk, gereksinimlerin karşılanması ve üretkenliğin sağlanması, kullanıcıların sağlığının ve konfor koşullarının sağlanması, estetik ve sürdürülebilirlik açısından uygunluk gibi tasarım parametreleri için optimum değerlerin belirlenmesi, tasarımcı ve mühendisler için büyük önem taşımaktadır. Fiziksel çevrenin karmaşıklığının artışı bu çevreyi yaratacak veya geliştirecek mimarın diğer alanlardaki uzmanlarla doğru bir bilgi alışverişinde bulunmasını gerektirir. Küreselleşen dünyada yaşamı tehdit etmeye başlayan çevre ve enerji sorunları karşısında, ortaya çıkan, ekolojik tasarım ve yapım, çevreye duyarlılık, geri dönüşüm, ekonomik olma, yaşam kalitesi, temiz enerji ve doğal kaynaklar, enerjinin verimli kullanımı, gibi kavramlar sürdürülebilir çevre anlayışının bileşenleridir (Koçlar Oral vd, 2010).

İTÜ Mimarlık Fakültesi Fiziksel Çevre Kontrolü Birimi, tarafından verilen, mimarlar, iç mimarlar ve mühendisler ile yapma çevre arasında sürdürülebilirlik-yaşanabilirlik çerçevesinde ortak bir dil geliştirmede çok önemli yeri olan ve mimari tasarım sürecinin olmazsa olmazı olarak düşünülen yapı fiziği konularının öğretilmesini kapsayan Çevre Kontrolü Stüdyosu, her ölçekte sağlıklı ve sürdürülebilir çevre yaratabilmek için, ısı, ışık, ses, yangın gibi yapma çevre denetim sistemleri, ısıtma - havalandırma, iklimlendirme, aydınlatma, yangın güvenliği, sağlık donatımı gibi yapı servis sistemleri, enerji denetimi, sürdürülebilirlik ve kalite, alternatif enerji kaynakları, iç ve dış çevrede yaşam kalitesi, ısı, su ve nem yalıtımı, ses yalıtımı, yangın yalıtımı konularını içermektedir (Koçlar Oral vd, 2010).

İTÜ İç Mimarlık Bölümünde Çevre Kontrolü 1 ve 2 şeklinde iki ayrı yarıyıl da verilen dersler 2016-2017 yılından itibaren iç mimarlık bölümünde de bütünlük bir stüdyo olarak mimarlık bölümü birlikte verilecektir. Yapı fiziğinin temel konuları Çevre Kontrolü stüdyosunda pasif ve aktif çevresel kontrol sistemleri bütüncül bir yaklaşımla ele alınmaktadır. Şekil 2, Yapı fiziği ve fiziksel çevre kontrolü alanında yer alan fiziksel çevresel etkiler ve çevresel kontrol sistemlerini açıklamaktadır. Aktif sistemin rejime sokulmadığı (çalıştırılmadığı) yapma çevre bir bütün olarak pasif sistem olarak tanımlanmaktadır. Şekilde yer alan sistemlerden Elektro- Akustik sistemler mimarlıkta yer almamaktadır. İç mimarlık bölümünde verilecek Çevre

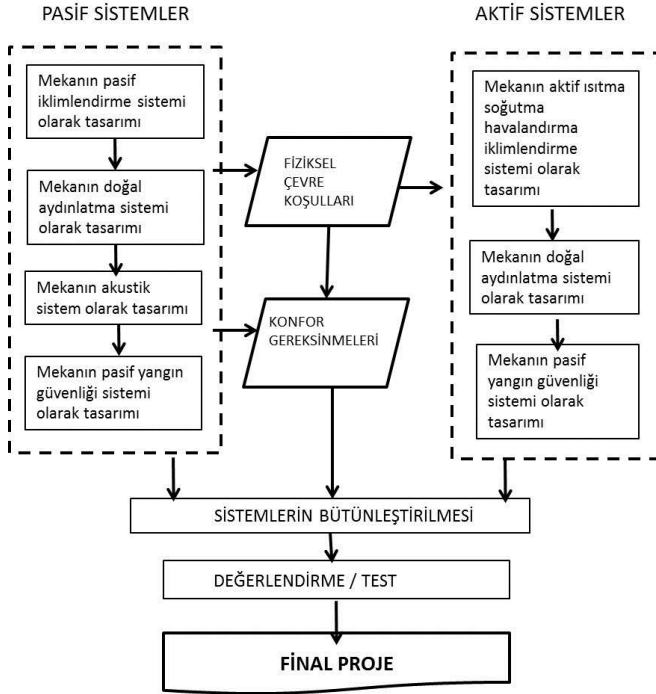
Kontrolü Stüdyosu, yapı fiziği alanında çevresel kontrol sistemlerini de verimli bir şekilde kullanarak, sağlıklı, konforlu, sürdürülebilir bir çevre yaratabilmek için iç mimarların; fiziksel çevresel etkenlerden optimum düzeyde yararlanan yapı bileşeni, yapı elemanı, mekan ve binaların tasarımında çeşitli benzetişim tekniklerini kullanabilecek, bu konuda uluslararası düzeydeki yöntem, teknik ve yasal araçları kullanabilecek, gerektiğinde ülkemiz için uygun yöntem, teknik ve yasal sınırlamaların oluşturulması ve geliştirilmesinde rol alabilecek bilgilerle donatılmış ve beceri kazanmış nitelikte olmaları ve bu konularda farklı disiplinlerden meslek adamlarıyla gerekli ve yeterli iletişimi kurabilmelerini sağlama becerisini kazandırma amacını taşımaktadır.



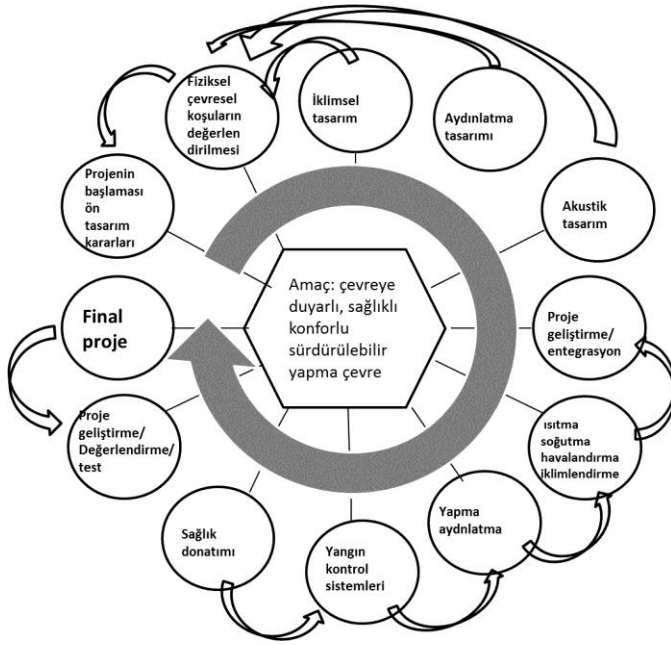
Şekil 2. İç mekanda istenen konfor türlerini sağlamada çevresel kontrol sistemleri

Ders kapsamında mekanın/binanın iklim, ışık, ses, yangın ve sağlık kontrolünde optimal performans gösteren pasif ve aktif çevre alt sistemlerine ilişkin bilgilerin verilmesi ve tüm bu konuların sistemler bütünü olarak tasarlanması ve değerlendirilmesi, stüdyo ortamında her öğrenciye verilen bir proje üzerinde gerçekleştirilmektedir (Koçlar Oral vd, 2010). Stüdyo çalışması süreci, yapma çevrenin pasif sistem olarak kontrol süreci ve yapma çevrenin aktif sistem olarak kontrol süreci olarak iki temel adımdan oluşmaktadır. Yapma Çevrenin pasif ve aktif sistemler bütünü olarak tasarlanmasındaki süreç Şekil 3'de açıklanmıştır. Alt sistemlerin tasarımı ve bütünleştirilmesinde her aşamada yapılacak geri beslemeler ve iteratif değerlendirme ile eksik ve hatalar giderilmekte optimum sonuca ulaşma hedefine yaklaşılabilmektedir. Tasarım sürecindeki iteratif yapı ise Şekil 4'de verilmektedir. Stüdyo çalışmasına farklı alanlardaki paydaşların katılımı ve katkısı ile yapılacak bütüncül yaklaşım iç mimar adaylarının ilerideki meslek yaşantılarında yer alacağı diğer paydaşlarla yapacağı çalışmalara da temel olacaktır. Diğer bir ifade ile işbirliğine dayalı bir tasarım sürecini deneyimleyen

öğrenciler, kavrayabilecekleri iç mekanları belli bir disipline ait kavramlar olmasından öte daha geniş açıdan bakış ve karşılıklı etkileşim ile sistemler bütünü olarak algılayabilecekler ve meslek yaşantılarında da uygulayabilme becerisi kazanacaklardır.



Şekil 3. Tasarım sürecinde pasif ve aktif sistemlerin bütünleştirilmesi



Şekil 4. Tasarım sürecinin iteratif yapısı

4. SONUÇLAR

Günümüzde meslek alanlarındaki hızlı değişim ve karmaşıklaşan yapı karşısında, iç mimarlık eğitiminde de değişen koşullara uyum sağlayabilen, farklı disiplinlerden uzmanlarla bir araya gelerek işbirliği yapabilmeyi olanaklı kılan yeni modellere gerek duyulmakta, alışlagelmiş birbirinden bağımsız yapılanma yerine dinamik ve ortak çalışmaya olanak veren bütünleşmiş sistemlere eğilim çağdaş bir çözüm olarak ortaya çıkmaktadır. Bu nedenle bu çalışmada günümüzde önemi gittikçe artan bütünleşik tasarım yaklaşımı tartışılarak, bu yaklaşımı benimsemiş olan sağlıklı konforlu sürdürülebilir yapma çevre tasarımını hedefleyen yapı fiziği konularını kapsayan İTÜ Çevre Kontrolü Stüdyosu örneği sunulmuştur. Enerji ve çevresel sorunların çözümünde temel bir alan olan yapı fiziği konuları farklı disiplinlerde uzmanlaşmayı gerektirmektedir. Gelecekte farklı meslek gruplarındaki paydaşların derse katılımı da önerilebilir. Bu yaklaşım ile mesleki eğitimi almış tasarımcılar istenilen nitelikte yapma çevrelerin gerçekleştirilmesinde etkin rol alabileceklerdir. Ayrıca farklı uzmanlık alanlarından kişilerin katılımı ile geliştirilebilecek bütünleşik yaklaşım yoluyla disiplinler arası işbirliğine dayalı öğretim ve öğrenme yöntemlerinin kullanılması sonucunda iç mimarların, disiplinler arası çalışma becerisi kazanması ve çok boyutlu mesleki yetkinliklere sahip olarak yetişmesi olanaklı olabilecektir.

KAYNAKLAR

Aitken, D.W., (1998) Whole Buildings: An Integrating R & D and Policy Framework for the 21st Century, Union of Concerned Scientists.

Busby, Perkins and Will, (2007) Roadmap for the Integrated Design Process, Vancouver, erişim tarihi 2 Eylül 2015, <http://www.greenspacencr.org/events/IDProadmap.pdf>

Cole, R. Integrated Whole Building Design Guidelines. (Wellington: Ministry for the Environment Manatū Mō Te Taiao, 2008) Erişim tarihi 2 Şubat 2015, <http://www.mfe.govt.nz>

Görgül, E., Koçlar Oral, G., (2014) "Sürdürülebilirlik Bağlamında Eğitimde Bütünleşik Tasarım Yaklaşımı ", İÇLEK, Ulusal iç mimarlık lisansüstü eğitim kongresi – I, 26-27 Şubat Taşkışla, İstanbul.

Hootman, T., (2013) Net Zero Energy Design, A Guide For Commercial Architecture, J . Wiley, Hoboken, New Jersey.

International Energy Agency, (2007) "Solar Heating & Cooling Programme Annual Report", son erişim tarihi: 17 Haziran 2008 http://www.iea-shc.org/publications/downloads/shc_annual_report_2002.pdf

Koçlar Oral, G., Yener, A. K., Bayazıt, N.T., Manioğlu, G. (2010), "Mimarlıkta Yapı Fiziği Konuları: Çevre Kontrolü Stüdyosu Örneği", Yapı Fiziği ve Sürdürülebilir Tasarım Kongresi, İstanbul.



İÇ MİMARLIK ÖĞRENCİLERİNİN ÜÇ BOYUTLU ALGILAYABİLME YETİSİ

Ali Rıza Arslan¹, Sibel Seda Dazkır²

Afyon Kocatepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı Bölümü, Afyon /TÜRKİYE ,
ali_riza_arslan@yahoo.com ¹

Georgia Southern University, School of Human Ecology / Interior Design program, Statesboro, Georgia, USA, sdazkir@georgiaouthern.edu ²

ÖZET

Bu çalışmada; İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı Bölümü'ndeki uygulamalı derslerde öğrencilerin iki boyutlu olarak hazırladıkları tasarımları üç boyutlu algılamaları ve zihinde canlandırma yetenekleri ile ilgilidir. İç Mekân Tasarımı dersi kapsamında; tasarım süreci sonunda ortaya çıkan öğrenci projelerinin iki boyuttan üç boyuta taşınması ve üç boyutlu algı ve ifade yeterliliği açısından Bilgisayar Destekli Tasarım ve Maket Uygulamaları derslerinin üç boyutlu algılamaya ne kadar katkı sağladığı nitel araştırma yöntemi kullanılarak ölçülmüştür. Araştırmanın çalışma grubunu Afyon Kocatepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı Bölüm derslerinden İç Mekân Tasarımı, Bilgisayar Destekli Tasarım ve Maket Uygulamaları'nı alan 15 öğrenci oluşturmuştur. Kavramsal çerçeve ışığında araştırma için; veri toplama aracı olan açık uçlu sorulardan oluşan görüşme formu hazırlanmıştır. Hazırlanan sorular, öğrencinin tasarımlarını iki boyutlu olarak çizimleri üç boyutlu olarak algılama yetisi ve tasarımları zihinde canlandırıp kâğıda dökme becerisi ölçülmesine ve maket uygulamaları ile bilgisayar destekli tasarım derslerinin etkisinin ölçülmesi üzerine yöneliktir. Görüşmeler sonucunda elde edilen veriler içerik analizi kullanılarak değerlendirilmiştir.

Anahtar Kavramlar: Tasarım, Algı, Üç Boyutlu Tasarım

KAVRAMLAR

Sürdürülebilirlik

İşlev

Ütopya

Yapı fiziği

Tarih

Toplum

Yaratıcılık

Renk

Bilişim

Etik

Deneyim

Kültür

Biçim

Kullanıcı

Yöntem

Strüktür

Araştırma

Sunum

Doku

Malzeme

Teknoloji

Felsefe

Bağlam

Çevre

Estetik

1. GİRİŞ

Üç boyutlu tasarım öğelerinden olan form, belirli bir işlev içinde bulunduğu hacim ile belirli bir alanı kaplayan ve kullanım tarzı, gereksinimlerin karşılanması amacıyla tasarlanan her türlü varoluş olarak açıklanabilir. Formda yer alan, nokta, çizgi, yüzey ve hacim-kütle öğeleri ayrı olarak tasarlanabileceği gibi bir bütün olarak da tasarlanabilir. Formun tasarlanması, iki boyutlu elemanları oluşturan niteliklerin ve işlevlerin birleştirilerek bir bütünü oluşturmaya geçilebilir. Tasarlanan yeni formlar ise, en basit iki boyutlu geometrik formlar (üçgen, kare, dikdörtgen, yamuk, daire) arasında yer alabilmektedir. Üç boyutlu ise piramitten küpe, dikdörtgen prizmasına ve küreye doğru şekillenir. Bu tasarlanan formlar, nitelikleri bakımından; İç-dış, pozitif-negatif, statik-dinamik, kapalı- açık, soyut-somut ve organik-inorganik formlardır. İç mekânda formun zıtlık, uyum, koram, tekrar ile denge ve egemenliğe gidilmelidir. İç ve dış formlardan yola çıkılarak, mimari yapı içinde yer alan ve bir strüktür yardımıyla oluşan hacimlerin bir gereksinimi karşılayacak tarzda işlev yüklenmesiyle oluşan iç mimari de mekân oluşabilir. İç mimari de mekânı oluşturan kapalı hacmin öğeleri de formun öğeleri (nokta, çizgi, yüzey, hacim-kütle) gibi, köşe, kenar, yüzey ve hacimdir (Kaptan, 1997). Tasarım elemanları ve ilkeleri iki boyutlu kâğıt üzerinde cisimleri üç boyutlu algılanmasında grafik aracı olarak kullanılmaktadır.

1.1. Üç Boyutlu Algılama

Grafik; düşüncüyü, bir duyguyu ya da nesnel evrenin bir parçasını resimsel öğeleri ve fotoğrafları iki boyutlu düzlem ya da üç boyutlu formlar üzerinde kullanarak tasvir etme anlamına gelir (Ersöz, 1993; İnternet, 2015). Grafik tasarım ise, bir mesajı görsel iletişim yoluyla hedef kitleye duyurma işlevini, güzel sanatların estetik nitelikleriyle birlikte, resim ve yazıyı birbirini tamamlayan bir düzenleme içinde kullanarak yerine getirir (Kolektif, 1997). Bir bütünün düzen ve niteliği onu oluşturan etki elemanları ve onların hareketi ile ifade bulmaktadır. Seçilen ve yeniden oluşturulan bir çizgi, bir renk, bir biçim veya ton her zaman bir diğeri ile bağlantılıdır. Bir tasarımın meydana gelmesinde nokta, çizgi, renk, biçim, doku, leke, ölçü gibi etkili olan görsel tasarım elemanları vardır (Yağmur, 2014). Tasarım elemanlarından en başta geleni noktadır. Nokta, büyük ya da küçük boyutlarda kullanılabilir. Yan yana geldiğinde ise bir çizgiyi meydana getirir. Çizgi, tasarımda önemli bir elemandır. Kompozisyonda dengeyi sağlayabilir veya farklı bir yerde kullanımı dengeyi bozabilir. Birçok çizginin veya objenin bir arada bulunuşu, tek bir çizgi üzerindeki dönüş ve kıvrımlar ile değişik tonların oluşturduğu yüzeyler, bir tasarımda biçimi oluşturan unsurlardır (Ketenci ve Bilgili, 2006).

Görsel alanda dokusal etki, bakış açısına, bakış uzaklığına ve algılama koşullarına bağlı olarak aynı cins şeylerin çok sayıda ve dizgisel özelliklere dayanarak yan yana gelmeleriyle izleyiciye bıraktıkları ve görsel yolla algılanan etkidir (Kalyoncu, 2000). Yüzeylerin, herhangi bir malzeme ile örterek, renk, doku, ışık-gölge, ölçü geometri, derinlik olarak ifadelendirmenin tekniği lekedir (İstifoğlu, 2003). Bir grafik tasarım ürünü, daima değişik ve belirli ölçülere sahip görsel unsurların bir araya gelmesiyle oluşur. Ölçüler büyüdükçe etkileyicilik ve algılanırlık da artar. "Tasarım alanındaki her yeni yaklaşımın değişik bir akım ya da üslup olarak ele alınmasına karşın, bunların yararlandıkları ilkeler temelde aynıdır. Bir insanın nasıl gördüğü ve

görsel bilgiyi nasıl anlamlı bir bütüne dönüştürdüğünü araştıran Gestalt Psikoloji Okulu hocalarının bu alanda elde ettiği sonuçlar sonucunda tasarım ilkelerini belirlenmiştir (Becer, 2005). Buradan hareketle araştırmamızın kapsamı olarak "Görsel algının sanatta yeri nedir?" problem cümlesi üzerinde yoğunlaşmıştır.

1900'lerde Alman ve Avusturyalı psikologların ortaya attığı Gestalt kavramı temelde insanın gözünün görsel deneyimleri nasıl organize edip algıladığını araştırmaktadır (Uçar, 2004). Gestalt Kuramına göre; algıyı örgütlemekteki yardımcı ilkeler şöyledir; Şekil-zemin ilişkisi, Yakınlık yasası, Tamamlama yasası, Benzerlik yasası, Süreklilik yasasıdır (Ünver, 2006). Çevreyi algılama ve analiz etme sürecinde önemli bir kavram olarak ortaya çıkan algı, 'nesnel dünyayı duyarlar yolu ile öznel bilince aktarma biçiminde tanımlanmaktadır (Özcan, vd. 2003). Algılama, bir organizmanın gereksinimlerini karşılamak için çevresel bilgileri bir yöntemi elde etme süreci olarak düşünülebilir (Genç ve Sipahioğlu 1990).

Buradan hareketle iç mimaride iki boyutlu çizilen bir planın duvarları, kolon ve girişleri, masa, sehpa gibi donatı elemanların iç mimariye yeni başlayan öğrenciler tarafından nasıl algılandıkları önem arz etmektedir. Örnek verirek; bu algılamada duvar çizgisini duvar mı yoksa sadece çizgi olarak mı algıladıkları, hangi süreçlerden sonra projeyi normal olarak algılayabildikleri, bu araştırmamızın amacını oluşturmaktadır.

2. ARAŞTIRMA YÖNTEMİ

İç mimaride kullanılan çizimlerde veya herhangi bir meslek grubunda mesleki anlamda oluşturulan çizimleri üç boyutlu algılama o cismi zihinde canlandırma o cismi üretebilme açısından önemli bir durumdur. Bunun için o cismi algılayabilmek önem arz eder. Bundan dolayı algılama süreçlerini en iyi kişinin kendisi, kendi duyuları belirleyebildiği için bu çalışmada nitel araştırma yöntemi kullanılmıştır.

Nitel araştırmalarda gözlem, görüşme ve doküman analizi gibi nitel veri toplama yöntemleri kullanılır ve algılar ile olaylar doğal ortamda gerçekçi ve bütüncül bir biçimde ortaya konmaya çalışmasından (Yıldırım ve Şimşek, 2005) dolayı tercih edilmiştir. Bu da daha gerçekçi ve bütüncül sonuçlara ulaşılmasını sağlamak adına önemli görülmektedir.

Bu araştırmada ayrıntılı ve derinlemesine veri toplama, katılımcıların bireysel algılarını, deneyimlerini ve bakış açılarını doğrudan öğrenme, mevcut durumları anlama ve açıklama amacıyla nitel araştırma yaklaşımı kullanılmıştır (Büyüköztürk, vd., 2009).

Nitel araştırmada araştırılan yargının ön yargısız araştırılabilmesi önem arz etmektedir. Yani araştırmacının araştırılan konuyla ilgili önyargılara sahip olmadan konunun etrafıca incelenmeye çalışılmalıdır (Ekiz, 2009).

Lincoln'e göre, görüşme tekniğinde belki de araştırmacıların kullanabileceği bilinen en eski bilgi toplama ve veri elde etme yoludur. Dexter'in, "bir amaca yönelik sohbet" olarak nitelediği görüşme, önceden belirlenmiş ve bir amaç için yapılan, soru sorma ve yanıtlama tarzına dayalı karşılıklı ve etkileşimli bir iletişim sürecidir. Nitel araştırmalarda çeşitli görüşme teknikleri kullanılmaktadır (Wilkinson

ve Birmingham, 2003, Yıldırım ve Şimşek, 2005, Silverman, 2006, Briggs ve Coleman, 2007).

2.1. Çalışma Grubu

Bu çalışma Afyon Kocatepe Üniversitesi gerçekleştirilmiştir. Araştırmaya adı geçen Üniversitenin Güzel Sanatlar Fakültesi İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı Bölümünde öğrenim gören 15 öğrenci katılmıştır. Bu öğrencilerin 2013-2014 öğretim yılı güz ve bahar döneminde Temel Mekân Analizi, İç Mekân Tasarımı, Bilgisayar Destekli Tasarım, Maket Uygulamaları ve İç Mimaride Teknik Çizim derslerini alan öğrencilerden seçilmiştir. Çalışmada yer alan öğrencilerin on iki kız, üç erkektir. Çalışmaya katılan katılımcılar birinci sınıf öğrencilerinden oluşturulmuştur. Öğrenciler özel yetenek sınavı ile alınmamış ve Öğrenci Seçme ve Yerleştirme Merkezi'nin yapmış olduğu Lisans Yerleştirme Sınavında TM1 puan türüne göre yerleşmişlerdir. Bu çalışmada öğrencilerin resim ve teknik çizim hakkında bilgi ve yeteneği olmayan öğrencilerden seçilmesine özen gösterilmiştir. İç Mekânda Teknik Resim kapsamına giren izdüşüm, görünüş çıkarma ve perspektif oluşturma ders kapsamına girmektedir. Bundan dolayı bu konular gösterilmeden bu çalışmanın ilk kısmı yapılmış ve öğrencilerin çizdikleri cisimleri üç boyutlu algılayabilmeleri araştırılmıştır. İkinci kısımda ise öğrencilerin farklılığı anlayabilmeleri için bir müddet zaman verilmiştir. Bu zaman 2014-2015 öğretim yılı Güz dönemi sonunda 2. Sınıf öğrencilerine çalışma soruları sorulmuştur.

2.2. Verilerin Toplanması ve Analizi

Araştırma verileri yarı yapılandırılmış görüşme tekniği ile elde edilmiştir. Bu teknikte araştırmacı görüşme sorularını önceden hazırlar; ancak görüşme sırasında araştırılan kişilere kısmi esneklik sağlayarak oluşturulan soruların yeniden düzenlenmesine, tartışılmasına izin verir. Bu tür görüşmede, araştırılan kişilerin de araştırma üzerinde kontrolleri söz konusudur. Bu esneklik sağlandığından dolayı nitel araştırma içerisinde görülebilir (Ekiz, 2009).

Görüşmelerde, katılımcılara aşağıdaki sorular ve bu ana soruların anlaşılmasını kolaylaştıracak ya da daha fazla ayrıntı elde edilebilecek sorular yöneltilmiştir. Veriler toplanırken geçerlik ve güvenilirliği sağlamak adına katılımcıların etkilenmemesi için yönlendirilmemeleri konusuna özen gösterilmiştir. Görüşmelerde kayıtlar dijital ses kayıt cihazlarıyla tutulmuş ve herhangi bir aksama olasılığını ortadan kaldırmak için not alabilmek için gerekli hazırlıklar yapılmıştır. Ses kayıt cihazı kayıt yapma yeteneği oldukça yüksek olan, küçük ve taşınabilir kayıt araçları olmaları yönüyle tercih edilmiştir. Ayrıca, her görüşmede araştırmacı, görüşmelerin sözel olmayan yönlerine ilişkin olarak notlar almış ve bu notlar, özellikle analiz ve yorumlama aşamalarında göz önünde bulundurulmuştur (Beycioğlu, 2012). Her bir görüşmenin başında katılımcıların, demografik özellikleri not edilmiştir. Daha sonra görüşmelere başlanmıştır. Her bir görüşmenin 20-30 dakika sürdürülmesi planlanmıştır.

Araştırmacılar tarafından veriler önce bilgisayar ortamında yazılı hale getirilmiş sonra da nitel araştırma tekniklerden içerik analizi kullanılarak çözümlenmiştir. Öğrencilerin her bir soruya verdiği cevaplar benzerlikleri bakımından gruplandırılarak yorumlanmış, ayrıca her soruya verilen bir iki cevap da aynen

sunulma yoluna gidilmiştir. Çalışmanın güvenilirliğini arttırmak amacıyla bir uzmanın çözümlmeleri dikkate alınmış ve ortak noktalar belirlenmiştir.

3. BULGULAR VE YORUMLAR

Öğrencilerin cisimleri üç boyutlu algılayabilmeleri için İç Mekân Tasarımı dersinde iki boyutlu çizilen mekânı ve içindeki cisimleri nasıl algıladıklarının belirlenmesi amacıyla kendileriyle yapılan birebir görüşmelerin temel alındığı bu çalışmada öncelikle genel düşünceler ortaya konma yoluna gidilmiştir.

Kendileriyle görüşülen katılımcıların bahar döneminde alınan "İç Mekân Tasarımı dersinin ilk haftalarında iki boyutlu grafikleri algılaya biliyor muydunuz?" şeklindeki soruya verdikleri cevaplar incelendiğinde iki boyutlu algısı ile ilgili şöyle bir çerçeveye çizilebilir:

3.1. İç Mekân Tasarımı Dersinde İki ve Üç Boyutlu Algı

İç Mekân Tasarımı dersi; temel çizim tekniklerini kullanılarak öğrencinin temel çizim becerilerini geliştirmek üzere tasarlanmıştır. Bu derste teknik çizim metodu kullanılarak algısal ve kavramsal çizimler üzerinde durulur. Bu kapsamda obje ve mekânlardan yola çıkılarak oluşturulan tasarım fikirlerini çizim yolu ile iki ve üç boyutlu ifade etme yeteneği geliştirilmektedir.

Katılımcılardan konuyla ilgili görüşleri sırası ile şöyledir:

İCM-1; Güz döneminde sadece ezberlediğimiz ölçülerde planı çizdim ve donatıları yerleştirdim. Yerleştirmek istediğimiz donatı elemanlarının fotoğrafları ile geliyordum, Teknik Resim'de görmemize rağmen mekan içinde üst görünüşün nasıl olduğunu bilmiyordum.

İCM-2; Planda ve kesitte bakıp yapacağımız tasarımları hayal ederken düşünce ve fikir sahibi olacağımızı sanıyordum. Ama çok erken düşünmüştüm. Bu zaman içinde oluştu.

Görüldüğü gibi öğrenciler ezberledikleri ve ya hocalarının belirttiği ölçüler dışında çizim yapamadıklarını, yapmak istediği tasarım fikrini oluşturamadığı için o şekle benzeyen fotoğrafları bulup onun üzerinde ne tür değişiklikler yapmak istediğini anlatarak yapmaya çalıştığı görülmektedir. Teknik Resim dersinde küçük geometrik cisimlerin iki boyutunu çıkarma ve net resmi verilen cisimlerin ise üç boyutunu çıkarma çalışmaları yapmış olsalar da İç Mekân Tasarım dersinde plan içerisine yerleştirmek istedikleri donatı elemanlarını ifade edemedikleri görülmektedir. Çünkü ezberledikleri ve hocalarının tahtaya çizdiği ölçüler ile hareket etmektedirler.

Başka bir çalışmada Üniversite 1. Sınıfların prizma ve silindir kavramlarına dair kavram imajları araştırılmıştır. Katılımcıların büyük bir çoğunluğu prizma ve silindir kavramlarını dörtgen prizma ve dik dairesel silindir olarak algıladıkları görülmüştür. Katılımcıların silindir ve prizma şekilleri için çoğunlukla şekillerin görülmeyen arka çizgilerini de çizdikleri görülmüştür. Bu verilere dayanarak katılımcıların prizma ve silindir kavramları ile ilgili kavram imajlarının zenginleştirilemediği ve yanlış kavram imajları oluşturdukları söylenebilir (Bozkurt ve Koç, 2014). Buda göstermektedir ki bazı şeylerin öğrenci algısında oluşturulabilmesi için zamana gerek vardır.

Cisimlerin planlarını ve kesit görünüşünü ders kapsamında ve projenin teknik olarak anlaşılabilmesi için çizmek zorunludur. Plan görüntüsüne bakarak zihinde canlandırmaya başlanmış olmakta ve kesitler ile zihindeki şekiller yerli yerine oturmaktadır. Ama bunları çizerken yanında 3 boyutlu halinin de çizildiği takdirde algılanamayan kısımlar daha iyi algılanmasına neden olmaktadır. Bu ders kapsamında duvar, kolon, giriş, kapı pencere ve mobilya elemanları çizilmektedir. Mesela iskelet sistemli bir yapıda duvarı kestiğinizde kirişi, kolonu görürüz. Öğrencilere görüşmede sorduğumuz bir soru da ise "Çizim yaparken bunları anlayarak, bilerek mi yapıyorsunuz. Bir çizgi çizerken burası ne kadardı, koltuk çiziyorsanız kolçağı ne kadardı, ölçüsünü biliyor musunuz" şeklinde sorular sorulmuştur.

İCM-3; Ölçü bilgisi de yoktu bilmiyordum. Bu zamana kadar ölçüye hiç dikkat etmedim. Şimdi çizim yaparak ölçüleri de öğrendim.

İCM-4; Bu dönemde sadece ezberlediğiniz ölçülerde çizdim.

İCM-2; Fuarda gördüğümüz koltuğu projemizde kullanmak istesem bu koltuğun çizimini ergonomik kurallara aykırı, ölçüsü kaçmış şekilde çizerdim.

İCM-5; Ergonomi dersinin faydası oldu. Bu derste ölçüleri ergonomik kurallara göre öğrendik. Koltuğun arkalık açısının bile ne kadar ergonomik olması gerektiğini öğrendik.

Sınıf içerisinde gözlemediğimiz diğer bir olay ise öğrencilerin ne çizdiğini tam kavrayamadığı için hocalarına sürekli olarak yukarıdaki soruları sorduklarıdır. "Hocam yaptığınız ölçüsü ne gibi, şeklinde sorular ile karşı karşıya kalındıkları tespit edilmiştir. Yastığın ölçüsünü kendi odanda kullandığın yastığı düşünerek ölçülendire bilirsin" Bunların yanı sıra katılımcılar; "algılama açısından en çok zorlandığınız nedir; yani, ben bunu 3 boyutlu düşünemiyorum dediğiniz takıldığınız şeyler var mı" şeklindeki soru hakkındaki görüşleri şöyledir:

İCM-1; Ben yanlış çizdiğimde bile yanlışlığımı anlayamıyordum. Yanlış çizdim ama o kolçak orda mı onu anlamakta çok zorlanıyordum. Makete bakarken çok zorlandım. Çapraz koltukta bütün çizgileri indiriyordum, gözümde canlandıramıyordum.

İCM-2; İç Mekân Tasarımı dersinde sadece çizim tekniğimizin geliştirildiğini düşünüyorum. Şunu da belirtmek isterim ki; biz ne kadar idrak edebiliyorsak karşımızdakine de o kadar iyi anlatabiliriz.

Plan çizimlerinde masa dikdörtgen çizilir. Cep telefonuna baktığımızda oda dikdörtgen şeklindedir, bir sehpa da. Öğrenciler bunları çizerken ezberleyerek mi yoksa gözünde canlandırarak mı çizdiği bilinmemektedir. Yani sehpa 60x80 cm ise bunları ezberleyerek mi çiziliyor. Bunların yanı sıra özellikle dönem ortasında temel geometrik formları (kare, daire, dikdörtgen gibi...) planda oluşturduktan sonra kesite yansıtırken zorlandınız mı, çapraz bir koltuğu şuan önünüzde hayal edip çiziyor musunuz şeklindeki soruya ise;

İCM-2; Proje dersinde çapraz yerleşmiş koltuk vardı. Bunun kesitini alamadım.

İCM-4; Mekân içerisine yerleştirilen açılı koltuk çiziminde sınıfın çoğunluğu yanlış yöne bakmıştı.

İCM-6; Kesitte sandalyenin yerden yükseklik çizgisinin çizilmesi gerektiğini biliyordum ama ne kadar yükseklikte olması gerektiği ile ilgili fikrim yoktu. Bundan çizimim biraz garip duruyordu.

İCM-1; Çapraz tekli koltuk çizdirdiğinizde ben onu ezberledim yani arkadaşımın çiziminin fotoğrafını çekip aynı şekilde geçirdim. Bazı arkadaşlarımda böyle yaptı.

Soru sorarken dahi neyi çizdiğimi neyin noksan olduğunu biliyor ama nasıl yapılması gerektiğini bilmiyordum.

Görüldüğü gibi mekân içerisine yerleştirilen açılı koltuğun kesitini alma esnasında bazı sorunlar ile karşılaştıkları görülmüştür. Koltukları planda farklı yönlerde yerleştiren dediğimizde ve bunun kesitini alın diye söylediğimizde öğrenciler hocam bunun yönünü değiştirebilir miyiz diye sormaktadırlar. Çünkü dik yerleştirildiği zaman kesitini almak daha kolaylaşacaktır. Bazı kişiler de sandalyenin ölçüsü, yüksekliği hakkında soru sormaktadırlar. Ama önlerinde sandalye var. Önlerindeki sandalyenin ölçüsünü alabilirlerdi.

3 boyutlu çizimini veya maketini görmeden bir plan getirsem bunun kesiti ile birlikte bu planı algılayabilir misiniz şeklindeki soruya;

İCM-3; Bahar dönemi ortalarında kesit aldığımızda artık ne yapmamız gerektiğini biliyorduk.

İCM-2; Önceden kesit almak saatlerimi alıyordu. Artık plana bakınca nereye bakmam gerektiğini ve nerede ne olduğunu anlayabiliyorum.

Dönem sonunda öğrencilere proje dersinde yaptıkları tasarımın Bilgisayar Destekli Tasarım (AutoCAD) dersinde çizimleri ve Maket Uygulamaları dersinde ise maketini oluşturmaları istenmiştir. Bu durumu bazı öğrenciler;

İCM-5; Benim projemin çatısı yatak odasının ortasından eğimli olarak geçiyordu. Mesela ben o yatak odasının kat yüksekliğini alamıyordum. Kafamda ne kadar yüksekte olduğunu canlandıramıyordum. Daha sonra Bilgisayar Destekli Tasarım (AutoCAD) dersini alıp 3 boyutlu çizdikten sonra kat yüksekliğini belirleyebildim. Eğimini hesaplayamıyordum, daha sonra AutoCAD'de 3 boyutlu çizip aradaki mesafeyi ayarlayabildim. Projenin maketini dahi bu aşamadan sonra yapabildim.

İCM-1; Aynı şekilde bende dönerli merdiven çizimini zihnimde canlandıramıyordum. Kaç sefer dönerli merdivene baktıysam ve alt kattan üst kata çıktıysam da çizimini anlayamadım. AutoCAD programında hocamın eşliğinde 3 boyutlu olarak çizdiğimde, o zaman anladım.

İCM-7; Ne zaman maket uygulamaları dersi almaya başladık o zaman 3 boyutlu hayal ederek ölçüleri de ona göre düzenleyerek ne çizdiğimi daha iyi algıladım. (Maket Uygulamaları dersi 1. Sınıf Bahar yarıyılında yer almaktadır)

İCM-5; İlk dönem her şeye eksik bakıyorduk. Her şey tam kuralında olsun diyorduk. Ama maket olsun AutoCAD olsun bunları kendi günlük yaşantımızda uyguladıkça daha da pratikleşti her şey.

İCM-7; çizimler ölçüsüz olduğu zaman her şey çok güzel ama işin içine ölçü girdiği zaman her şey karışıyor. Planı ölçülü çiziyorum ama maketimi ölçülü yapamıyorum. Ölçüsüz yapınca da planımın içine sığmıyor. Perspektif açısından AutoCAD'de çevirip döndürdükçe (orbit) ölçüyü bir yerlerde hani kaba bir şekilde 3 boyutlu olarak algılayabiliyorum.

İCM-5; Üç boyutlu çizimde perspektif düşünce yetersizliğinden dolayı objeleri çizmede sıkıntı yaşamıştım, maket aşamasında 3 boyutlu görebildiğimiz için çizim konusunda bir nebze de olsa rahatlık sağlamıştır.

Şeklinde belirtmektedirler. Üst görünüşten çizilen dairenin aslında silindirin olduğu daire şeklini planda oluşturduktan sonra kesite yansıtırken zorlandınız mı şeklindeki soruya;

İCM-8; Ben AutoCAD'te plan görünüşünde silindirin daire göründüğünü şimdi daha iyi anlıyorum. Çünkü dairenin içindeki segmentler vasıtası ile segmentleri kullanmakla yuvarlaklaşıyor gibi şimdi çizirken doğru diyorum ama önceden 3 boyutlu algılayamıyordum.

Bakış açısına göre algılama kolaylaşmakta veya kişiden kişiye zorlaşmaktadır. Ama Bilgisayar Destekli Tasarım ve özellikle maket ile üç boyutlu biçimlendirilen objeler öğrencilerin elinden çıktığından dolayı algılanması daha kolay olmaktadır. Bunun için öğrencilerin üç boyutlu algılamalarını kolaylaştırmak amacı ile Temel Mekân Tasarımı projesinde kendi tasarladığı mekânı AutoCAD programı komutlarını kullanarak katı model oluşturup 3 boyutlu hale getirmesi ve Maket uygulamaları dersinde de aynı projenin maketini yaparak algılanmasını pekiştirmek amaçlanmıştır.

Başka bir çalışmada ilköğretim 6. Sınıf resim-iş programında "üç boyutlu biçimlendirme ve inşa çalışmalarının" yapılabilmesi için kille üç boyutlu biçimlendirmeyi öğrenciler öğrenmiştir. Projeksiyonla üç boyutlu çalışma örnekleri gösterilen grubun gösterilmeyen grup ile üç boyutlu algılama açısından farklılıklar bulunduğu bulunmuştur. Özellikle projeksiyon ile örnek gösterilen grubun üç boyutlu objeleri daha kolay yapabildiği tespit edilmiştir. (Çapar, 2006).

3.2. Üç Boyutlu Algılama

Dönem sonuna doğru 3 boyutlu algılama aşamasına nasıl ulaştınız, hangi aşamalardan geçtiği, sizlerin şu an üç boyutlu algılayabildiğinizi ve bu kabiliyeti kazandığınızı biliyoruz. Siz bu süreçte hangi aşamalardan geçerek geldiniz diye sordüğümüzda;

İCM-2; Plan çizmekle geldik. Teknik çizim kurallarını öğrendikten sonra yavaş yavaş tasarımıımızdaki konseptlere plan ve kesitlere ve 3 boyutlu çizimlere aktarmaya çalışıyoruz. Her şeyin başı teknik çizimleri öğrenmekten gelmektedir.

İCM-1; Dönem sonuna doğru şunu fark ettim. Bana verilen projeyi boş zamanlarımda düşündüğümde yapmak istediğim tasarımlar konusunda serbest bırakıldığımda, uçtuğumu fark ettim. Daha çok hayal kurdum. Rahatladıkça 3 boyutlu anlamaya daha çok geçtiğimi düşünüyorum. Ben yerleştirdiğim bir dolabı beynimde odanın içinde dolaşarak çiziyorum, buna başladım.

İCM-9; Farklı bir dolap yapacağız normal ölçülerin dışında. Bu düşündüğümüz tasarımın benzerini gerçek hayatta gördüğümüzde veya o ürünün kullanılabilir olması gerektiğinden yola çıkılması gerektiği ile öğrendik.

İCM-10; Açıkçası teknik kısmı bırakıp, tasarım için 3 hafta verdiğimizde ben o zaman anlamıştım.

İCM-3; Öğrenme kısmı bitmiş oluyor. Artık bir şeyler geliştirmen gerekiyor dendiği için artık tasarıma geçebiliyoruz. Yerleri falan belli oluyor. Artık nereye ne yaptığımız belli.(Planda dolaşım alanları oluşmuş durumda) Neyi nereye koyacağımız belli.

Öğrenciler 3 boyutlu algılama aşamalarını teknik çizim kurallarını öğrenme, gerçek hayat ile kıyaslama, hayal kurma ile plan içerisinde gezinme, beyin fırtınası yapma ve zamanın sıkışması ile kaygının artması sonucu hızlı öğrenme aşamalarından geçerek 3 boyutlu algılamanın olduğunu belirtmişlerdir. Öğrenciler dönem sonuna doğru öğrendikleri bilgileri uygulamaya geçmeleri gerektiği kaygısına kapıldıkları düşünülmektedir. Buda zamanın daralması ile ihtiyaçları karşılama isteği öğrencide beyin fırtınasını hızlandırmaktadır.

4. SONUÇ VE ÖNERİLER

Temel Mekân Tasarımı eğitiminin, çeşitli amaç ve ilkeler doğrultusunda nasıl gerçekleştirileceği, diğer bir deyişle nasıl öğretileceği sorusu, Temel Mekân Tasarımı eğitiminde yöntem sorununu da ortaya koymaktadır. Bu sorun ve çözümü, alanın özelliği bakımından oldukça zorludur. Bir tasarımın, bir nesnenin, bir konunun görsel elemanlarının betimlenmesi belirli disiplinlerin gerçekleştirilmesi, belirlenen yöntemlerin öğrenci üzerinde uygulanması ile elde edilebilir. Görsel elemanların planlanan hedefe ulaşması için mekân çizim aşamasında uygulanan yöntem ve teknikler belirleyici etken olmaktadır. Üç boyutlu geometrik nesnelerin kullanımına yönelik yapılan mekân çalışmalarında, yüzeylerin kullanımı, temel mekân tasarımı alanında yer alacak öğelerin kendi içindeki öğelerin ilişkilerinin düzenlenmesi önemli aşamamalardan biridir. Bu nedenle mekân çizim alanının amaca göre bölünmesi, kullanılan üç boyutlu objenin özelliklerini oluşturan yüzeylerin nerelere yerleştirileceğinin tasarlanması, planlanması bu yöntemle sağlanmıştır.

Çalışma sonucunda ise konu ile ilgili hayal kurma, zaman, kaygının başarıyı arttırdığı ve gerçek hayattaki objelerin üç boyutlu algılamayı kolaylaştırdığı tespit edilmiştir. Algılanamayacak düzeyde karışık objelerin ise Bilgisayar Destekli Tasarım Programları vasıtası ile farklı görünüş açıları ile algılamada seçiciliği arttırdığı görülmüştür. Maket Uygulaması dersi kapsamında özellikle ölçekli objelerin tasarımında, ölçek hataları daha iyi fark edildiği söylenebilir.

Bunların yanı sıra Gestalt ilkelerinde de belirtildiği gibi uyarıcının şiddeti, uyarıcının değişkenliği, yenilenmesi, şekil zemin ilişkisi, noktaları tamamlama, benzerlik, yakınlık, devamlılıkların kullanılması halinde algılama hızlanabilir. İç mekân tasarımı da bu ilkelerin kullanımı tavsiye edilebilir.

KAYNAKÇA

Becer, E., 2005. "İletişim ve Grafik Tasarım". Dost Kitabevi, Ankara.

Beycioğlu, K., 2012. Öğretmen ve Yöneticilerin Öğretmen Liderliğine İlişkin Görüşleri: Bir Karma Yöntem Çalışması, Kuram ve Uygulamada Eğitim Yönetimi, 18:2 191-223.

Bozkurt, A., Koç, Y., 2014. "İlköğretim matematik öğretmenliği birinci sınıf öğrencilerinin prizma ve silindir kavramlarına dair kavram imajlarının incelenmesi" Kuram ve Uygulamada Eğitim Bilimleri, 12(4): 2941-2952.

Briggs, A. R. J., & Coleman, M., 2007. "Research methods in educational leadership and management (Eds.)", London: Sage.

Büyükoztürk, Ş., Çakmak, E. K., Akgün, Ö. E., Karadeniz, Ş., Demirel, F. 2009. "Bilimsel Araştırma Yöntemleri (3. baskı)". Ankara: Pegem Akademi.

Çapar M., 2006. "Temel eğitimde 9-12 yaş arası çocuklarda üç boyutlu çalışmaların yaratıcılık eğitimine etkisi", Doktora, Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Resim-İş Eğitimi Anabilim Dalı.

Ersöz, N. S., 1993. Türkiye'de grafik sanatların gelişimi ve grafik sanatçıları (1923-1993), Gazi Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Resim-İş Eğitimi Anabilim Dalı, Yüksek Lisans Tezi.

Ekiz, D. 2009. "Bilimsel Araştırma Yöntemleri (Geliştirilmiş 2. Baskı)", Ankara: Anı Yayıncılık.

Genç A., Sipahioğlu A., 1990. "Görsel Algılama- Sanatta Yaratıcı Süreç", İzmir: Sergi Yayınları.

İnternet; 2015. Grafik Tasarım, http://tr.wikipedia.org/wiki/Grafik_tasarim, 07.09.2015.

İstifoğlu, O. B., 2003. "Mesleki Eğitim Dergisi" Ankara.

Kalyoncu, R., 2000. "Temel Tasarımın Modern Sanat Eğitiminde Uygulanabilirlik Düzeyi" Y.Lisans Tezi. Karadeniz Teknik Üniversitesi. Sosyal Bilimler Enstitüsü. Resim-İş Eğitimi Ana Sanat Dalı.

Kaptan B. B., 1997. "İç mimaride form-mekan ilişkisi", Yüksek Lisans, Anadolu Üniversitesi / Sosyal Bilimler Enstitüsü

Ketenci, H. F., Bilgili C., 2006. "Görsel İletişim-Grafik Tasarım". İstanbul.

Kolektif, 1997. "Eczacıbaşı Sanat Ansiklopedisi" Yapı Endüstri Merkezi.

Özcan, Z., Bayraktar, N., Göker, N., Tekel, A., 2003. "Kente Dair Analitik Bir Çözümleme: Sokaklar 'İlk Yıl Şehir Planlama Atölyesi Deneyimi". Mühendislik ve Tasarım Fakültesi, 18:2: 32-38.

Silverman, D., 2006. "Interpreting qualitative data (3rd Ed.)", London: Sage.

Uçar, T.F., 2004. "Görsel İletişim ve Grafik Tasarım" İnkılap Kitapevi.

Ünver, G., 2006. "Bilişsel Yaklaşım Ünite 11. Gelişim ve Öğrenme" Ulusoy, A.(Ed.). Pegem A Yayıncılık.

Wilkinson, D., & Birmingham, P., 2003. "Using research instruments: A guide for researchers", London: Routledge Falmer.

Yağmur, Ö., 2014. Minimal Sanatta Dan Flavin'i Gestalt Algı Kuramıyla Anlamlandırma, Atatürk Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü Dergisi, 33: 149-161.

Yıldırım, A., Şimşek, H., 2005. "Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri" Ankara: Seçkin.



İÇ MİMARLIK EĞİTİMİNDE SİMULASYON İLE MEKANSAL KURGU TASARIMI

**Fusun Seçer Kariptaş¹, Jülide Edirne Erdiñç², Banu
Özkazanc Dinçer³**

Haliç Üniversitesi Mimarlık Fakültesi, İç Mimarlık Bölümü
fusunsecer@halic.edu.tr¹, julideedirne@halic.edu.tr²,
banuozkazanc@halic.edu.tr³

ÖZET

İç mimarlık mesleğinin amacı mekanı ekleri, takıları ve hareketli elemanlarıyla tasarlayıp gerçekleştirmektir. Bir kavram, düşünce ya da hedefe göre mekanın kurgusunu tasarlamaktır. Bir düşünceye göre mekansal kurgu tasarlamak ve bu düşüncenin ürünü olan mekanları, ekleri, takıları ve hareketli elemanları ile bir bütün olarak gerçekleştirmektir. Tasarımcılar kurgusal problemlerle karşı karşıya kalarak gerçek mekan, malzeme ve maliyet hesaplarını kullanmaya başlamadan önce, mekan düzenleme ve inşa etme ilkelerini araştırması, denemesi ve öğrenmesi onun ileriye dönük çalışmaları açısından yararlı olacaktır. Tıpkı bir pilot adayının gerçek benzin, pist ve mürettebat kullanmadan bir simülatörde uçuş eğitimi yapması gibi. Bu tür eğitimde başarı kuşkusuz simülatörün gerçek koşullara uygunluğu ile doğru orantılı olarak artar. Aynı varsayım mekansal tasarım için de geçerlidir. Günümüz teknoloji vasıtasıyla programların doğrudan üç boyutlu işlemler yapabilmesi ve tasarlanmış mekanları gerçeğe uygun olarak gösterebilmeleri simülasyonun amaçlarına uygun düşer. Bu donanım sayesinde mekansal kurgunun tanımı ve elemanları üç boyutlu görsel örneklerle anlatılır. Bir düşünce, bir amaç doğrultusunda tasarlanan mekanların yine o amaca uygun olarak eklerinin, takılarının ve hareketli elemanlarının tasarımları da her aşamada kontrol edilerek en ince detayına kadar gerçekleştirilebilir hale getirilir. Böylece elde edilen sonuçlar mekansal tasarımı bütün gerçekliği ile yansıtmış olur. Bildiride, iç mimarlık eğitiminde simülasyon ile mekansal kurgular yaratarak projenin hayata geçirebilmesinin tasarımcıya, kullanıcıya ve tasarıma sağladığı katkılardan bahsedilecektir.

Anahtar Kavramlar: İç Mimari, Mekan, Tasarım, Teknoloji, Simülasyon

KAVRAMLAR

Sürdürülebilirlik

İşlev

Ütopya

Yapı fiziği

Tarih

Toplum

Yaratıcılık

Renk

Bilişim

Etik

Deneyim

Kültür

Biçim

Kullanıcı

Yöntem

Strüktür

Araştırma

Sunum

Doku

Malzeme

Teknoloji

Felsefe

Bağlam

Çevre

Estetik

1. GİRİŞ

Mekana sığınma ve mekânı kullanma dürtüsü hiç kuşkusuz canlı olma halinin en önemli unsurlarından biridir. Bu kapsamlı konu insan yaşamının da en önemli ve temel parçalarından birisidir. İnsanoğlu bilincinin yardımıyla ve örgütlü bir şekilde çalışabilme yetisiyle, yaşamsal ihtiyaçlarını karşılamada mekân yaratma konusunu sürekli irdeler, Demiraslan (2007). Önceleri doğal oluşumları kullanan insan, zamanla kendi mekânlarını inşa eder hale gelmiştir. Mekân yaratımı, insanın varoluşundan bu yana ortaya çıkardığı ürünler açısından en çok çeşitliliğe sahip olduğu alandır. Bu eyleme hizmet eden birçok meslek ortaya çıkmış keşifler, tasarımlar üretimler ve imalatlar mekânların yaratılmasını sağlamıştır. İnceleme alanımızı içine alan mekân için bir tanımlama yapmak gerekirse: Mekân, algılama yoluyla bize ulaşan sınırlı bir alan parçasıdır. En geniş anlamda mekân kurgusu için çalışacak kişilerin eğitimi de günümüzde en az konunun kendisi kadar önem kazanmıştır. Yapı ve mekân üretim ilişkilerinin ve tekniklerinin yapısı giderek karmaşılaşmaktadır. Yaşanan mekânların düzenlenmesi adına yapılan tasarımlar ve uygulamalar dünya üzerinde ilgi çekiciliğini günden güne artırmaktadır.

Tasarım eğitiminin kapsamlı bir parçası haline gelen iç mimarlık eğitimi de bu açıdan haklı konumuna yerleşmektedir. İç mimarlığın amacı mekânı ekleri, takıları ve hareketli elemanlarıyla tasarlayıp gerçekleştirmektir. Bir kavram, bir düşünce, bir hedefe göre bu mekânın kurgusunu tasarlamaktır. Mekân tasarım eğitiminin öncelikli amacı ise, mekân tasarlamak ve inşa etmek için gerekli becerilerle donatılmış kişileri yetiştirmektir. Buna bağlı olarak, tasarım eğitiminin belkemiği, proje atölyeleridir. Atölyelerde çeşitli disiplinlerin aktardığı teorik bilgiler ile, ortaya konan problemin verileri entegre edilir. Bu analizler bir senteze kavuşturulur. Basitten karmaşığa doğru kurgulanan bir eğitim düzeninde, ilk yıllarda tasarımın teorisi ve ilgili kaynak bilgiler verilir, ilerleyen yıllarda ise tasarım içinde kullanılan görsel kavramlar ve bunların tasarım prensipleri doğrultusunda organizasyonu, teorik ve uygulamalar eşliğinde yapılır.

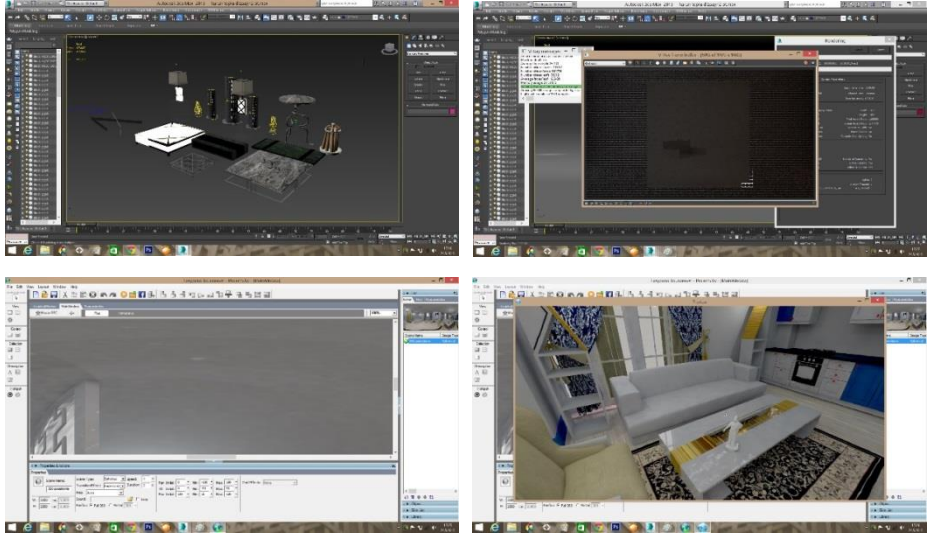
2. İÇ MİMARLIK EĞİTİMİ

İç mimarlık eğitimi karmaşık problemlerin çözümünde kullanılacak basit bütünlüklerden, bileşik organizasyonlara doğru değişen bir diziden meydana gelir. Bu dizinin devamlı bir deneysel çalışma ile kontrol edilmesi bilgi ve uygulamanın birlikteliği önemli bir unsur olarak karşımıza çıkmaktadır. Öğrencilerin kendi sezgileriyle gördükleri örneklerden yararlanmasının yanı sıra hayal gücünü ve problem çözme yeteneğini artıracak bir programın uygulanması öngörülmüştür. Hayal gücü edinilmiş bilgilerden ortaya çıkan neticedir. Hayal kurmak bir tür senteze ulaşmaktır. Süreç bu hayalin anlatımı, aktarımı şeklinde devam eder. Anlatım çeşitli sunum teknikleri ile gerçekleştirilir. Her iki eylem de kazandırılabilen bir beceri işidir ve atölyede öğrencilerin bu beceriyi edinmeleri sağlanır. Bu nedenle proje atölyeleri, tasarım eğitiminin belkemiğidirler. Türkiye' de bulunan üniversitelerin mimarlık ve iç mimarlık bölümlerinde verilen eğitimde de bu yönde bir yaklaşım yaygın bir şekilde uygulanmakta, müfredatın ana omurgasını proje atölyeleri oluşturmaktadır, Gül L.F., Çağdaş G., Gül M., Çağlar N. (2014).

3. İÇ MİMARLIK EĞİTİMİNDE SİMÜLASYON İLE MEKÂNSAL KURGU TASARIMI

Proje atölyeleri, mekânsal tasarım eğitiminin simülasyon laboratuvarıdır. Burada kullanılan simülasyon terimi (teknik anlamda benzetim), bir deneyim kazandırma metodu olarak düşünülmüştür, Ören (2006). Amaç, genç tasarımcı adayının kurgusal problemlerle karşı karşıya kalarak gerçek arsa, malzeme ve para vs. kullanmaya başlamadan önce mekân düzenleme ve inşa etme ilkelerini araştırması, denemesi ve öğrenmesidir. Tasarım ürününe doğru gelişen sürecin simülasyonu olarak atölye çalışması aynı zamanda mekanı düşünme biçimleri üzerine bir egzersizler bütünüdür, Lawson (2004). Bir pilot adayının gerçek benzin, pist ve mürettebat kullanmadan bir simülatörde uçuş eğitimi yapması örneğindeki gibi, mimarlık eğitiminde de mekânsal tasarım eğitiminde simülasyon kullanımı aynı şekilde düşünülebilir. Bu tür eğitimde başarı kuşkusuz simülatörün gerçek koşullarla uygunluğu ile doğru orantılı olarak artar. İç mimarlık eğitiminde kullanılacak simülasyon atölyelerinde karmaşık tasarım girdilerini anlamak daha kolay hale gelecektir. Eğitim, öncelikle öğrencilere biçim konusunda temel ilkelerin verilmesi ile başlar. Biçimi kontrol edebilme, tasarımın temel ilkelerine göre organizasyonunu yapabilecek bilgiler aktarılır. İnşaat ile ilgili unsurları öğrenmeden önce tasarım elemanları ve prensipleri doğrultusunda mekan ve kurgusuna dair alıştırmalar yaparak mekan duygusuna sahip olmaya başlayacaklardır. Mekânı tanımak ve anlamak aşamasından sonra onu değişikliğe uğratma becerisi edineceklerdir. Şekillenen tasarımın ortaya çıkarılması tasarımın her yönden algılanması ve yorumlanması sürecini destekleyecektir.

Günümüzde iç mekan tasarımında kullanılan bilgisayarlar ve bilgisayar destekli tasarım programları simülatör görevini üstlenirler. Bilgisayar destekli tasarım ve takım çalışmaları, internet teknolojisi ile uzaktan eğitim, modelleme, canlandırma çalışmaları, dijital tasarım ve fabrikasyon teknikleri, sanal gerçeklik, 3 Boyutlu (3B) sanal ortamda yapılan tasarım çalışmaları ve hesaplamalı-parametrik tasarım bu teknolojilere örnek olarak verilebilir, Gül L.F., Çağdaş G., Gül M., Çağlar N. (2014). Teknoloji vasıtasıyla programların doğrudan üç boyutlu işlemler yapabilmeleri ve tasarlanmış mekanları gerçeğe uygun olarak modelleyebilmeleri simülasyonun amaçlarına uygun düşer. Bu donanım sayesinde mekansal kurgunun tanımı ve elemanları üç boyutlu görsel örneklerle anlatılır. Bir anafikir doğrultusunda tasarlanan mekanların yine o anafikre uygun olarak eklerinin, takılarının ve hareketli elemanlarının tasarlanmaları da her aşamada kontrol edilir. Böylece en ince detayına kadar tasarım bir bütün halinde gerçekleştirilmiş olur. Sanal ortamda tasarlanan bu ürün kendisini anlatmak için ara veya dolaylı lisanslara gerek duymaz. Mekansal tasarım atölyelerindeki projelerin bu şekilde gerçeklikle doğrudan ilişkileri kurulur.



Şekil 1. İç mekan tasarımında bilgisayarda simülasyon uygulaması, Ayaydın (2015)

Ancak, iç mimarlık eğitiminde simülasyon ile mekânsal kurgu tasarımının dijital araçlarla entegrasyonu konusunda bazı sorunlarla karşılaşmaktadır.

Projelerde salt grafik etkinin öne çıkması iç mimarlık eğitiminde simülasyon ile ilgili tasarımlarda temel bir sorundur. Ülkemizde proje atölyelerinde tasarımlar genellikle grafik modeller yoluyla geliştirilmektedir. Ancak mekânın iki boyutlu anlatımı olan grafik model, çoğu zaman mekân tasarımının nesnesine dönüşmektedir. Öğrenciler, hatta eğitimciler, çizimlerin temsil ettiği mekânlar yerine bunların grafik etkisiyle ilgili hale gelebilmektedir. Planlar üç boyutlu mekânlar olarak algılanmamakta, mekân içi hareket akışları, devinimler, birbiri içine geçmiş mekân etkileri, estetik ve fonksiyonel yaşantılar etkili ve doğru olarak okunamamaktadır. Böylece “basit bir planla” “basite indirgenmiş bir plan” ayrımı yapılamamaktadır. Ayrımında yine planların grafik etkilerinin yüzeysel değerlendirilmesi etkili olmakta, çözümlenmemiş karmaşıklıklar içeren grafik endişeleri ön planda tutan projeler, atölyeleri doldurmaktadır. İç mimari proje atölyelerinde strüktür ve yapı sistemleri ile ilgili bilgilerin geç devreye sokulması da bir başka sorundur. Oysa strüktür ve destek sistemleri sorunları, tasarımın başından itibaren devreye girmeli ve mekâna sonradan ilave olan eklentiler değil, mekânı oluşturan temel birleşenler olarak tasarıma katkı sağlamalıdır. Konstrüksiyon ve detay bilgileri de proje atölyelerinde gereğince değerlendirilememektedir. Bir başka karşılaşılan problem de, gerçek sorunlardan ve koşullardan soyutlanmış biçimde yapılan simülasyon çalışmalarının sonuca bakılmaksızın amaca ulaşamamasıdır. Proje atölyelerinin amacı, proje üretmek değil, tasarımcı yetiştirmektir. Başarılı mekânsal tasarımlar; duyarlılık, yetenek, yaratıcılık ve sezgiyle gerçek koşullardan kaynaklanan sorunların doğru çözümlenerek inandırıcı anlatım ve kavram sentezlerine ulaştırıldığı çalışmalardır.



Şekil 2. Bilgisayar ve proje atölyeleri, Erdinç (2015)

4. SONUÇ

İç mimarlık eğitiminde simülasyon ile mekânsal kurgu tasarımı, projenin gerçeklik ile ilişkilerinin kurulmasını hedeflemelidir. Çeşitli çözüm ve yöntem önerileri ancak söz konusu ilişkinin kurulması ile anlam kazanacaktır. Bu şekilde öğrencinin tasarım özgürlüğünü ve ufkunu kısıtlamadan arttırması beklenmelidir. Sadece grafik etkisi güçlü çizimler yapan değil, hayatı izleyen, düşünen, sorgulayan ve keşfeden öğrenciler yetiştirmek, tasarım okulları için toplumdaki öncü ve üretken konumlarını kazanmanın tek yoludur. Hayatımızın her alanında etkili olan bilişim teknolojilerinin iç mimarlık eğitiminde de kullanılması kaçınılmaz bir hale gelmiştir. Bunu etkin bir biçimde yapmanın yollarından birinin dijital simülasyon araçlarının tasarım eğitiminin belkemiği olan proje atölyelerine entegrasyonunun yeni yöntemlerini araştırmak olmalıdır. Dijital simülasyon uygulamalarının tasarım sürecine dahil olması ancak bu şekilde mümkün olacaktır.

KAYNAKLAR

- Demirarslan D. (2007) İç Mimarlık Öğrencileri için Mekan Tasarımına Giriş, Kocaeli Üniversitesi, Yayın No:228.
- Gül L.F., Çağdaş G., Gül M., Çağlar N. (2014) Understanding the Employment of Digital Design Tools in Architectural Education in Turkey, ICONARCH II, Architecture and Technology International Congress, ISBN:978-975-448-206-5, Selçuk University, 20-22 November, 188-199.
- Ören T.I. (2006) Benzetim: Temel Kavramlar ve İlerlemeler, Türkiye Bilişim Ansiklopedisi, Papatya Yayıncılık, İstanbul, Turkey, 144-149.
- Lawson B. (2004) What Designers Know, Oxford, Elsevier, 76.
- AYAYDIN H., 2015, İç Mimarlık Bölümü Proje Atölyesi öğrenci çalışması.
- Erdinç J.E., 2015, İç Mimarlık Bölümü Bilgisayar ve Proje Atölyeleri mekan fotoğrafları.



İÇ MİMARLIK EĞİTİMİNDE BİLGİSAYAR DESTEKLİ TASARIM ve DOKU ETKİLERİNİN İFADESİNDEKİ ROLÜ

Onur Kılıç

Çukurova Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi,
İç Mimarlık Bölümü
okilic@cu.edu.tr

ÖZET

Bilgisayar destekli tasarım, bilgi-iletişim çağında tasarım aşamasından üretime kadar devam eden süreçte önemli bir role sahiptir. Özellikle iç mekan öğelerinin biçimlendirilmesinde ve malzemenin işlenerek doku etkilerinin kazandırılmasında bilgisayar destekli tasarım etkin olarak kullanılmaktadır. Tasarımın kolaylıkla değiştirilebilmesi ve farklı etkilerinin üretim aşamasından önce değerlendirilebilmesi tasarımcılara büyük olanaklar sağlamaktadır. Bu bağlamda, İç Mimarlık eğitiminde de, bilgisayar destekli tasarımın sağladığı olanakların üzerinde durularak öğrencilerin etkin şekilde programları kullanabilecek düzeyde mezun olmaları amaçlanmaktadır. İç mimarlık eğitiminde öğrencilere, tasarımın görsel olarak ifade edilmesinin yanısıra yalnızca bilgisayar programlarının kullanımı ile sayısal ortamda tasarım yapabilme becerisi de kazandırılmaktadır. Bu temelde zihnindeki tasarıma uygun olarak kendi yüzeylerini, dokularını tasarlayabilen iç mimarların yetişmesi mümkün olabilmektedir. Çalışma kapsamında, iç mekanda tasarım dilini oluşturan öğelerden olan doku etkilerinin bilgisayar destekli tasarımı irdelenmiştir.

Çalışmanın yöntemi, iki ve üçüncü boyutta çalışmaya imkan veren programların kullanımı ile doku etkilerin oluşturulması ve farklı modifikasyonların uygulanmasıyla elde edilen sonuçların değerlendirilerek ve uygulanmış örneklerin incelenmesi şeklindedir.

Anahtar Kavramlar: Doku, Teknoloji, Tasarım, Bilişim

KAVRAMLAR

Sürdürülebilirlik

İşlev

Ütopya

Yapı fiziği

Tarih

Toplum

Yaratıcılık

Renk

Bilişim

Etik

Deneyim

Kültür

Biçim

Kullanıcı

Yöntem

Strüktür

Araştırma

Sunum

Doku

Malzeme

Teknoloji

Felsefe

Bağlam

Çevre

Estetik

1. GİRİŞ

Doku, mimari tasarımda her zaman önemli bir tasarım ögesi olmuştur. Gotik dönemde yapılarda kullanılan ve doku etkileriyle öne çıkan vitraylar, barok ve rokoko dönemlerinde yoğun olarak yüzeylerde ve donatılarda kullanılan süslemeler doku etkileriyle dönemlerin tanımlanmasında etkili olmuştur. Daha sonra gelen mimari dönemlerde de kullanım şekilleri farklılık göstermekle birlikte doku ögesi iç mekan tasarımındaki etkisini sürdürmüştür. Günümüzde ise dokunun iç mekanda kullanımı geçmişe göre farklılık göstermekte, teknoloji sayesinde daha önce elde edilemeyen doku etkileri elde edilerek kullanılmakta ve tasarım dilini radikal şekilde etkilemektedir.

Bu bağlamda son çeyrek asırda ortaya çıkan ve sürekli gelişen yeni tasarım ve üretim metodlarının geleceğin tasarımcılarına eğitim aşamasında aktarma gerekliliği ortaya çıkmıştır. Bunun neticesinde bilgisayar destekli tasarım dersleri İç Mimarlık bölümlerinin müfredatındaki yerini almıştır.

2. İÇ MİMARLIK EĞİTİMİNDE BİLGİSAYAR DESTEKLİ TASARIM

İç mimarlık eğitiminde bilgisayar destekli tasarım eğitimi, öğrencilerin sayısal ortamda tasarım yapabilmeleri, tasarımlarını ifade edebilmeleri, mezuniyet sonrası profesyonel iş hayatına hazır olabilmeleri için verilmektedir.

Türkiye'deki eğitim veren üniversitelerin bazılarında ikinci sınıfta bilgisayar destekli tasarım dersi başlarken bazı üniversitelerde üçüncü sınıfta BDT dersi verilmeye başlanmaktadır. Yurt dışındaki üniversitelerde genellikle BDT eğitimi birinci sınıfta başlayıp dördüncü sınıfa kadar devam etmektedir. YÖK'e bağlı İç Mimarlık eğitimi veren üniversitelerde ikinci veya üçüncü sınıfta başlayan ve seçmeli olarak verilen BDT dersleri; Bilgisayar Destekli Tasarım, Temel Bilgisayar Eğitimi, Bilgisayar, Görüntü İşleme Teknikleri, Bilgisayarla Mimari Modelleme, Bilgisayar Destekli Çizim ve Tasarım, Üç Boyutlu Modelleme Teknikleri adları altında verilmektedir.

Bilgisayar dersleri iki boyutlu çizim programlarıyla başlamaktadır. Daha sonra üç boyutlu çizim ve animasyon dersleri verilmektedir. Bu dersler genellikle 2 kredilik dersler olup haftada 2 teorik ders saati olarak verilmektedir (Bardak, 2007).

3. İÇ MEKAN DOKU ETKİLERİNİN BİLGİSAYAR DESTEKLİ TASARIMI

Bilgisayar destekli tasarımın sağladığı imkanlar sayesinde iç mekanda doku etkileriyle öne çıkan bileşenlerin tasarlanarak üretilmesi oldukça yaygınlaşmıştır. İki ve üç boyutlu tasarım programlarının sundukları imkanlar ve üretim aşamasına sağladıkları yazılım desteği üretim sürecini hızlandırmıştır. Özellikle henüz tasarım aşamasında çalışmaların görsel etkilerinin eşzamanlı olarak görülebilmesi üretim aşamasında tasarımcının istediği doğrultuda sonuç elde edilmesini sağlamaktadır. Renk, form, ve biçim değişkenlerinin de tasarım sürecindeki etkilerinin görülebilmesi ve farklı yaklaşımların denenebilmesi yine bilgisayar destekli tasarımın sağladığı imkanlar kapsamındadır.

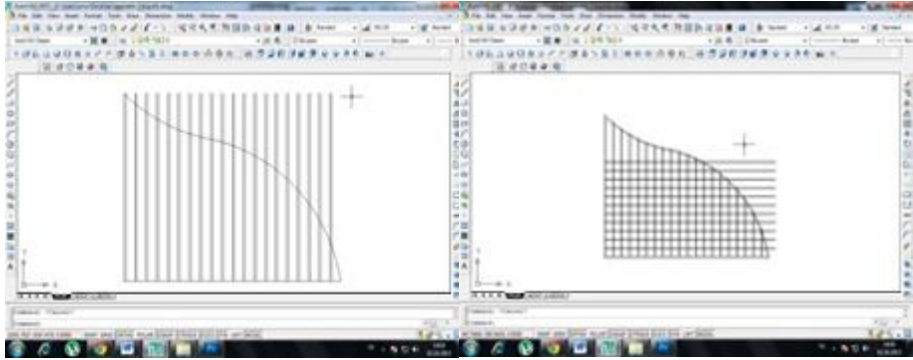
Elektronik teknolojinin sosyal ve kültürel alanlardaki etkisiyle, öğrenciler gündelik yaşantılarında bilgi alma ve öğrenme deneyimlerini yeni teknolojik ortamlarda

yaşamakta, tek bir tuşa basmayla ekrandaki birçok gerçeği değiştirebilmektedirler (Kurt, 2002).

3.1 İç Mimarlık Bölümlerinde Eğitimi Verilen Programların Kullanımı ile Doku Etkilerinin Tasarımı

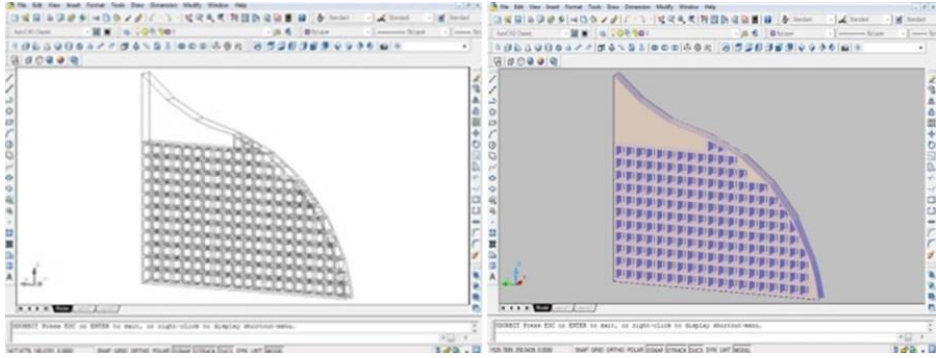
İç mimarlık eğitiminde etkin şekilde bilgisayar destekli tasarım eğitimi alan geleceğin iç mimarları, kendi doku etkilerini tasarlayarak özgün iç mekanlar yaratabilmektedirler. Lisans eğitimi boyunca birçok program eğitimi alan tasarımcı amacına uygun olarak oluşturulacak doku etkisinin niteliğine göre çalışma yapacağı programı belirlemektedir.

Örneğin iki ve üç boyutlu çalışmaya imkan sağlayan sayısal tabanlı bir çizim programında yapılan yüzey tasarımı çeşitli alternatifler denenebilmekte ve tasarımcının istediği etki ortaya çıkarılabilmektedir. Çizgi ile başlayan tasarım süreci adım adım ilerleyerek istenen etki elde edilinceye kadar devam etmektedir. (Şekil 1)



Şekil 1. Sayısal tabanlı çizim programında yüzey tasarımı

İki kenarı eğrisel hatlarla form kazanan yüzeyde, aynı ebatla çok sayıda kare biçiminde boşluk oluşturulduğu görülmektedir. Oluşturulan bu birimler yüzeyde tekrar ederek doku etkisi oluşturmaktadır. Örneğin kullanılan kare birimin ölçüleri değiştirilerek ya da yerine farklı biçimde ve büyüklükte birimler kullanılarak elde edilen etki değiştirilebilmektedir. İki boyutlu olarak bilgisayar ekranında oluşturulan tasarım, programların sağladığı imkanlar neticesinde aynı zamanda üç boyutlu olarak da görüntülenebilmektedir. Bu imkan sayesinde tasarımcılar üçüncü boyuttaki görsel etkileri de eş zamanlı olarak değerlendirme imkanı bulmaktadırlar.



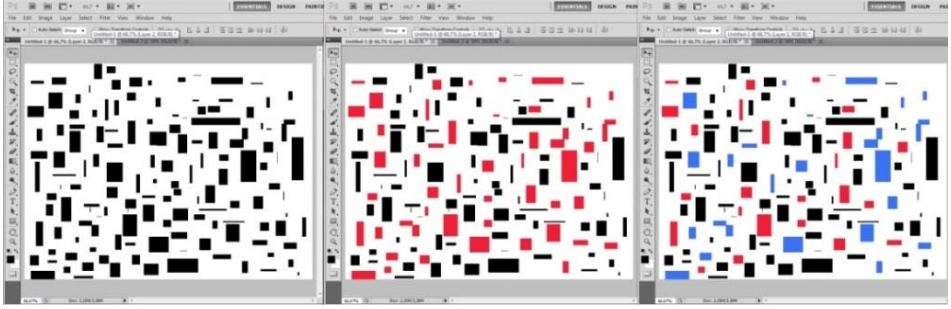
Şekil 2. Sayısal tabanlı çizim programında yapılan tasarımın üçüncü boyuttaki görünümü

Programın sanal ortamında tek bir çizgiyle başlayan tasarım aşaması yine sanal ortamda üç boyutlu tasarımın elde edilmesiyle son bulmuştur. Ortaya çıkan doku etkisi tasarımcı tarafından değerlendirilerek bir sonraki aşama olan üretim aşamasına geçilmektedir veya tasarım yeniden ele alınmaktadır.

CAD/CAM teknolojileri, tasarım sürecinde, maket ve prototip üretimi için kullanılmaktadır. Bu sistemler aynı zamanda sayısal tabanlı tekniklerle tasarlanan mekanların uygulanmasında yapı malzemelerinin kesimi, biçimlendirilmesi, kalıpların oluşturulması, her noktasında değişen ölçü ve biçimlere sahip strüktürel elemanların üretimi gibi imkanlarıyla uygulama sürecinin odağına yerleşmiştir. Günümüzde bu sistemler geleneksel atölyelerde (ahşap, demir vb.) bile yerini almaya başlamıştır (Akipek ve İnceoğlu, 2007).

Şekil 3'te bütün İç Mimarlık bölümlerinin müfredatında yer alarak eğitimi verilen piksel tabanlı bir program ile doku etkisinin oluşturulduğu görülmektedir. Tasarımcının yaklaşımına bağlı olarak iç mekanda kullanılacak doku arzu edilen şekilde oluşturulabilmektedir. Sınırsız sayıda biçimsel varyasyon ve renk seçeneği tasarımcıya büyük ölçüde imkan kazandırmaktadır. Duvar kağıdı, plastik esaslı yüzey malzemeleri veya seramik malzemelere doku etkilerinin kazandırılmasında bu yöntem tercih edilebilmektedir.

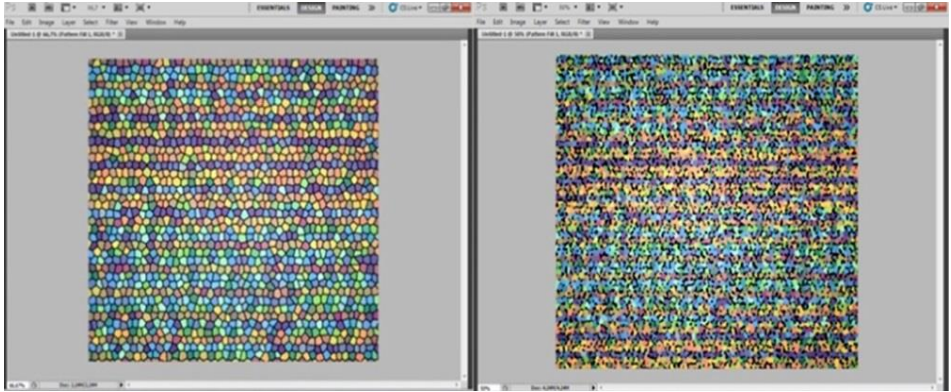
Oluşturulan biçimler tek bir renk ya da farklı renklerle doldurularak uygulanacak olan yüzeyde farklı doku etkilerinin elde edildiği görülmektedir. Bu yöntemle elde edilen doku etkileri malzeme üzerine dijital baskı yöntemleriyle aktarılabilir. (Şekil 3)



Şekil 3. Piksel tabanlı bir program ile doku tasarımı

Yüzey üzerinde oluşan etki birden fazla modifikasyonun uygulanmasıyla değişiklik göstermektedir. Kullanılan modifikasyonun yoğunluk yada dalga derinliği gibi alt ayarlarının değiştirilmesiyle elde edilen doku etkisi kolaylıkla farklılaşabilmektedir.

Tasarımcı, sınırsız sayıdaki alternatif arasından kendi belirleyeceği doku yapısını programların sağladığı modifikasyon özellikleri ile sayesinde elde edebilmektedir.



Şekil 4. Piksel tabanlı bir program ile doku tasarımı

Programda, boş bir sayfaya bazı filtreler uygulanmasıyla renkleri birbirinden farklı, benzer biçimlerin farklı yerleşim şekilleriyle tekrar etmesiyle oluşan doku etkisi görülmektedir. Oluşturulan bu çalışma herhangi bir biçim oluşturmada sadece boş yüzeye bazı modifikasyonlar uygulanmasıyla otomatik olarak ortaya çıkmıştır. Modifikasyon özellikleri sayesinde oluşan petek dokusu yerine farklı biçimlerde oluşturulabilmektedir. Bilgisayar destekli tasarım, farklı varyasyonları tasarımcının kontrolünde otomatik olarak oluşturmada ve tasarımcıya kolaylık sağlamaktadır.

Şekil 4'te elde edilen dokuya başka bir modifikasyonun daha uygulanmasıyla doku etkisi farklılaşmıştır. Bu noktada tasarımcının program hakkındaki detaylı bilgi sahibi olması, istenilen doku etkisinin kısa zamanda elde edilmesini sağlamaktadır.

Geleneksel mimari tasarım sürecinde mimar zihnindekileri temsiller aracılığıyla görsel bir dile çevirir ve bu dil aracılığıyla düşünür. Bilgisayar, kağıt üzerinde çizime ve maketlerle ifadeye dayalı geleneksel temsil ortamından farklı özelliklere sahiptir.

Hesaplamaya, veriler arasındaki ilişkilerin tanımlandığı algoritmalara, kurallar ve sınırlamalar doğrultusunda yeni sonuçlar türetmeye dayalı, sayısal ve işlemsel bir teknolojidir. Bu sayısal-işlemsel sonuçlar program arayüzleri ile mimari düşüncenin tanıdık aracı olan görsel temsillere, grafik dile çevrilir. Ancak bilgisayar bir tasarım ortamı olarak, geleneksel çizim ortamından farklıdır (Akipek ve İnCEOğlu, 2007).

İki boyutlu tasarım programları ile oluşturulan doku etkisinin iç mekanda kullanılabilmesi için dijital üretim teknikleri ile malzeme üzerine uygulanması gerekmektedir. Bu noktada dijital baskı veya cnc yöntemi kullanılmaktadır.

İki boyutlu tasarım programları ile oluşturulan doku etkilerinin uygulandığı Glaskow Sanat Galerisi önemli bir örnek olarak öne çıkmaktadır. Özellikle zeminde kullanılan doku dikkat çekmektedir. (Şekil 7)



Şekil 5. Glaskow Sanat Galerisi, bilgisayar destekli tasarlanan dokunun zemin yüzeyinde kullanımı [1-2]

Siyah ve beyaz rengin çizgisel kullanımı ile elde edilen birimin, farklı yönlerde tekrar etmesiyle elde edilen doku etkisi bilgisayar programları kullanılarak oluşturulmuştur. Oluşturulan bu tasarım, dijital üretim teknolojileri ile malzeme üzerine aktarılmış ve uygulanmıştır. Belirli ebatlarda üretilen bu plastik esaslı malzemelerin çeşitli yöntemlerle birleştirilmesiyle tek parça malzeme şeklinde algılanması sağlanmaktadır.



Şekil 6. Glasgow Sanat Galerisi, bilgisayar destekli tasarlanan dokunun zemin yüzeyinde kullanımı [4]

Glasgow sanat galerisinin başka bir bölümünde ise zemindeki doku etkisi, farklı renkteki çizgilerin birarada kullanımı ile oluşturulmuştur.



Şekil 7. Glasgow Sanat Galerisi, bilgisayar destekli tasarlanan dokunun zemin yüzeyinde kullanımı [3]

Bilgisayar teknolojilerinin gelişmesi, mimaride form, mekan ve malzeme açısından mimarı daha önce olmadığı kadar özgür hale getirmiştir. Temsil ile inşaat arasındaki etkileşim artmıştır. Bilgisayar destekli üretim, zengin mimari keşif ve yeniliklerin yolunu açan bir tasarım devrimini teşvik etmiştir. Dijital üretim ve malzeme konusunda, bu doğrultuda pek çok teknik geliştirilmiştir. Bunların nasıl kullanıldığı ise ortaya çıkacak ürünün niteliğini etkilemektedir (Karadağ, 2011).

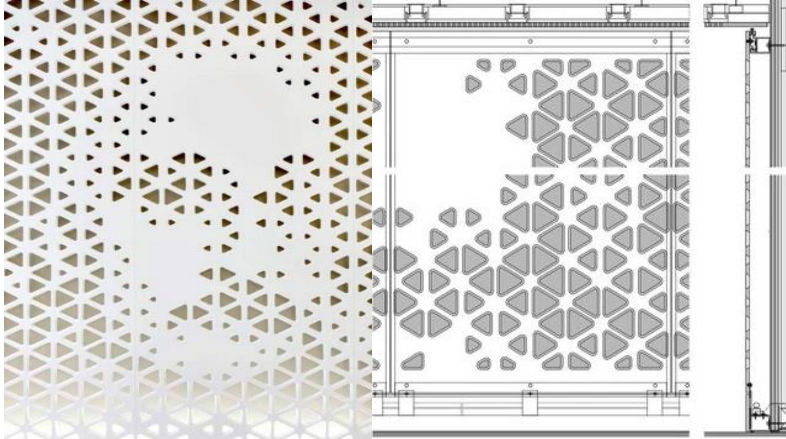
Raiffeissen Bank Zürih ofisinde duvar yüzeylerindeki doku etkisinin tasarım aşamasında bilgisayar programları kullanılmıştır. Dijital üretim teknikleri kullanımı ile

Üretilen bu doku etkileri çıkarma yöntemiyle akrilik malzemeden farklı büyüklükteki üçgenlerin yüzeyden çıkarılmasıyla elde edilmiştir.



Şekil 8. Raiffeissen Bank, Zürih, Bilgisayar destekli tasarlanan duvar yüzeyleri [5]

Bilgisayar destekli tasarımın sayısal ortamında iki ve üç boyutlu olarak görülebilen çalışmanın, tasarlandığı şekilde üretilmesi tasarımcılara fikirlerini tam olarak yansıtabilme olanağı sağlamaktadır.



Şekil 9. Raiffeissen Bank, Zürih, Bilgisayar destekli tasarlanan duvar yüzeyleri [6]

Tasarlanan doku etkilerinin üretiminde farklı türde malzemeler kullanılabilir. Bu malzemeler çeşitli dijital üretim yöntemleri kullanılarak biçimlendirilmektedir. Bu yöntemler; CNC kesimi ile iki boyutlu üretim, çıkarma işlemine dayalı üretim, ekleme işlemine dayalı üretim ve biçimlendirmeye dayalı üretimdir (Karadağ, 2011).



Şekil 10: Bilgisayar destekli tasarlanan doku etkisine sahip yüzeyin iç mekanda seperatör olarak kullanımı [7]

Şekil 11'de dolu bir yüzeyde çeşitli formlarda ve sıklıkta boşluklar açılmasıyla elde edilen doku etkisi görülmektedir. Üç boyutlu tasarım programlarıyla oluşturulan bu yapı özellikle cnc sistemleri kullanılarak üretilmektedir.



Şekil 11: Bilgisayar destekli tasarlanan doku etkisine sahip yüzeyin iç mekanda seperatör olarak kullanımı [7]

İç mekanda tasarımında doku etkileri, kullanılan malzemelerin yüzey özellikleri ile veya malzeme üzerine farklı form, biçim ve renklerin çeşitli yöntemler ile uygulanmasıyla elde edilmektedir. Buna bağlı olarak üretimde kullanılacak malzemenin yapısal özellikleri de doku etkilerinin elde edilmesinde belirleyici olmaktadır.

4. SONUÇLAR

Teknolojinin sunduğu imkanlar neticesinde iç mekan tasarımında sürekli yeni yaklaşımlar ortaya çıkmaktadır. Özellikle 1980'li yıllardan itibaren bilgisayar ve üretim teknolojilerindeki gelişmeler bir tasarım ögesi olarak doku etkilerinin elde edilme yöntemlerinde değişime sebep olmuştur. Bilgisayar destekli tasarım ile yapılan tasarımın eş zamanlı olarak iki ve üç boyutlu etkilerinin değerlendirilmesi tasarım sürecini hızlandırmakta ve sayısal ortamda yapılan çalışmanın yine dijital üretim tekniklerine altyapı oluşturması sayesinde istenilen doku etkileri hassas ölçülerle elde edilebilmektedir. Bu sayede daha önce üretilmesi mümkün olmayan doku etkilerinin elde edilebilmesi tasarımcılara yeni alternatifler üretebilme olanağı sağlamıştır. Bu kapsamda tasarım, üretim ve uygulama aşamalarının ilki olan bilgisayar destekli tasarım iç mimarlık eğitim aşamasında özenle üzerinde durulması gereken bir konu olarak öne çıkmıştır. Bu kapsamda, iç mimarlık bölümlerinin müfredatında yer alan sayısal tabanlı çizim, piksel ve vektörel tabanlı programların kullanımı, geleceğin tasarımcılarının özgün yorumlarını tasarımlarına yansıtmaları imkan sağlaması açısından kolaylaştırıcı unsur olarak görülmekte ve bu teknolojik unsurun kullanımının önemli olduğu değerlendirilmektedir.

KAYNAKLAR

Akipek, F.Ö., İnceoğlu, N., (2007) Bilgisayar Destekli Tasarım ve Üretim Teknolojilerinin Mimarlıktaki Kullanımları, YTÜ Mim. Fak. E-Dergisi, Cilt 2, Sayı 4, 2007.

Bardak, S., (2007) İç Mimarlık Eğitiminde Bilgisayar Destekli Tasarımın Yeri ve Sorunları, Yüksek Lisans Tezi, Mimar Sinan Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.

Karadağ, D., (2011) Dijital Tasarım ve Üretim Araçları ile Mimaride Malzeme Kullanımının Dönüşümü, Yüksek Lisans Tezi, Yıldız Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.

Kurt, S., (2002) Sanal Ortamların Mimari Tasarım Eğitiminde Kullanılması İçin Bir Model Önerisi, Konstrüktivist Oluşum Modeli, Doktora Tezi, Gazi Üniversitesi Mimarlık Bölümü, Fen Bilimleri Enstitüsü Ankara, 5-6.

[1]<https://www.pinterest.com/pin/376613587558943658/>. Son erişim tarihi: 15.06.2015

[2]http://www.ilike.org.uk/2008/09/forever_changes.html. Son erişim tarihi: 18.06.2015

[3] <https://www.flor.com/blog/tag/stripes/>. Son erişim tarihi: 06.07.2015

[4] <https://www.pinterest.com/deuxfoisdeux/tape/>. Son erişim tarihi: 10.07.2015

[5]<http://design-milk.com/skim-milk-raiffeisen-bank-by-nau/>. Son erişim tarihi: 16.07.2015

[6][http://www.architonic.com/ntsht/hole-lot-of-sense-smart-uses-for-perforated facades-and-partitions/7000629](http://www.architonic.com/ntsht/hole-lot-of-sense-smart-uses-for-perforated-facades-and-partitions/7000629). Son erişim tarihi: 09.08.2015

[7]<http://www.i3dpanels.com/decorative-wall-panels/decorative-grille-panels/>. Son erişim tarihi: 09.08.2015





KUTUNUN DIŞINDA DÜŞÜNÜLEN MEKANSAL TEMEL TASARIM DERSİ EĞİTİM MODELİ

Ayşegül Yurtyapan Salimi

Yakın Doğu Üniversitesi; Mimarlık Fakültesi,
İç Mimarlık Bölümü,
aysegul.yurtyapan@neu.edu.tr

ÖZET

Kutunun dışında düşünülen mekansal temel tasarım, dersinde amaç; öğrencilerin çoğunda oluşmuş olan mekanın kapalı ve her yönde sınırlandırılmış genel kanısını yıkmak. Öğrencilerin mekânı anlamaları aşaması, öncelikle yüzeylere hakimiyetle başlamaktadır. Mekansal algıyı kapalı biçimlerle elde etmek yerine; daha basit bir bilişsel yöntem izlenmelidir. Öğrencilerden istenilen, yaratıcı süreçte, belirli bir ebat içerisinde tüm yüzeylerin en az bir kere kullanılmasıyla oluşabilecek kapalı, açık ve yarı açık ifadelerin mekânlaştırılmasıdır. Araştırmalarda deneme-yanılma ile ortaya çıkan yaratıcılık ve kendi sunmak istedikleri işlev ve strüktürel çalışmalar ilginç sonuçlar doğurdu. Elde edilen mekânsal denemelerde, bileşen öğelerin kullanımına göre, mekânsal örgütlenme sınırlayıcı, yönlendirici, odaklayıcı, birleştirici veya ayırıcı roller yüklenildi. Bireysel yaratıcı yönelimler, öğrencilerin algısında daha tanımlayıcı oldu.

KAVRAMLAR

Sürdürülebilirlik

İşlev

Ütopya

Yapı fiziği

Tarih

Toplum

Yaratıcılık

Renk

Bilişim

Etik

Deneyim

Kültür

Biçim

Kullanıcı

Yöntem

Strüktür

Araştırma

Sunum

Doku

Malzeme

Teknoloji

Felsefe

Bağlam

Çevre

Estetik

Anahtar Kavramlar: Algı, Biçim, Yaratıcılık, Strüktür, İşlev

1. GİRİŞ

Üniversite eğitiminden önce ezberciliğe dayanan bir eğitim alan, gözlem ve yorum yapmaktan uzak, sorunlara yaratıcı çözüm arama becerisi olmayan öğrencilerde öngörü duyularının kullanımı oldukça sınırlıdır. Ancak eğitim ile görsel algı becerilerinin geliştirilmesi mümkündür. Bu zihinsel sürecin, görsel algının ve görsel ifadenin dilinin gelişiminde temel tasarım eğitimi büyük önem taşır.

Yakın Doğu Üniversitesinde yapılan, İç mimarlıkta kavramsal temel tasarım ve temel sanat eğitimi derlerine dayanan gözlemlerde, öğrencilerde mekânın algılanışında eksiklikler tespit edildi. Birinci sınıf öğrencilerinde, çoğunluklu olarak mekân boşluğunun ancak her yönde bir sınırlama ile gerçekleşmesi gerektiği genel kanısıyla karşılaşıldı. Oluşmuş bu genel kaniyi yıkmak amacıyla öğrencileri kutunun dışında düşündürerek; tüm duyuları farklı oranlarda etkileyen sınırlar ve vurgu elemanları ile mekânı bir bütün olarak var etmeleri beklendi (biçim, strüktür ve işlevi tasarlamak). Kutunun dışında düşünmek; "Olmayan birşeyi hayal edebilme, bir şeyi herkesten farklı yollarla yaratabilme ve yeni fikirler geliştirebilme yeteneğidir."

Hançerlioğlu'na göre tasarım; *"Önceden algılanmış olanın yeniden üretilen imgesidir."* (Hançerlioğlu, 2004).

"İsadan 500 yıl önce ilk kez, Lao- Tze, yapı gerçeğinin dört duvarla bir çatıdan ibaret olmadığını, bu gerçeğin asıl bunların içindeki öze ilişkin mekandan, yaşama alanından oluştuğunu, belirtmişti. " (Frank Lloyd Wright, aktaran; Togay, 2002).

Mimari sadece bizim için gereken veya başlıca yaşamsal faaliyetlerimizi yürüteceğimiz ama düşünceden ide'den ve sanattan kopuş değildir. Geçmiş, şimdiyi veya geleceği empoze eden hiçbir önceden tasarlanmış biçimi kabul etmeden, bunun yerine kendi sağ duyumuz ve yaşam biçimlerimizi göz önünde bulundurarak, biçimi malzemenin doğasıyla birleştirerek, neyi amaçladığımızı bilerek yapılması gerektirir.

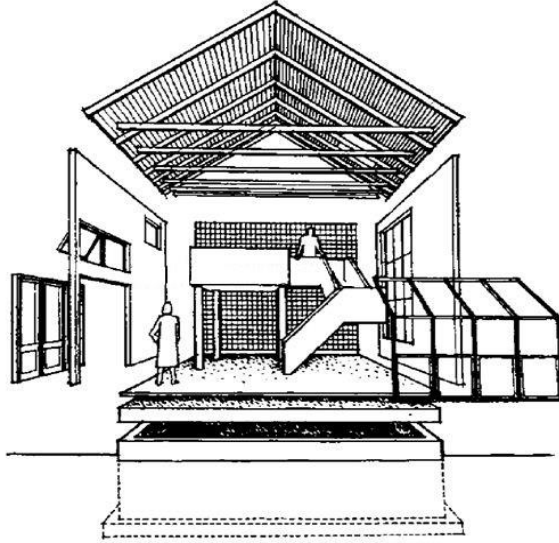
Tasarım özellikle sanatsal faaliyetlerin başlıca tetikleyicisi olarak, öğrenmenin ve eylemin düşünce gücüdür. En ufak bir kıvılcımdan doğan bir düşünce ürünü olan tasarım, katı bir form alıp realiteye katılabilir ama bir düşünce veya bir tasavvur olarak da kalabilir. İnsanın korunma içgüdüünün onu ittiği yapıcılık, temelde onu çevreden ayırma işlemidir, bir anlamda bir yalıttır. Mekân, aslında ondan dolaylı yolla anladığımız özel bir kavram olarak yapı; canlıyı içine alan, onu evrensel boşluktan ayıran bir uzay parçasını belirtmektedir. Mimari eylemin ilk basamağı olarak insan kendisini güvende hissettiği sınırlı bir hacim yaratmıştır. İnsan, kavramakta güçlük çektiği evrensel boşluğu ve doğal çevrenin bir parçasını bir veya birkaç yönde sınırlandırmış, onu içe dönük, kendisine özel bir boşluk haline getirmiştir. Mekân mimarlığın konusunu oluşturmakta olan ve aynı zamanda bir mimari ürünü var eden temel koşuldur. Mekân var olmadan mimari bir eser varlığından da söz etmek mümkün olmayacaktır.

2. YÖNTEM

Bir mekânı oluşturmak için onun mutlaka her yönden kesin engellerle sınırlandırılmış olması gerekmez. Mekânı, bir hacimden ayıran en önemli fark da aslında bu

noktada ortaya çıkmaktadır. Mekânı oluşturan sınırlama hareketi önleyici şekilde fiziksel olabileceği gibi yalnızca başka duyarlarla algılanabilecek biçimde de olabilir, örneğin sadece zemindeki bir doku gibi görsel de olabilir. Önemli olan mekânın net veya net olmayan sınırlarının algılanabilir olmasıdır.

Strüktür, işlev ve biçim ile bir kompozisyon üç boyutlu eleman olmaktan çıkıp mekânsal özellikler kazanmaya başlamaktadır. Yapısal elemanlar arası ilişki, bu elemanlara bir bütün olarak mekânsal özellik kazandırmakta, derinlik, yoğunluk ve açıklıkları ile de kompozisyon şimdi mekânsal bir tanıma sahip olmaktadır. Mekânı oluşturan çeşitli bileşen ve öğeler, mekân örgütlemeye çok farklı roller üstlenmekte, mekânın bütünselliği üzerindeki etkisi azalmaktadır. Mekânlar bileşen ve öğeleri kullandıkları yere göre mekânsal örgütlenmede sınırlayıcı, yönlendirici, odaklayıcı, birleştirici veya ayırıcı roller üstlenebilirler. Bu roller gözlemciye o mekânı kavrayabilmesi için gerekli ipuçları verir.



Şekil 1: Mekan Tanımlama, Mekan Algısı

İç kısımda kalan sınırlandırılmış boşluk iç mekânları oluşturur. Oluşan bu iç mekânlar amacına göre her türlü faaliyetin gerçekleştiği alanlardır. İç mekân sınırlandırılmış kullanıcısının sosyal ve kültürel yapısına hizmet eden toplumsal ihtiyaçlarını karşılayan bir yer olarak tanımlanabilir. İç mekânlar; simgesellik, vurgu, sınırlama veya biçimsel göstergeler; genel kompozisyonda malzeme, renklendirme, dokusal elemanlar ve bileşenlerle işlevselliği tanımlamaktadır.

Fransız mimar Le Corbusier ise mimarlığı şöyle tanımlamıştır: “ Mimarlığın görevi, ham maddeler aracılığıyla duygusal ilişkiler meydana getirmektir. Mimar, biçimleri örgütleyerek ruhun saf yaratısı olan bir düzeni gerçekleştirir; biçim ve şekillerle bizde plastik coşkular uyandırır; yarattığı ilişkilerle bizde derin yankılar meydana getirerek dünyamızla uyum halinde olan bir düzenin ölçülerini verir, kalbimizin ve aklımızın çeşitli hareketlerini tayin eder ve böylece biz güzellik duygusu hissederiz.

Mimarlık, sadece şairane duygular olduğu zaman mevcuttur." (Le Corbusier, 1972, aktaran; Togay, 2002).



Şekil 2: Kutunun dışında düşünmek

Kutunun dışında düşünmek; kısacası Le Corbusier'in sözlerine yakın olarak; Olmayan birşeyi hayal edebilme, bir şeyi herkesten farklı yollarla yaratabilme/yaratıcılık ve yeni fikirler geliştirebilme yeteneğidir. Tasarım odaklı bir eğitim alan öğrenciden beklenen aslında çok klişe olan aklına ilk geleni düşünmesi değil, herkesin bakamayacağı bir açıdan tasarıma yaklaşmasıdır.

Ben de, öğrencilerimizde oluşmuş genel kanıyı yıkmak amacıyla öğrencileri kutunun dışında düşündürerek; tüm duyuları farklı oranlarda etkileyen sınırlar ve vurgu elemanları ile mekânı bir bütün olarak var etmelerini istedim. Bu temel tasarım ders modeline göre, kutunun dışında düşünmek başlığı ile ders içeriği; öncelikle öğrencilerin mekânı anlamaları aşaması, yüzeylere hakimiyetle başlamaktadır. Mekansal algıyı kapalı biçimlerle elde etmek yerine; daha basit bir bilişsel yöntem izlenmelidir. Yaratıcılığın, insanoğlunun genetiğinden gelen işlev ve strüktür ile biçimlenmesi desteklenmelidir.

Yüzeyler temel olarak üç başlıkta; yatay (yükseltilmiş-gömülmüş), dikey ve eğik yüzeyler olarak anlatılır. Öğrencilerden istenilen, yaratıcı süreçte, belirli bir ebat içerisinde tüm yüzeylerin en az bir kere kullanılmasıyla oluşabilecek kapalı, açık ve yarı açık ifadelerin mekânlaştırılmasıdır. Birbirini destekleyen yüzeylerin birleşim ile strüktürel anlamda fazladan bir efor gerekmemektedir. Öğrencilerin bu noktada daha özgür, soyut gerçek dışı düşünceleri istendi. Yaratılacak mekanın bir hayal dünyası ürünü olması dolayısıyla doğru veya yanlışın var olmadığını, bu noktada çalışmanın daha oyun niteliği taşıması için Alice Harikalar Diyarında çizgi filmi önerildi. Söz konusu çizgifilmde baş roldeki karakter yarı rüya yarı hayal dünyasında bir mekandadır. Alice'in bu hayali yaşadığı yerde başına, bir çok olay gelir fakat hiç bir zaman bir yapı filmde var olmaz; olaylar sadece hayal ürünü olan yarı açık yarı kapalı mekanlarda/sahnelerde oluşur. Nihayetinde, öğrencilerden zihinlerini özgür bırakıp kutunun dışında düşünceleri bu noktada beklenmektedir; kendi hayal dünyalarında bizi bir gezintiye çıkaracakları bazı bölümlerin daha kapalı, bazı bölümlerin daha açık, bazı bölümlerin daha saklı olacağı ama her noktasının düşünüldüğü bir tasarım beklenir.

3. UYGULAMA

Yakın Doğu Üniversitesi, İç mimarlık Bölümü 2014-15 eğitim-öğretim yılında Temel Tasarım dersi kapsamında öncelikle;

Tasarım Elemanları: Nokta / Çizgi / Biçim / Form / Ölçü / Oran / Doku / Desen / Renk;

Görsel Algı Konuları: Işık / Gölge / Şekil-Zemin ilişkisi / Düzlem / Yüzey /Yer /Mekan anlatımları;

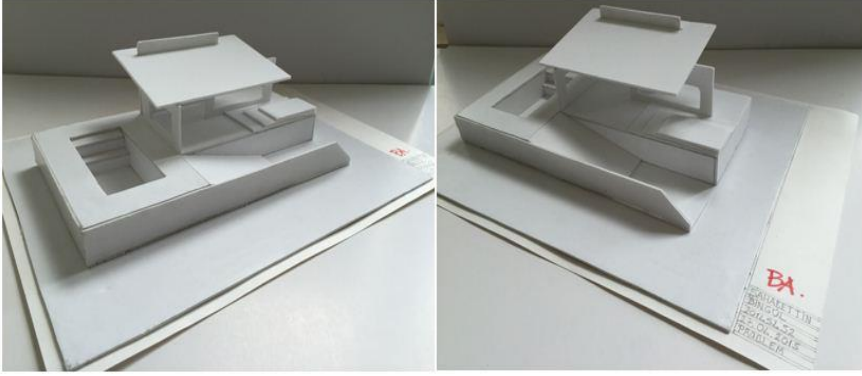
Tasarım İlkeleri: Tekrar / Simetri / Asimetri / Uyum / Zıtlık / Egemenlik / Denge / Birlik konuları anlatılmıştır.

14 haftalık yarıyıl boyunca dersler haftada iki gün 4'er saatlik blok dersler şeklinde yürütülmüştür. Tasarım elemanları ve tasarım ilkeleri konularının hakimiyetinden sonra son 3 hafta söz konusu ders modeli ile Kutunun dışında düşünmek ve mekana girişe başlanmıştır.

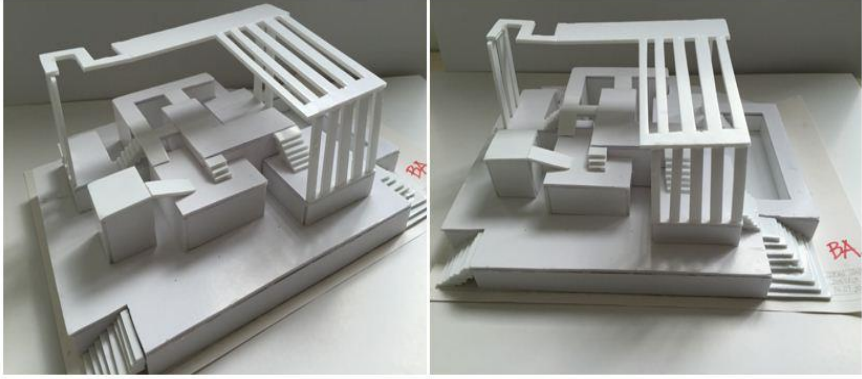
Öğrenciler bu hayal ürünü yarı açık yarı kapalı mekanlarını son üç haftalık süreçte, kademeli olarak yapmışlardır. Birinci hafta ve birinci maket denemesinde anlatılmış olan ve istenmiş olan tüm yüzeylerin tasarımda var olması beklenmiştir. Öğrencilerin çalışmaları kısıtlanmamıştır, ancak her yüzeyi daha rahat elde edebilmeleri için bir grid sistem kullanılması istenmiştir. Bu gridi kendilerinin belirleyecekleri belirtilmiş olup her parçayı grid sistemlerine göre orantılamaları beklenmiştir. Sadece üç boyutlu maket halinde devam eden çalışmada renk ve doku kullanılmamıştır.

Çalışmanın ikinci aşama maketinde, birinci aşama makette yaratılmış tasarımdan daha karmaşık daha sistemli bir çalışma beklenilmiştir. Bu süreçte kullanmadıkları bir yüzey varsa onu eklemiş, her noktayı erişebilir kılmış belirli yüzeylere kimlik atamaları istenmiştir. Dersin önceki haftalarında görmüş oldukları Renk ve Işık Gölge konularına göre kullanılabilecek renkler üç ton soğuk, üç ton sıcak renk olarak verilmiş; ışık ve gölgeyi elde edebilmeleri için üç ton gri ve siyah renk kullanmaları istenmiştir. Buna göre kendi arzularına göre yüzeylere atamış oldukları kimlikleri; örneğin tüm yatay yüzeyleri seçtikleri bir soğuk renk ile ifade ettikleri görülmüştür.

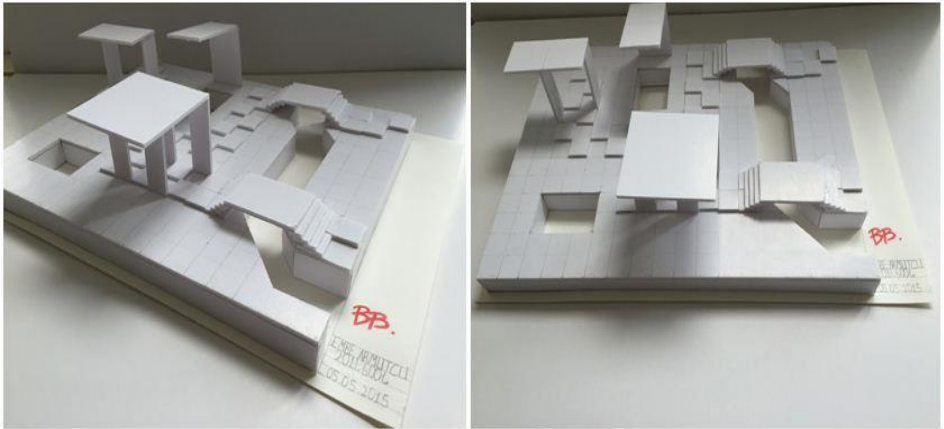
Son olarak, üçüncü aşamada ilk iki aşamada yapılan tasarımdan daha yeni; yüzeylere renk ve doku eklenmiş olması beklenerek daha karmaşılaştırılmıştır. Bu doku için öğrencinin daha önceden çalışmış olduğu üçboyutlu doku örneğini orantısal olarak küçülüp bir yüzeyde ya da tüm dikey yüzeyde aynı doku ile oluşturması beklenmiştir.



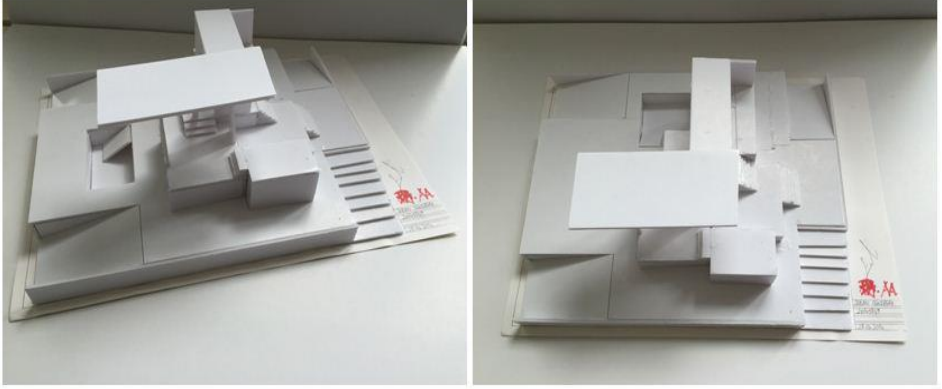
Şekil 3: Öğrenciler Maketi 1



Şekil 4: Öğrenciler Maketi 2



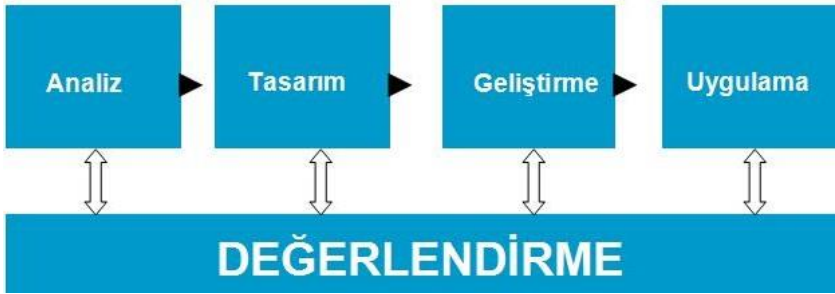
Şekil 5: Öğrenciler Maketi 3



Şekil 6: Öğrenciler Maketi 4

4. BULGULAR

'Oyun niteliği taşıyan bu tasarım sürecinde; bireylerin (öğrenciler) zihninde yeni şeyler deneme ve yeni ilişkiler kurma yoluyla yeni tasarımlar eyleme dönüşmektedir. Oyun ile tasarlama eyleminin ortak noktaları; gerçek yaşamdan farklı bir ortamda gerçekleştirilen zihinsel süreçlerin bireye haz duygusu yaşatmasıdır. Bu süreçte birey (öğrenci) hem bedensel hem de zihinsel olarak süreçte aktif bir biçimde yer almaktadır.' (Kılıçarslan, 2015).



Şekil 7: Değerlendirme

Deneme-yanılma ile ortaya çıkan yaratıcılık ve öğrencilerin kendilerinin sunmak istedikleri işlevsel ve strüktürel çalışmalar ilginç sonuçlar doğurdu. Elde edilen mekânsal denemelerde, bileşen öğelerin kullanımına göre, mekânsal örgütlenmede sınırlayıcı, yönlendirici, odaklayıcı, birleştirici veya ayırıcı roller yüklenildi.

Bu bireysel yaratıcı yönelimler, öğrencilerin algısında daha tanımlayıcı oldu. Kullanılan yüzeylere yüklenen farklı anlamlar, oluşan mekanları dinamikleştirdi. Bu dinamiklik; işlev, strüktür, biçim, doku, renk ve boyut farklılıkları ile ele alındığında yaratıcıları mekanlar daha gerçeklik kazandı. Maketlerle oluşturulan mekanların aşama aşama geliştirilmesi her makette daha mekana yaklaşılmasına neden oldu.

5. SONUÇ VE ÖNERİLER

Tasarım sürecinde öğrencilerin fikir üretebilme ve farklı bir yaklaşımla istenilen çalışmaya yönelmeleri önemlidir. Temel tasarım dersinin konularının gerçekten soyutlanarak oyun gibi eğlenceli ve öğretici bir ortamla öğrencilere sunulması; yaratım sürecinde doğru ve yanlış şeklinde kategorilerin kalkması ve aslında tasarımın istenilen özü vermeye odaklı bir çalışma olduğunun öğrenciye aktarılması gerekir. Bu öğrencilerin derse seyerek katılmalarında ve konuları daha derinlemesine düşünülerek keyifli ve daha verimli bir yaratı ortamı sunmaktadır. Ayrıca içmimarlık bölümünde öğrenim gören öğrencinin temel tasarım dersi konularına ve özellikle mekana yaklaşımı bir mimarlık bölümü öğrencisinden daha farklı olmalıdır. Söz konusu her hangi bir tasarımdan içmimaride parçadan bütüne varılmasının daha etkili sonuçlar ortaya koyduğu kesindir. Geleneksel öğretim yöntemleri ile devam eden uygulamalı derslerin içerisine empoze edilen yaratıcı tasarım süreçleri öğrencilere oyun niteliğinde sunularak daha ilgi çekici kılınabilir ve zenginleştirilebilir. Bu sayede öğrenci tasarımını daha özgür daha rahat ve belirli kalıpların dışında oluşturulması öğreten ve öğrenen için bu süreçten daha çok kazanç sağlanmasına yol açabilir.

KAYNAKLAR

Başkent Üniversitesi, Güzel Sanatlar Tasarım Ve Mimarlık Fakültesi (2015), 2. Sanat Ve Tasarım Eğitimi Ve Sempozyum Ve Çalıştayı Disiplinler Arası Tasarım, Nisan, Ankara.

Batırbaygil, Harun (1996), Yaratıcılık Ve Mimar, Beta Basım Yayım Dağıtım A.Ş., İstanbul.

Ching D.K. Francis (2004), İç Mekân Tasarımı Resimli, Yem Yayın, İstanbul.

Hançerlioğlu, Orhan (2004), Felsefe Sözlüğü, Remzi Kitabevi, İstanbul, Ocak, isbn: 975-14-0089-9

Togay, Nuray (Dizi Sorumlusu), (2002) Modern Mimarlığın Öncüleri Dizisi Frank Lloyd Wright Ve Ev, Boyut Yayın Grubu, İstanbul.

Togay, Nuray (Dizi Sorumlusu), (2002), Modern Mimarlığın Öncüleri Dizisi Walter Gropius Ve Bauhaus, Boyut Yayın Grubu, İstanbul, Haziran. isbn: 975-521-625-9

Togay, Nuray (Dizi Sorumlusu), (2002), Modern Mimarlığın Öncüleri Dizisi Mies Van Der Rohe Ve Gökdelen, Boyut Yayın Grubu, İstanbul, Nisan. isbn: 975-521-564-6

Tunalı, İsmail (2002), Tasarım Felsefesine Giriş, Yapı Endüstri Merkezi Yayınları, İstanbul, Mayıs. isbn: 975-8599-17-8



İÇ MEKAN TASARIMI ÖĞRETİSİNDE MODA

Nihan Canbakal Ataoğlu

Karadeniz Teknik Üniversitesi, Trabzon Meslek Yüksekokulu,
Mimarlık ve Şehir Planlama Bölümü
canbakalnihan@hotmail.com

ÖZET

Günümüz tasarımlarında, sürekli farklılık ve yenilik arayışlarından beslenen moda ve popüler yaklaşımlar, formlar, biçimler, malzemeler, kavramlar dikkat çekmektedir. Tasarımcılar, güncel olanı yakalayabilmek için sürekli yenilik arzusundan beslenen ve ortaya çıktığı kadar hızlı biçimde yok olan moda kavramıyla popüler olan formların, biçimlerin ve malzemelerin farkında olmalıdırlar. Tasarım öğrencilerine günceli değerlendirmek ve farkındalık oluşturmak amacıyla, Karadeniz Teknik Üniversitesi, Mimarlık Fakültesi, İç Mimarlık Bölümünde "Tasarım Sanat ve Güncel Kavramlar" dersi işlenmektedir. Ders kapsamında, tasarımlarda popüler olan kavramlara, çağın ruhunu oluşturan biçimlenmelere, akımlara, modalara değinilmektedir. Bu kavramlar ışığında günceli yakalamak, içinde bulunduğumuz zamanın gereksinimlerini, kavramak amaç edinilmektedir.

Bu bildiri kapsamında, moda olan formları, biçimleri, malzemeleri, kavramları saptamak amacıyla "Tasarım Sanat ve Güncel Kavramlar" dersi kapsamında değinilen araştırma konuları güncellenerek seçilen örneklerle anlatılmıştır.

2013-2014 Güz Döneminde verilen araştırma konularından biri; butik, ayakkabı mağazası, aksesuar butik, butik pastane, restoran, kafeterya, fast-food restoran, fırın, medikal-klinik, eczane, optik, ofis, otel lobisi, çiçekçi, konut gibi iç mekan tasarımlarında son beş yılda moda olan biçimlenmeleri, formları, kavramları araştırmak olmuştur. Bildiri kapsamında, çağdaş iç mekan tasarımlarında güncel ve moda olarak tespit edilen formlara, biçimlere, malzemelere, kavramlara değinilerek, çalışmanın eğitime katkısına vurgu yapılmıştır.

Anahtar Kavram: İç Mimarlık, Eğitim, Moda, Tarz, Güncel

KAVRAMLAR

Sürdürülebilirlik

İşlev

Ütopya

Yapı fiziği

Tarih

Toplum

Yaratıcılık

Renk

Bilişim

Etik

Deneyim

Kültür

Biçim

Kullanıcı

Yöntem

Strüktür

Araştırma

Sunum

Doku

Malzeme

Teknoloji

Felsefe

Bağlam

Çevre

Estetik

1. GİRİŞ

Moda Nedir?

Modaya bilimsel olarak XIX. yüzyılın ilk yarılarında filozoflar ve sosyologlar tarafından ilgi gösterilmiştir. Bu tarihten önce moda sadece, üst sınıfa ait bir kavramdır ve toplumun diğer sınıfları yöresel kıyafetleri giydiğinden bunlar dikkate değmeyecek kadar yavaş değişmektedir (Üşenmez, 1992, 1-2). Aradan geçen zaman içerisinde modanın, yalnızca kıyafetlerin değişimiyle ve vücudun örtünmesiyle ilgili bir olgu olmadığı anlaşılmış, modanın bir devrin beğenisini yansıtarak sosyal ve kültürel değerlere ayna tuttuğu düşüncesine varılmıştır.

Baudelaire göre (1846, 90), "Moda, şimdiki zamanla ilgili bir kavramdır ve şimdiki zamanı güzel yapan yenilik olgusudur." Moda yenilik ve farklılaşmaya duyulan istekle, içinde bulunulan zaman dilimini şekillendirirken, her dönemin modaları diğer çağlardan farklı olur.

Modanın yaygınlaşması ve benimsenmesinde, insanın yenilik ve farklılık beklentilerini karşılayarak yaşama dair heyecanlar oluşturmalarının yanı sıra toplumun ortak beklentilerine karşılık vermesinin de etken olduğu düşünülür (Davis, 1992, 28). Davis (1992), Blumer (1969) ve Klapp'a (1969) dayanarak; modanın toplumsal kimliklerin kolektif yüzlerini hedef aldığını, hayatımızın değişik dönemlerinde ve değişik tarihsel anlarda benlik duygumuza hakim olan güçlü kolektif akımlar bulunduğunu, hayatta aynı koşulların birçoğu hepimiz için geçerli olduğuna göre, birçoğumuzun kendi benliğimizde benzer özellikleri, gerilimleri, kaygıları, hoşnutsuzlukları yaşadığını ve bunların bizim onları nasıl kavradığımıza bakmaksızın bir biçimde ifade bulmaya çalıştığını ve işte bu anlamda hepimizin kimliğinde ortak olan güçlü kolektif bileşenler olduğunu söylemektedir

Değişken ve kısa ömürlü olarak algılanan moda, genellikle tek kullanımlılıkla ilişkilendirilmektedir. Modanın temelinde değişime duyulan ihtiyaç yatmaktadır; endüstri onu büyütmek için talep etmekte, tüketici de arzulamaktadır. Var olan estetiği demode hale getirmek için gereksinim duyulan özgünlük ve yenilikler itinalı bir şekilde ayarlanırken, bu tutum artan kaygılara neden olmaktadır. Bu duruma karşılık olarak, 21. Yüzyıl modası, artık sürdürülebilirlikle beraber anılmayı ve sofistike pazarlama stratejilerine duyulan gereksinimin bilinciyle kendini göstermektedir (Fogg, 2014).

Moda Süreci

Bir moda hareketinin süreci, yani bir toplum hareketinin tasarımı- bir büyüme ve küçülme süreciyle, bir fikrin ve gerçekleştirdiklerinin doğumu ve ölümüyle ifade edilebilir Waquet ve Laporte, 2011).

Moda sürecinin beş evresi

1. Yenilikçi fikir: moda nesnesinin ve toplam özelliklerinin şimdiki zamandan kopuşunu ifade eder.
2. Küçük bir grubun benimsemesi: gösteriş gücü yüksek bir grup, hatta güçlü bir ahlaki, politik otoriteye sahip ve/veya modada buyruğu olan bir birey bu yeni fikri benimser.

3. Özekdeş çevrelere aktarım: taklidin ve farklılığın ikili etkisiyle, yenilik, özdeş olandan buyruk verene doğru, sosyolojik olarak yakın gruplara doğru genişler. Bu evrede yenilik hiçbir değişim geçirmez; yenilikçi fikir yaratıldığı haliyle üretilir.

4. Dağılıma ve dönüşüm: ilk çevrelerin ötesinde, fikrin ikincil taklit yoluyla benimsenmesi kaçınılmaz olarak yeniliği sıradanlaştıran bir ya da birçok dönüşüm başlatır. Görülen şey taklit edilir. Herkes, kendi biçimine, mali imkanlarına, zevkine, elindeki malzemelere moda fikrini uyarlar.

5. Genelleşme: sonunda geniş yığınlar ve kitle, giyim kuşamda, saç kesim ve yapımında, yaşam tarzında, dekorasyonda bu fikrin sıradanlaşmış biçimlerini benimser. Bu beşinci evre, başlangıçta içerdiği fikrin bayağılaşması ve deformasyonları yoluyla fikrin ölümüne damgasını vurur.

Böylece sanatsal ve ayırt edici özelliği güçlü olan ama ekonomik yarar sağlamayan ve benimsenmiş birkaç öncüyle sınırlı olan fikirden çok büyük sayıda insan için ayırt edici bir yanı olmayan, üreticisi için ekonomik değeri ise çok güçlü olan bir ürüne geçilir. Yenilik yoktur çünkü herkes fikri benimsemiştir (Waquet ve Laporte, 2011).

2. ÖRNEK ÇALIŞMALAR

Karadeniz Teknik Üniversitesi, Mimarlık Fakültesi, İç Mimarlık Bölümünde "Tasarım Sanat ve Güncel Kavramlar" dersi kapsamında, tasarımlarda popüler olan kavramlara, çağın ruhunu oluşturan biçimlenmelere, akımlara, modalara değinilmektedir. Bu kavramlar ışığında günceli yakalamak, içinde bulunduğumuz zamanın gereksinimlerini, kavramak amaç edinilmektedir.

2013-2014 Güz Döneminde verilen araştırma konularından biri; butik, ayakkabı mağazası, aksesuar butik, butik pastane, restoran, kafeterya, fast-food restoran, fırın, medikal-klinik, eczane, optik, ofis, otel lobisi, çiçekçi, konut gibi iç mekan tasarımlarında son beş yılda moda olan biçimlenmeleri, formları, kavramları araştırmak olmuştur.

Kurayla çektikleri işlevleri öğrenciler, son beş yılda tasarlanan ve uygulanan iç mekan tasarımlarını araştırarak, çevrelerinden gözlemleyerek; tarz-akım, form, renk, doku, malzeme başlıklarıyla moda ve güncel olanı saptamak amacıyla analiz etmişlerdir. Konular öncelikle slaytlarla sunulmuş, ardından grafik şablon olarak hazırlanan paftalarda sergilenmiştir. (Resim 1-3)

Bu bildiri kapsamında, moda olan formları, biçimleri, malzemeleri, kavramları saptamak amacıyla "Tasarım Sanat ve Güncel Kavramlar" dersi kapsamında değinilen araştırma konularından butik, optik, restoran-kafeterya konuları güncellenerek seçilen örneklerle anlatılmıştır. Çalışmada öncelikle, seçilen işlevlerde, moda ve güncel olanı saptamak amacıyla analiz konuları olan tarz-akım, form-biçim-tasarım, renk, doku ve malzeme başlıklarına değinilmiştir. (Tablo 1-3)



Resim1.2.3. 2013-2014 Güz Dönemi, "Tasarım Sanat ve Güncel Kavramlar" dersi ödevlerinden öğrenci sunum paftaları

Akım- Tarz

Günümüz mimarlığının ve tasarım dünyasının temel özelliği düşünsel ve biçimsel yaklaşımların ve farkların zenginliğidir; günümüzde, modern dönemin başlangıcında olduğu gibi, evrensel tasarım ve planlama ilkelerinden söz edilemez, üretilen tasarımlar belirli bir ideoloji ya da üsluptan bağımsızdır (İnceoğlu ve İnceoğlu, 2004). Çağımızın yeni vizyonu aynı zamanda, üst üste çakışmış durumda birlikte yaşadığımız kültürleri aynı anda sindirme yoludur. 20. yüzyılın sonunda, sanatta eşzamanlı formlar, daha önce hiç görülmemiş biçimde ortaya çıkmıştır. Bir an neo-ekspresyonizm bir an sonra minimalizm vardır. Hem modern, hem de neoklasik üsluplar kullanılmaktadır (Paz, 1992).

Modern Sonrası 2000'li yıllara ait popüler dekorasyon ve iç mekan tasarım dergileri incelendiğinde, iç mekan ve mobilya stillerinde güncel olan çoğulcu tabloyu oluşturan birçok stile karşılaşılmaktadır:

Modernizm başlığı altında; Minimalizm, Rasyonalizm, Dekonstrüktivizm, Brütalizm, Fütüralizm, High-tech, Endüstriyel

Postmodern başlığı altında, Eklektisizm, Maksimalizm, Neogotik, Neobarok, Neoklasizm, Neoromantizm

Geçici ve güncel tarzlar başlığı altında; İngiliz Country, Fransız Country, Provence, Cottage, Vintage, Retro, Rustik, Zen-Uzakdoğu, Sofistike, Bohem tarzlar sıralanabilir. Bununla birlikte, Art deco, Pop art, İskandinav, Coastal-tarz, Etnik tarzlar ve Etno-minimalizm gibi eklektik tarzlar da görülmektedir.

Örneğin, geçici ve güncel tarzlar başlığı altında değerlendirilen; Bohem stil moda ve dekorasyonda bugüne kadar varolan her akım ve dönemden kendisine pay çıkarmıştır. Bohem stil, bütün stillerin kaynama ve karışma noktası olarak adlandırılabilen eklektik bir stildir. Barok dönemde özellikle Fransa ve İtalya'da kullanılan püsküllü ve bordürlü kadife perdeler, sonrasında moda tasarımcılarına giysilerinde ve iç mekan tasarımcılarına koltuk, yastık, masa örtüsü gibi tekstil içerikli objeler üzerinde çalışırken ilham kaynağı olmuştur (Aytekin, 2014).

Özellikle 1980 sonrası iç mekanda, stiller özgürleşip bireyselleşmiş, bütün zıtlıklar bir arada uyumlu ya da uyumsuz birlikteliklerle kullanılmaya başlamıştır. Bu çoğulcu

tablo içinde, her tarihsel dönemden ilham alabilen iç mekan tasarımlarında stilleri tanımlamanın ve stili adlandırmanın zorluğu dikkat çekmektedir.

Form

Organik ve inorganik (rasyonel) olarak açımlayabileceğimiz form yaklaşımları değerlendirildiğinde popüler iç mekan tasarımlarında dikkat çekmenin etkili bir yolu olarak organik formların yer aldığı görülmektedir. İç mekan tasarımlarında küresel, amorf, akışkan, heykelsi formlar dikkat çekmektedir.

Malzeme

Malzemeler, mimarlık dilinin temel öğeleridir, kullanım olanaklarıyla bu dilin gelişmesine katkıda bulunurlar ve tasarımlar, yapı malzemesiyle hayata geçirilmektedir. Tasarımın inşa edilmiş bir yapıya dönüşmesinde ve yapının çevrede uyandıracağı etkide, malzeme seçimi belirleyici bir rol oynamaktadır. (Hegger vd., 2007)

Endüstrileşmeyle birlikte malzemeler çeşitlenerek yerleşik kalıpların dışına çıkmaya başlamıştır. Teknolojiye ve imalata yönelik süreçler değişip geliştikçe ve müşterilerin talepleri daha çok iddialı ve bireysel bir hal almaya başladıkça, birçok tasarımcı başka tasarım disiplinlerinde kullanılan malzemeleri değerlendirme fırsatından yararlanır. Günümüz tasarımcıları, farklı türde malzemeleri, alışılmadık biçimlerde bir araya getirerek, teknik olanakların sınırlarını zorlayarak, mimarlık dışı alanlardan yeni malzemeler devşirerek biçimsel arayışlarını sürdürmektedir. Doğal taş, tuğla, beton, cam, ahşap gibi malzemeler teknolojinin sunduğu olanaklarla geleneksel detaylarının dışında tasarlanarak yeni ve yaratıcı bir görünüme kavuşmaktadır. (Gagg, 2013)

Geleneksel ve doğal malzemelerin yanında, akrilik, fiber-glass, pleksi, plastik gibi malzemeler ve mimarlık dışı alanlardan devşirilmiş her türlü malzeme örneğin ahşap paletler gibi, iç mekan tasarımında uygulama olanağı bulmaktadır. Dikkat çekilmek istenen noktalarda ve mekana dinamizm katmakta, dijital baskılar kullanmak bir diğer popüler yaklaşımdır.

Doku

Ching (2004), dokuyu, "Bir yüzeyin üç boyutlu yapısından dolayı sahip olduğu özel bir nitelik" olarak tanımlamaktadır. Malzeme ve doku seçimi, bir yapı bileşenine kimlik ve anlam kazandırabilir. Örneğin bir duvara karakterini, konumu ve strüktürü kadar dokusu da verir. Sert kaba brüt bir beton yüzeyin, cilalı mermer, plastik esaslı veya yumuşak yüzeyli bir kaplama yüzeyden, çok farklı nitelikte olacağı kesindir. Çok çeşitli yüzey kaplama malzemelerinin uygulanması kimi sıra dışı kaynaklardan elde edilebilir, alışılmadık kimlikler ortaya çıkarabilmektedir. Malzemelerin bu çeşitliliği, iç mekanda oldukça sıra dışı ama yine de uyumlu ve istenilen atmosferi yakalamaya yarar seçenekler sunmaktadır (Brooker ve Stone, 2011, 2014). Güncel uygulamalar arasında doğal dokular, üç boyutlu ritmik ve grafik dokular, kübik dokulu yüzeyler dikkat çekmektedir.

Renk

Mimaride renk, bir binanın karakterini vurgulamak, onun biçim ve malzemesine dikkati çekmek, onun bölümlerini daha belirginleştirmek için kullanılır'' (Rasmussen, 1994; 179).

Renk, güzelliğin doğal bir parçası olarak evrensel kabul görür. Tasarımcılar rengi sadece iletişim için değil, sezgileri ustalıkla kullanmak, davranışları motive etmek ya da değiştirmek ve devamlılık sağlamak için kullanırlar. Örneğin,

- Renk, görsel bir dildir. Renk, uyarmak ya da ikaz etmek; bir durumu açığa çıkarmak ya da bir duyguyu dışa vurmak için kullanılabilir. Şiddetli renkler ya da güçlü kontrastlar hareket ve drama iletişimi sağlarlar. Uçuk ve yumuşak kontrastlar huzuru yansıtabilirler.
- Renkler mekan algısını değiştirmek için kullanılabilirler. Boyut yanılsamaları, yakınlık, uzaklık ve derinlikler yaratabilirler.
- Renkler, gözü cezp etmede, kompozisyona odaklanmada ya da vurgu yapmakta kullanılabilir. (Holtzschue, 2009)

İç mekan tasarımında popüler renklendirme uygulamaları her işlev için farklılık gösterebilmektedir. Örneğin klinik tasarımında açık renkler, soft tonlar kullanılırken restoran tasarımı her renk skalasına açıktır. Genel olarak, nötr renkler kullanmak, beyaz renk, monokrom renk tonları, siyah beyaz zıtlıkları, siyah fon etkisi, açık fonda renk lekeleri popüler ve moda renklendirme uygulamalarıdır.

ÖRNEK ÇALIŞMA 1: BUTİK

Butik tasarımında dikkat edilmesi gereken noktalar

Butik tasarımında en önemli nokta, iç mekan tasarımının ürünlerden daha fazla dikkat çekici olmamasıdır. Mağaza ve marka imajının aynı dili konuşabilmesi de önemlidir. Mağaza konseptlerine genellikle 4-5 yıllık bir tüketim ömrü biçilmektedir. Bu süreçte, günümüzde müşteriyi etkilemek, içeriye çekmek ve uzun süre kalmasını sağlamak gibi stratejiler belirlenen butik tasarımında, duyu ötesi algılara, altıncı duyuya seslendiği söylenebilir. Bu nedenle, popüler butik ve mağaza tasarımları incelendiğinde tüketici çekebilmek için neredeyse markanın ve ürünün geri planda kaldığı yenilikçi, sıra dışı ve özgün çözümler üretilmektedir. Butik mağazaların tasarımıyla ilgili stratejiler, perakende mağazacılığından farklıdır. Bu durum, göz önünde tutulduğunda butik-mağaza tasarımında çok geniş bir tarz skalasıyla karşılaşılacaktır. (Tablo 1)

Tasarımda dikkat edilmesi gereken noktalar-birimler;

Mağaza ve ürün imajı ve kimliği

Sergilenen ürün niteliği

Vitrin tasarımları

Deneme kabinleri

Sergileme-asma birimleri

Çok katlı mağazalarda merdiven tasarımı

Aydınlatma

Aynalar

Sirkülasyon

Kasa bankosudur.

Butik tasarımında moda ve güncel olarak belirlenebilen tasarım yaklaşımları (Tablo 1)

Tarz-akım

Mağazalarda, satılan ürünün imajına göre butik tarzı seçilmekte, tasarım ürünler satan butik mağazalarda daha çok modernizm, minimalizm, fütürizm, eklektisizm gibi tarzlar benimsenirken, tasarımcının yaratıcılığının ön plana çıktığı tasarım yaklaşımları dikkat çekmektedir. Perakende butiklerde, modern ve rasyonel çizgiler, endüstriyel tarz, eklektisizm, country ve bohem tarz karşımıza çıkmaktadır.

Form-Biçim-Tasarım

- Genç kitleyi hedefleyen mağazalar daha dinamik, sürprizli ve değişken tasarlanmakta, yetişkin ve orta yaş üzerini hedefleyen mağazalarda ise dingin ve rasyonel formlar yer almaktadır.
- İç mekan ve vitrin tasarımlarında üründen çok mağaza ve vitrin tasarımı ön plana çıkmaktadır.
- Asma-sergileme birimlerinin bütün duvar boyunca süreklilik arz etmemesi, 4-5 metrede bir kesintiye uğrayarak yer yer nişler açılması.
- Tavan ve duvar yüzeyinin dalga formunda tasarlanması
- Mekan içinde amorf ve küresel formlarla vurgu noktaları yaratılması
- Mekanda heykelsi-akışkan formlar kullanılmaktadır.
- CNC kesim duvar yüzeyleri, bölücü paravanlar, raf sistemleri tasarlanması
- Asma tavan sistemlerinde kot farklılıkları
- Ürünün imajına göre teşhir, asma-sergileme birimlerinin mekana özgü tasarlanması dikkat çekmektedir. (Resim 4)
- Çok katlı mağazalarda, merdiven tasarımı ve formunun dikkat çekici olması, heykel formunda tasarlanması (Resim 6)
- Çarpıcı teşhir birimleri örneğin, merdiven formunda teşhir birimleri
- İç mekan tasarımında aynalarla yaratılan illüzyonlarla derinlik kazandırılmaktadır (Resim 7)
- Pirinç, bronz gibi akseuarlarla ve materyallerle, kristal avizelerle, lüks döşemelik kumaşlarla bohem ve sofistike bir ambiyans yaratmak
- Görsel düzenlemelerle, vitrin tasarımlarının çarpıcılığı ve sıra dışılığı dikkat çekmektedir. (Resim 8-9)
- Vitrinlerde çok ürün sergilenmemekte, belirlenen temaya yönelik çok az sayıda ürün yer almakta ve her türlü materyal kullanılabilmektedir. (Resim 8-9)
- Klasik mağazalarda; geleneksel, geniş ve süslü kollu kristal avizeler genellikle dikkat çekmesi istenen ürünün üzerinde yer almakta veya mekanda odak noktası olacak şekilde altında teşhir, deneme-oturma birimleri yer almaktadır.

Renk ve Doku

- Spor mağazalarda dinamik renkler ve akrilik malzemeler kullanılması
- Akışkan ve parlak cilalı yüzeyli dokular
- Ürün kimliğini ön plana çıkaracak soft renkler, nötr renkler, monokrom renk tonları, beyaz renk kullanılmaktadır.
- Genellikle beyaz renk asma tavan veya tavan çıplak bırakılıp siyah renge boyanabilmektedir.

- Duvarlarda üç boyut etkisi yaratan dokular
- Kontrast dokular pürüzsüz alçı duvarlar ve ahşap dokulu mobilyalar
- Duvar kağıtlarıyla mekan renklendirilebilmektedir.
- Eskitme ve patine dokulu mobilyalar ve yer döşemeleri kullanmak
- Led aydınlatmalarla değişebilen iç mekan renkleri mekana dinamizm katmaktadır. (Resim 5)

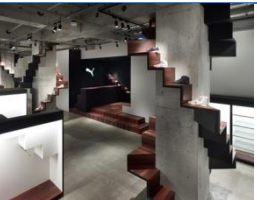
Malzeme

- Doğal malzemelerden ahşap başta olmak üzere doğal taşlar, brüt beton, tuğla, cam ve plastikten, akriliğe her türlü işlenmiş malzeme butik tasarımında kullanılabilir.
- Ürünün imajını yansıtan ve reklamını yapan dijital baskılar
- Duvar kağıtlarıyla mekana ambiyans kazandırmak
- İpek-kadife-saten döşemeliklele oturma birimlerinde lüks ve bohem bir ambiyans yaratılması
- Barisol gergi sistemleri
- Paslanmaz çelik donatılarla birlikte, pirinç, bronz, bakır aksesuarlar kullanılmaktadır.



Resim 4.5.6.7.8.9. Marni, Sybarite, Londra (URL-1); Fornarina, Giorgio Boruso, Las Vegas (URL-2); Armani, Fuksas, ABD, (URL-3); Zu-Elements, Giorgio Boruso Design, Milano (URL-4), Farklı markalara ait vitrinler (URL-5)

Tablo 1. Güncel butik örnekleri

TARZ-AKIM			
Modern Minimalist Eklektik Fütürist Popüler tarzlar Brütalist Maksimalist Neo-klasik Çoğulculuk			
FORM	DURAS Daiba, Chikara Ohno, Tokyo	Runway store, CLS Architetti, Vietnam	Rich & Royal Store, Blocher, Berlin
Rasyonel Organik Heykelsi Akışkan Küresel-amorf Kübik			
RENK	Bosco pi, Karim Rashid Moskova	Gallena Luxury Hall West, Burdiflek, Seul	ALV Showroom, Fabio Novembre, Milano
Beyaz Siyah-beyaz Nötr Monokrom renk paleti Renk lekeleri Pop art renkler			
DOKU	Galeri BSL, Noé Duchaufour-Lawrance	Marni store, London	Holt Renfrew, Designer Floor, Toronto
Kübik Doğal dokular Üç boyutlu dokular Ritmik dokular Sert dokular Cıllı parlak dokular			
MALZEME	Gallena Luxury Hall West, Burdiflek, Seul	Puma House, Nendo, Tokyo	Raffinati Store, Blazys Gerard
Ahşap Brüt beton Pleksi Fiberglas Doğal mal. Akrilik Plastik Ferforje, Barisol			
	Shang Xia, Kengo Kuma, Şangay	Louis Vuitton, Yayoi Kusama, Londra	SND Concept, 3GATTI, Çin

ÖRNEK ÇALIŞMA 2: OPTİK

Optik tasarımı dikkat edilmesi gereken noktalar

Optik tasarımı da butik tasarımı olduğu gibi dikkat edilmesi gereken nokta, iç mekan tasarımının ürünlerden daha fazla dikkat çekici olmamasıdır. Mağaza ve marka imajının aynı dili konuşabilmesidir. Optik tasarımı tüketiciyi etkilemek ve içeriye çekmek için neredeyse markanın ve ürünün geri planda kaldığı yenilikçi, sıra dışı ve özgün çözümler üretilmektedir. Optik mağazalarda gözlükler küçük ölçülerde olduğundan, aynı raf sistemlerinde tekrarlanarak sergilenmesi sıkıcı olabilmektedir. Güncel tasarım yaklaşımı olarak gözlükler, duvarlarda mütemadi olarak kesintisiz devam eden raf sistemlerinde yer almamakta, farklı malzemelerden duvarlarda nişler içerisine yerleştirilmiş raf sistemleri veya asma sistemlerinde sergilenmektedir. (Tablo 2)

Optik tasarımı dikkat edilmesi gereken noktalar-birimler;

Mağaza ve ürün imajı ve kimliği

Sergilenen ürün niteliği

Vitrin tasarımları

Sergileme birimleri

Depolama birimleri

Raf sistemleri

Aydınlatma

Aynalar

Sirkülasyon

Kasa bankosudur.

Optik tasarımı moda ve güncel olarak belirlenebilen tasarım yaklaşımları

Tarz-akım

Optik-mağaza tasarımı minimalizmden, eklektisizme, neoklasizme çok geniş bir tarz skalasıyla karşılaşılmaktadır. Bazı mağazalarda doğal ve ham ahşaptan son derece yalın teşhir birimleri ve bankolar yer almakta, bazılarında ise mağaza konseptine uygun esprili teşhir birimleri tasarlanmaktadır.

Form-Biçim-Tasarım

- Genellikle optik mağaza tasarımlarında dingin ve rasyonel formlar yer almakta, dinamik, sürprizli ve eğlenceli tasarımlarda optik mağazalarda dikkat çekmektedir.
- Bazı tasarımlarda üründen çok mağaza imajı ve tasarımı ön plana çıkmaktadır.
- Tavan ve duvar yüzeyinin dalga formunda tasarlanması
- İç mekan tasarımı rasyonel formların yalınlığı ve organik formların dinamizmi bir arada kullanılmaktadır.
- Heykelsi, akışkan formlar, dalga yüzeyler dikkat çekmektedir.
- Raf ve teşhir sistemlerinde çoğunlukla rasyonel formlar kullanılmaktadır.
- Görsel düzenlemelerle, dijital baskılarla, vitrin tasarımlarının çarpıcılığı ve sıra dışılığı dikkat çekmektedir.
- Genel konseptle uyumlu her türlü malzeme ve materyalden tasarlanmış teşhir birimlerinde ürünler sergilenmektedir. (Resim 10-11)

- Vitrinlerde çok az ürün sergilenmekte yaratıcı tasarımlar dikkat çekmektedir. (Resim 12)
- Ayna yüzeyler işlevsel olarak kullanılırken mağazaya dinamizm ve derinlik katmaktadır.

Renk ve doku

- Genellikle beyaz nötr renkler kullanılmakta renk lekeleriyle tasarımlar hareketlendirilmektedir.
- Doğal taş dokulu duvarlarla pano etkisi yaratılmaktadır.
- Doku kontrastlıkları, örneğin; pürüzsüz alçı duvarlar ve ahşap dokulu mobilyalar
- Teşhir sistemlerinde parlak cilalı yüzeyler ve açık renkler kullanılmaktadır.

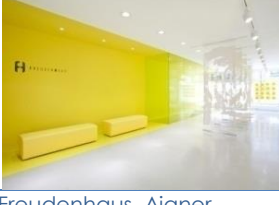
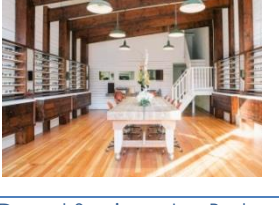
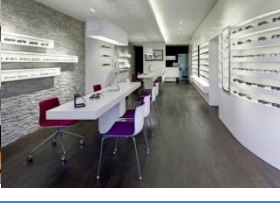
Malzeme

- Optik tasarımında iç mekanda genellikle ahşap, ham ahşap ve türevleri kullanılmaktadır.
- Ahşapla birlikte, doğal taş ve akrilik gibi her türlü malzeme kullanılmaktadır.
- Çoğunlukla spot aydınlatma ve gizli aydınlatmalar kullanılmaktadır.
- Led aydınlatmadan mekanda renk oyunları yapabilmek için faydalanılmaktadır.
- Duvarlarda dijital baskılar yer almaktadır.



Resim 10.11.12. Freudenhaus, Aigner Architecture, Münih; Kirk Originals, Campaign Design Studio, Hofstede Optik, Alexander Nowotny

Tablo 2. Güncel optik mağaza örnekleri

TARZ-AKIM			
Modern Minimalist Eklektik Fütürist Popüler tarzlar Brütalist Neo-klasik Çoğulculuk			
FORM	Viu Eyewear Store, Fabrice Aeberhard, Münih	Optique Ampere, Cyrille Druart, Fransa	Papyrus,WGNB, Seoul – Korea
Rasyonel Organik Amorf Heykelsi			
RENK	Hofstede Optiek, Alexander Nowotny	Laskaris, Elina Drossou, Atina	Nova, Tsou Arquitectos,Portekiz
Beyaz Siyah-beyaz Nötr Monokrom renk plaeti Renk lekeleri			
DOKU	Freudenhaus, Aigner Architecture, Münih	İrk Originals, Campaign Design Studio	Eye Candy , Creneau , Belçika
Doğal dokular Ritmik dokular Küçük dokular Üç boyutlu dokular Çilalı parlak dokular			
MALZEME	Durant Sessions, Jay Barker Studio, Kanada	Carlotti optic,Véronique Laurent	Clearly, RCG, Yeni Zelanda
Ahşap Dijital baskılar Doğal taş Tuğla Akrilik Pleksi Metal, ferforje Barışol			
	Van-gorp, Antwerp studio	Top Optic, Heikaus, Luxembourg	Bomar , Slavica Djokovic, Sırbistan

ÖRNEK ÇALIŞMA 3: RESTORAN-KAFETERYA

Restoran-Kafeterya tasarımında dikkat edilmesi gereken noktalar

Restoran tasarımında, giriş, ana mekan, mutfak, wc-lavobolar, sirkülasyon dikkat edilmesi gereken birimlerdir. Restoran tasarımında, mekana gelmesi beklenen müşteri kitlesi; yaş grubu, zevkleri, gelir düzeyi, günün hangi saatinde hizmet verileceği ve ne tür yemekler verileceği etkindir. Mekanda dingin veya dinamik bir ambiyans yaratılabilir. Ölçülü, resmi veya sıcak ve ev hissi yaratılan bir atmosfer oluşturulabilir. Restoranın müşteri kitlesine bağlı olarak örneğin turistik bir bölgede ise, otantik desenler, geleneksel sanatlar ve kentin öne çıkan özellikleri tasarımda yer alabilir. Gençlere hitap eden bir kafeterya ise modern ve sürprizli bir tasarım yaklaşımı belirlenebilir. Restoranlarda müşteri portföyüne bağlı olarak bir tema belirlenebilir. Örneğin restoranın bulunduğu konuma göre retro veya kır evi stilini belirleyen bir tema seçilebilir. Konoba Restoranda olduğu gibi işverenin isteği doğrultusunda deniz teması belirlenerek, tasarlanan donatılarla mekanda deniz atmosferi oluşturulabilir. Coastal tarz ve Akdeniz stili gibi yöresel tarzlarda (Tablo 3)

Restoran-Kafeterya tasarımında moda ve güncel olarak belirlenebilen tasarım yaklaşımları

Tarz-akım

Restoran tasarımında popüler tarz olarak endüstriyel, eklektik, rustik tarzlar dikkat çekmektedir. Bununla birlikte minimalist ve neoklasik tarzlarda kullanılmaktadır. Popüler bir tarz olan eklektisizmle birlikte farklı tasarımları, farklı dönemleri bir araya getirmek de popüler bir yaklaşım olmaktadır. Restoran tasarımında minimalizmden maksimalist eklektisizme çoğulcu bir yaklaşım söz konusudur. Coastal tarz ve Akdeniz stili gibi yöresel tarzlar, deniz kenarı bölgelerde sıkça kullanılmaktadır. Feminin ve maskülen yaklaşımlar restoran tarzına konsept kazandırabilmektedir.

Güncel akım olan endüstriyel tarzla birlikte;

- Doğal taş ve tuğla dokular
- Patine ve eskitme mobilyalar
- Eskitme döşemeler ve motifli yer karoları
- Ham ahşap
- Açıkta bırakılmış tesisat boruları
- Patine ve eskitme duvar boyaları
- Edison ampulleri, endüstriyel aydınlatmalar (Resim 13)
- Metal oturma birimleri
- Vintage objeler, donatılar, aksesuarlar
- Yeşil bitkiler yer almaktadır.

Form-biçim-tasarım

- Mekanın donatılarıyla birlikte bir bütün olarak heykelsi formuyla organik tasarlanması çarpıcı ve popüler bir yaklaşımdır.
- Heykelsi formuyla ahşabın organik biçimlenmesi
- Yerel ve etnik öğeler, aksesuarlar kullanılması
- Tasarımda bir tema kullanmak
- Farklı tarzlarda ve malzemelerde oturma birimleri
- Geniş yüzeyler boyunca kara tahta kullanılması

- Dijital baskılarla duvar yüzeylerinin hareketlendirilmesi
- Farklı boyutlarla aynalar, resim çerçeveleriyle duvar yüzeylerinin hareketlendirilmesi
- Uzun masalar tasarlamak
- Restoran klasik ise büyük kollu metal veya kristal taşlı avizeler kullanılması
- Dinamik bir kafe ise led aydınlatmalar ve modern aydınlatmalar kullanılması
- Tavanın çıplak bırakılması
- Tavanda dikkat çeken tasarım aydınlatma birimleri, avizeler (Resim 16)

Renk ve doku

- Raf sistemleri, farklı objeler, materyaller ile duvarlara üç boyutlu doku kazandırılması (Resim 14)
- Kübik dokulu duvar yüzeyleri (Resim 15)
- CNC kesimle yapılmış bölücü paravanlar, duvar ve tavan yüzeyinde ritmik dokular
- Soft renkler veya monokrom renk paletleri kullanılması
- Doku uyumları-kontrastlıkları, taş duvar, tuğla duvar ve ahşap dokulu donatılar ve alçılı pürüzsüz yüzeyler
- Koltuk, sandalye gibi oturma birimlerinin rengarenk seçilerek renk lekeleri oluşturulması

Malzeme

- Restoran tasarımında ağırlıklı olarak sıcak bir etki oluşturması için ahşap ve doğal malzemeler kullanılmaktadır. Yaratılmak istenen konsept doğrultusunda her türlü malzeme bir araya getirilmektedir.
- Natüralist yaklaşımlarda ham ahşap kullanılmaktadır.
- Her türlü materyalle yenilikçi ve denenmemiş dikkat çeken tavan, duvar sistemleri tasarlamak
- Elegan bir ambians yaratmak için bakır, bronz ve pirinç de sık kullanılan aksesuarlardır.
- Özellikle restoran bahçelerinde ahşap görünümlü eskitme seramikler kullanılmaktadır.



Resim 13.14.15.16. Edison Ampuller, Code Black Coffee, Zwei Interiors Architecture, Avustralya; Starbucks, Kengo Kuma, Japonya; The Tote, Serie Architects, Hindistan; Aria, Ursula Tokarska Stephen R. Pile Architect, Kanada

Tablo 3. Güncel restoran-kafeterya örnekleri

TARZ-AKIM			
Minimalist Eklektik Hi-tecnh Fütürist Popüler tarzlar Brütalist Maksimalist Neo-klasik Çoğulculuk			
FORM	Chai Ki Restaurant Design LSM, Londra	Casa Cavia,KallosTurin Architects, Airjantin	Pennethorne's Café, SHH Architects, Londra
Heykelsi Organik Rasyonel Kübik			
RENK	Bar Raval, Partisans, Kanada	Konoba, Albert Angel, Mahé – Seychelles	RAW, Studio Weijenberg, Taipei
Soft renkler Nötr renkler Monokrom renkler Siyah beyaz Açık fonda renk lekeleri			
DOKU	IV Quattro Restaurant, Nábito Architects, Dubai	What Happens When, Elle Kunnos de Voss	The Fashionist Polipodesign, Italya
Üç boyutlu dokular Kübik dokular Doğal dokular Parlak cilalı dokular Eskitme dokular			
MALZEME	Der Spiegel's,Ippolito Fleitz Group, Hamburg	Jing, Antonio Eraso, Singapur	Aja, Arch.Lab, Hindistan
Ahşap Brüt beton Doğal taş Akrilik Pleksiglas Tuğla Metal Barisol			
	Ippudo, Koichi Takada Architects, Sidney	La Tequila, León Orraca, Mexico	Don Cafe House, Innarch, Kosova

SONUÇ

Barthes, Baudrillard, Lyotard ve Jameson gibi eleştirmenler bir moda anlayışı şeklinde beliren sürekli yenilik ve farklılık isteğini kapitalist tüketimin ayartıcılığı olarak yorumlamaktadır (Davis, 1997). Bu süreçte, bir meslek sahibi olarak günceli, popüler ve moda olanı takip etmenin gerekliliği ve zorluğu ortadadır. Öğrencilere bu bilinci kazandırmak ve farkındalık yaratmak adına, Karadeniz Teknik Üniversitesi, Mimarlık Fakültesi, İç Mimarlık Bölümünde "Tasarım Sanat ve Güncel Kavramlar" dersi kapsamında 2013-2014 Güz Döneminde, butik, ayakkabı mağazası, aksesuar butik, butik pastane, restoran, kafeterya, fast-food restoran, fırın, medikal-klinik, eczane, optik, ofis, otel lobisi, çiçekçi, konut gibi iç mekan tasarımlarında son beş yılda moda olan biçimlenmeleri, formları, kavramları saptamak araştırma konusu verilmiştir.

Araştırmalar sonucunda önceki bölümde örneklendiği üzere, her bir işlev için popüler olan, tarz-akım, form-biçim-tasarım yaklaşımları, renk ve doku, malzeme analizleri yapılmıştır. Bu analizler sonucunda;

- Günümüzde tasarımlarda, hakim bir tarz ve akımı belirlemenin zor olduğu, renk, doku, malzeme ve form tasarımında baskın olan tek bir akımın, tek bir modanın olmadığı,
- Tasarımın her alanında olduğu gibi, tatmin edilemeyen beklentilerle, yenilik, farklılık ve dikkat çekme arayışlarıyla iç mekan tasarımının, modanın tüketim nesnesi haline geldiği
- Son dönem tasarımlarda, ürünü ön plana çıkarmak yerine mekanı ön plana çıkararak tüketiciyi mekana çekmenin güçlü bir eğilim olduğu
- Tasarımların her ölçeğinde, yerel, kültürel motifler ve öğelerin çağdaş tasarımlarda yer bularak, yaratıcılığı ve farklılığı besleyebileceği sonuçlarına varılmıştır.

Öğrencilerin bu ödevlerden edindiği eğitim kazanımları aşağıda sıralanmıştır:

- İç mekan tasarımında, popüler, moda, trend, stil, akım, tarz gibi kavramları irdemişlerdir.
- Popüler formlar, biçimler, desenler, renkler hakkında bilgi sahibi olmuşlardır.
- Popüler tarzlar ve geçici stilleri araştırmışlardır.
- Farklı işlevlerin popüler biçimlerle nasıl tasarlandığını gözlemlemişlerdir.
- Formların, biçimlerin, tasarım yaklaşımlarının farklı işlevler arasında seyahat ettiğini deneyimlemişlerdir.
- Küresel eğilimlerin ve tarzların seyahat hızını fark etmişlerdir.
- Her bir işlev için bilgi sahibi olmuşlardır.
- İşlevlerin mekanda nasıl ambiyans kazandığını deneyimlemişlerdir.
- Farklı işlevler için farklı tasarım konseptlerini öğrenmişlerdir.
- Her farklı işlevde mekanı tasarlarken nerelere vurgu yapıldığının bilincine varmışlardır.

- Moda donatılar, dokular, aydınlatma birimleri, tavan sistemleri, yapı malzemeleri hakkında fikir sahibi olmuşlardır.
- Her işlev için slaytlarla sunulan ve analiz edilen ödevler görsel bir şölen olmuş, günceli, yeniyi, yeniliği, moda olanı fark etmişlerdir.
- Araştırdıkları işlevlerden seçtikleri ödevleri grafik şablon olarak tasarlanan paftalara aktarmışlardır. Seçilen uygulamalar, dönem sonu iç mimarlık sergisine katılmıştır.
- Geçicilik-kalıcılık kavramları sorgulanmıştır.
- İç mekan tasarımında yaratıcılığın önemine ve esin kaynaklarına değinilmiştir.
- Tüketim ve tüketim hızı, dikkat çekme ve moda döngüsü kavramı üzerinde durulmuştur.
- Geçmişe yönelik yaptıkları bu araştırmayla iç mekan tasarımlarının 4-5 yıllık bir tüketim ömrü olduğunu saptamışlardır.
- Moda ürün sergileme ve vitrin tasarımı konusunda bilinçlenmişlerdir.
- Özgünlük ve kimlik kavramları sorgulanmıştır.
- Öğrenciler, araştırdıkları dikkat çeken iç mekanları tarz olarak adlandırmakta zorlanmışlardır. Tarzların bireyselleştigi, katı kuralların yerine esnek, özgün tasarımların var olduğuna dikkat çekilmiştir.
- Günceli, popüler olanı takip etmenin gerekliliğini fark etmişlerdir.
- Günceli takip edebilecekleri kaynaklar hakkında bilgi sahibi olmuş, popüler internet sitelerini birbirleriyle paylaşmışlardır.
- Bu çalışmanın, proje derslerine ve diğer derslere katkısı olduğu sonucuna değinmişlerdir.

KAYNAKLAR

- Ataoğlu, N. C., (2008), Mimarlıkta Modalar ve Etkileşimler, Yapı 323, YEM Yayın, İstanbul, S. 58-65
- Ataoğlu, N. C., (2013), Moda ve Mimarlık, Yapı 379, YEM Yayın, İstanbul, S. 68-75
- Aytekin, E. (2014), *Maison Française*, No 229
- Baudelaire, C., (1846), *Le Peintre de la vie Moderne*, *Modern Hayatın Ressamı*, çev. A. Artun, (2003), İletişim Yayınları, İstanbul.
- Brooker G. ve Stone S.,(2011), *İç Mekan Tasarımı Nedir?*, YEM Yayın, İstanbul
- Brooker G. ve Stone S., (2014), *İç Mimarlıkta Yapı Bileşenleri ve Nesneler*, Literatür, İstanbul
- Ching, F.D.K, (2004), *İç Mekan Tasarımı*, YEM Yayın, İstanbul
- Davis, F., (1997), *Moda, Kültür ve Kimlik*, YKY, İstanbul
- Fogg, M., (2014), *Modanın Tüm Öyküsü*, Hayalperest Yayınevi, İstanbul
- Gagg, R., (2013), *İç Mimarlıkta Doku+Malzeme*, Literatür, İstanbul
- Hegger, M., Drexler, H., ve Zeumer, M., (2007), *Yapı Malzemeleri*, YEM Yayın, İstanbul

Holtzschue L., (2009, Rengi Anlamak, Duvar Yayınları, İzmir, 3-5

Hwang, S. K. (Ed.), Space Design, Archiworld, Kore

İnceoğlu, M. ve İnceoğlu, N., (2004), Mimarlıkta Söylem Kuram Ve Uygulama, Tasarım Yayın Grubu, İstanbul

Ji hyun, C., Shop, (2009), Interior World, No 76, Archiworld, Kore

Ji hyun, C., Ji-hae, H., (2011), Shop, I. Sapece, , Archiworld, Kore

Paz, O., (2000), Tarihin Sonunda Batı Doğuya Dönüyor, "Yüzyılın Sonu, Büyük Düşünürler Çağımızı Yorumluyor", Türkiye İş Bankası Yayınları, S. 136-144

Rasmussen S. E. (1994), Çev. Erduran, Ö., Yaşanan Mimari, Remzi Kitabevi, Birinci

Basım, İstanbul, s. 64-65

Üşenmez, M.S., (1992), Toplum ve Moda Etkileşimi, Doktora Tezi, Mimar Sinan Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü

Waquet, D. ve Laporte, M., (2011), Moda, Dost Kitabevi Yayınları, Ankara

1000 Interior, 10 Typologies, 80 Country

RESİM KAYNAKLARI

URL-1, Marni, <http://retaildesignblog.net/2012/05/24/marni-flagship-store-by-sybarite-beijing/>, Son erişim tarihi: 27.08.2015

URL-2, Fornarina, <http://www.contemporist.com/2008/07/23/retail-interior-inspiration-fornarina-las-vegas/>, Son erişim tarihi: 27.08.2015

URL-3, Armani, <http://www.architecture-buildings.com/armani-store-fifth-avenue-in-new-york-usa-by-massimiliano-doriana-fuksas/view-fuksas-5th-ave-armani-store-interior-stairs-design/>, Son erişim tarihi: 19.9.2012

URL-4, Zu-elements, <http://retaildesignblog.net/2011/04/19/zu-elements-milano/>, Son erişim tarihi: 07.09.2015

URL-5, Vitrinler, www.pinterest.com, Son erişim tarihi:

TABLO 1

URL-6 Duras, <http://www.dezeen.com/2010/06/06/duras-daiba-by-chikara-ohno/>, Son erişim tarihi: 27.08.2015

URL-7 Runnway, <http://retaildesignblog.net/2011/11/18/runway-store-by-cla-architeti-ho-chi-minh-city-vietnam/>, Son erişim tarihi: 27.08.2015

URL-8, Rich & Royal Store, <http://retaildesignblog.net/2015/07/14/rich-royal-store-visual-merchandising-by-blocher-blocher-berlin-germany/>, Son erişim tarihi: 27.08.2015

URL-9, Bosco pi, <https://www.behance.net/gallery/16176573/Clothes-boutique-BOSCO-Interior-Photography>, Son erişim tarihi: 07.09.2015

URL-10, Galleria Luxury Hall West, <http://www.burdfillek.com/holtrenfrew-toronto-designerfloor?retail>, Son erişim tarihi: 28.08.2015

URL-11, ALV Showroom, <http://retaildesignblog.net/2011/08/09/alv-showroom-by-fabio-novembre-milan/>, Son erişim tarihi: 27.08.2015

URL-12, Galeri BSL, <http://www.dezeen.com/2010/06/03/galerie-bsl-by-noe-duchaufour-lawrance/>, Son erişim tarihi: 10.05.2012

URL-13, Marni store, <http://retaildesignblog.net/2012/10/17/marni-windows-at-sloane-street-london/>, Son erişim tarihi: 24.08.2015

URL-14, Holt Renfrew, <http://www.burdifilek.com/holtrenfrew-toronto-designerfloor?retail>, Son erişim tarihi: 24.08.2015

URL-15, Gallera Luxury Hall West, <http://www.burdifilek.com/holtrenfrew-toronto-designerfloor?retail>, Son erişim tarihi: 28.08.2015

URL-16, Puma House, <http://www.dezeen.com/2011/05/09/puma-house-tokyo-by-nendo/>, Son erişim tarihi: 27.08.2015

URL-17, Raffinati Store, <http://www.chictip.com/restaurants-stores/store-design-raffinati-store-by-blazys-gerard>, Son erişim tarihi: 28.08.2015

URL-18, Shang Xia, <http://retaildesignblog.net/2015/05/19/shang-xia-boutique-by-kengo-kuma-and-associates-shanghai-china/>, Son erişim tarihi: 28.08.2015

URL-19, Louis Vuitton, <http://www.dezeen.com/2012/08/30/louis-vuitton-kusama-concept-store-at-selfridges/>, Son erişim tarihi: 13.08.2015

URL-20, SND Concept, <http://www.knstrct.com/interior-design-blog/2015/2/9/sdn-concept-store-by-3gatti>, Son erişim tarihi: 12.08.2015

URL-21, Freudenhause, <http://www.frameweb.com/news/freudenhause-by-aigner-architecture>, Son erişim tarihi: 12.08.2015

URL-22, Kirk-Originals , http://www.eyestylis.com/wp-content/uploads/2011/01/Kirk-Originals_08.jpg, Son erişim tarihi: 12.08.2015

URL-23, Hofstede Optik, <http://retaildesignblog.net/2011/07/05/hofstede-optiek-by-alexander-nowotny-the-hague/>, Son erişim tarihi: 27.08.2015

TABLO 2

URL-24, Viu Eyewear Store, <http://retaildesignblog.net/2015/07/17/viu-eyewear-store-munich-germany/>, Son erişim tarihi: 27.08.2015

URL-25, Optique Ampere, <http://retaildesignblog.net/2013/03/08/optique-ampere-optical-shop-by-cyrille-druart-grenoble-france/>, Son erişim tarihi: 12.08.2015

URL-26, Papyrus, <http://retaildesignblog.net/2014/07/09/papyrus-optic-shop-by-wgnb-seoul-korea/>, Son erişim tarihi: 28.08.2015

URL-27, Hofstede Optiek, , <http://retaildesignblog.net/2011/07/05/hofstede-optiek-by-alexander-nowotny-the-hague/>, Son erişim tarihi: 27.08.2015

URL-28, Laskaris, <http://www.darchstudio.com/showcase/optical-shop-laskaris-kifissia>, Son erişim tarihi: 12.08.2015

URL-29, Nova, <http://www.archdaily.com/466918/novaoptica-optic-store-tsou-arquitectos>, Son erişim tarihi: 28.08.2015

URL-30, Freudenhause, <http://www.frameweb.com/news/freudenhause-by-aigner-architecture>, Son erişim tarihi: 12.08.2015

URL-31, Kirk Originals, http://www.eyestylis.com/wp-content/uploads/2011/01/Kirk-Originals_08.jpg, Son erişim tarihi: 12.08.2015

URL-32, Eye Candy, <http://retaildesignblog.net/2011/09/30/eye-candy-eyewear-shop-by-creneau-international-belgium/>, Son erişim tarihi: 12.08.2015

URL-33, Durant Sessions, <http://retaildesignblog.net/2015/07/14/durant-sessions-eyewear-store-by-jay-barker-studio-vancouver-canada/>, Son erişim tarihi: 27.08.2015

URL-34, Carlotti optic, <http://retaildesignblog.net/2014/02/14/carlotti-optic-boutique-by-veronique-laurent/>, Son erişim tarihi: 28.08.2015

URL-35, Clearly, <http://retaildesignblog.net/2014/05/22/clearly-optic-flagship-store-by-rcg-auckland-new-zealand/>, Son erişim tarihi: 28.08.2015

URL-36, Van-gorp, <http://www.knstrct.com/interior-design-blog/2015/2/12/antwerp-studio-pinkeye-designs-van-gorp-optician>, Son erişim tarihi: 12.08.2015

URL-37, Top Optic, <http://retaildesignblog.net/2012/04/24/top-optic-by-heikaus-luxembourg/>, Son erişim tarihi: 28.08.2015

URL-38, Bomar, <http://retaildesignblog.net/2015/06/25/bomar-optic-by-slavica-djokovic-novi-sad-serbia/>, Son erişim tarihi: 28.08.2015

URL-39, Code Black Coffee, <http://www.archdaily.com/417728/code-black-coffee-zwei-interiors-architecture>, Son erişim tarihi: 06.09.2015

URL-40, Starbucks, <http://www.archdaily.com/211943/starbucks-coffee-kengo-kuma-associates/>, Son erişim tarihi: 01.02.2015
URL-41, The Tote, <http://yatzer.com/2010-Restaurant-and-Bar-Design-Awards-Winners-announcement>, Son erişim tarihi: 13.08.2015
URL-42, Aria, <http://www.mooodi.com/projects/restaurant-aria>, Son erişim tarihi: 06.09.2015
TABLO 3
URL-43, Chai Ki Restaurant, <http://retaildesignblog.net/2015/07/01/chai-ki-restaurant-by-designism-london-uk/>, Son erişim tarihi: 27.08.2015
URL-44, Casa Cavia, <http://retaildesignblog.net/2015/07/08/casa-cavia-restaurant-by-kallosturin-architects-buenos-aires-argentina/>, Son erişim tarihi: 27.08.2015
URL-45, Pennethorne's Café, <http://retaildesignblog.net/2015/04/06/pennethornes-cafe-bar-by-shh-architects-london-uk/>, Son erişim tarihi: 27.08.2015
URL-46, Bar Raval, <http://www.designboom.com/architecture/partisans-grant-van-gameren-bar-raval-toronto-canada-04-02-2015/>, Son erişim tarihi: 13.08.2015
URL-47, Konoba, <http://retaildesignblog.net/2013/01/30/konoba-restaurant-by-albert-angel-mahe-seychelles/>, Son erişim tarihi: 28.08.2015
URL-48, RAW, <http://www.designboom.com/architecture/weijenbergraw-restaurant-taipei-06-22-2015/>, Son erişim tarihi: 28.08.2015
URL-49, IV Quattro Restaurant, <http://retaildesignblog.net/2015/04/03/iv-quattro-restaurant-by-nabito-architects-dubai-uae/>, Son erişim tarihi: 27.08.2015
URL-50, What Happens When, <http://www.dezeen.com/2011/02/19/what-happens-when-by-the-metrics/>, Son erişim tarihi: 27.08.2015
URL-51, The Fashionist, <http://retaildesignblog.net/2014/04/30/the-fashionist-wine-restaurant-by-polipodesign-perugia-italy/>, Son erişim tarihi: 27.08.2015
URL-52, Der Spiegel's, <http://retaildesignblog.net/2013/01/03/der-spiegels-cafecanteen-by-ippolito-fleitz-group-hamburg/>, Son erişim tarihi: 27.08.2015
URL-53, Jing, <http://retaildesignblog.net/2015/06/09/jing-restaurant-by-antonio-eraso-singapore/>, Son erişim tarihi: 28.08.2015
URL-54, Aja, <http://retaildesignblog.net/2015/03/25/aja-quick-service-restaurant-by-arch-lab-chandigarh-india/>, Son erişim tarihi: 27.08.2015
URL-55, Ippudo, <http://www.archdaily.com/371572/ippudo-sydney-koichi-takkada-architects>, Son erişim tarihi: 13.08.2015
URL-56, La Tequila, <http://retaildesignblog.net/2015/07/05/la-tequila-south-restaurant-by-leon-oraca-arquitectos-guadalajara-mexico/>, Son erişim tarihi: 27.08.2015
URL-57, Don Cafe House, www.archdaily.com, 24.08.2015



İÇ MİMARLIK EĞİTİMİ SAHNESİNDE SANATIN ROLÜ: “KİNETİK SANAT” ÖZELİNDE BİR İNCELEME

Erkan Aydın¹, Dilara E. Onur², Burcu E. Ziyrek³

Karadeniz Teknik Üniversitesi, Mimarlık Fakültesi, İç Mimarlık
Bölümü, aydintan61@hotmail.com ¹

Karadeniz Teknik Üniversitesi, Mimarlık Fakültesi, İç Mimarlık
Bölümü, dilara.onur@hotmail.com ²

Karadeniz Teknik Üniversitesi, Mimarlık Fakültesi, İç Mimarlık
Bölümü, befe_387@hotmail.com ³

ÖZET

Nitelikli mekan tasarımında, işlevselliğin yanında her zaman kendi kurgusu, hikayesi ve mesajları ile insan aklına, belleğine, bilincine, bilinç altına, kısaca ruhuna dokunmak hedeflenir. Bu açıdan bakıldığında İç mimari ile insanın iç dünyasını merkeze koyan sanat arasında doğal bir ortaklık söz konusu olduğu söylenebilir. Bu noktada tasarımcının böyle bir bakış açısı ile yetiştirilmesi önem kazanmaktadır. Tasarım eğitiminde tasarımcı adaylarına çevrelerini algımlarken ve çevreye karşı tepkide bulunurken bir sanatçının bakış açısını, hassasiyetini kazandırabilmek, eğitim hedefleri arasında yer almalıdır. Böyle bir kazanım, bir takım pratiklerin sistematik bir biçimde eğitim sürecine daha fazla dâhil edilmesi ile de gerçekleştirilebilir.

Böyle bir bakış açısı ile yapılan çalışmada çağdaş sanat anlayışı içerisinde kavramsal sanat akımlarından biri olarak tanımlanan “Kinetik Sanat” yaklaşımının, iç mimarlık ve sanat ilişkisi çerçevesinde Karadeniz Teknik Üniversitesi İç Mimarlık Bölümünde yapılan bir workshop çalışması ile nasıl ele alındığı ortaya koyulmuştur. Amaç, disiplinler arası etkileşime dikkat çekerek, bu tür düşünce ve eylem ortaklıklarının ne kadar yaratıcı ve amaca hizmet eden ürünler doğurabileceği konusunda bilinç geliştirilmesine katkıda bulunmaktır.

Anahtar Kavramlar: Sanat, İşlev, Algı, Yaratıcılık, Bağlam

KAVRAMLAR

Sürdürülebilirlik

İşlev

Ütopya

Yapı fiziği

Tarih

Toplum

Yaratıcılık

Renk

Bilişim

Etik

Deneyim

Kültür

Biçim

Kullanıcı

Yöntem

Strüktür

Araştırma

Sunum

Doku

Malzeme

Teknoloji

Felsefe

Bağlam

Çevre

Estetik

1. GİRİŞ

Günümüzde tanımlanmış tüm çalışma alanlarında çok boyutlu düşünebilmek, farklı açılardan değerlendirmeler yapabilmek, ilişkiler kurabilmek, sınırlandırılmamış düşüncelere sahip olabilmek, neredeyse bir zorunluluk olarak modernite fenomeninin varlık sebeplerinden bazılarını oluşturmaktadır. Modern yaşamın en iyi izlenebildiği göstergelerinden biri olan mimarlık alanının da otonom bir yapıya sahip olmadığı, diğer birçok disiplin ile işbirliği içerisinde kendi kurgusunu, işlerliğini sağlamak için çaba gösterdiği bilinen bir gerçektir. Yapılan çalışmada temelde iki farklı disiplin olarak bilinen mimarlık ve sanat arasında tanımlanabilecek böyle bir işbirliğinin tasarım eğitimi ile daha fazla desteklenmesi gerektiği önermesi söz konusu edilmiştir.

Bu amaçla öncelikle, iç mimari tasarımda ve tasarım eğitiminde sanatın yerine vurgu yapılmış ve bu bağlamda “Kinetik Sanat” örneği ele alınmıştır. Bir başka deyişle iç mimari tasarım bir tiyatro sahnesi olarak kabul edilirse, sanatın bu sahnedeki rolünün ne olduğu, “Kinetik Sanat” özelinde örneklenerek ifade edilmiştir. Daha sonra iç mimarlık ikinci sınıf öğrencileri ile gerçekleştirilen workshop çalışması tanıtılmıştır. Çalışma, “Kinetik Sanat” ın bakış açısı ile iç mekân yüzey tasarımları gerçekleştirmek üzerine kurgulanmıştır. Daha sonra, yapılan yüzey tasarımlarının tanımlanan mekânların işlevsel ve algısal yönlerine etkileri için öğrencilerin öngörülleri ile ortaya koydukları ürünler değerlendirilmiştir. Böylece kinetik sanatın iç mekân tasarımına ne tür katkıları olabileceği konusu, eğitim süreci içinde tasarımcı adaylarına kendi deneyimleri ile birlikte düşündürülmüştür. Bu çabanın aynı zamanda bilinçaltına iç mimari tasarım düşüncesinin mesnetlerinden birinin, sanatın varlığı olduğu fikrini aşılması beklenmiştir.

2. MİMARLIK VE SANAT OLGUSU

Bauhaus eğitiminde serbest sanat ve uygulamalı sanat ayrımı yapılmaksızın “Temel Tasarım” olgusunun ortaya konmuş olması, mimarlık ve sanat ilişkisinin açık bir göstergedir (Birol, 2006). Bu ilişkinin nasıl tanımlanması gerektiği ise mimarlık tarihi boyunca farklı ağızlardan birçok kez dile getirilmiştir.

Corbusier’e (Corbusier, 2010) göre “mimarlık, şiirsel duygularla birlikte var olabilen plastik bir olgudur”. Wright’a (Kaufman, 1995) göre ise “Mimarlık, insan ruhuna şiirsel bir şekilde hitap eder; her büyük mimar zorunlu olarak büyük bir şairdir”. Gropius’ ta (Gropius, 1967) benzer şekilde, “Gerçek mimari yaratış, insanın yaşadığı mekanlarına pratik ve psikolojik ihtiyaçlarına esaslı şiirsel biçimler vermeyi amaçlar” demektedir. Görüldüğü üzere Le Corbusier’i, Frank Lloyd Wright’ı ve Walter Gropius’u ortak bir noktada buluşturan söylemleri arasında, mimarinin işlevsel gereksinimleri şiirsel bir dille karşılaması gerektiği düşüncesi de bulunmaktadır. Bu temel düşünce mimarlığın, insanın fiziksel çevresini yapılandırdığı gibi psikolojik çevresini de yapılandırdığı ve bunu daha çok sanatsal bir bakış açısı ile gerçekleştirdiği anlamına gelebilir.

Connah, mimarlığın her zaman farklı disiplinlerle ilişkili olduğunu ve olacağını söylerken, (Connah, 2000). Shephard, bir adım daha ile giderek mimarlığı, müzik ve tiyatro gibi sanatın ta kendisi olarak nitelendirmiştir (Shepherd, 1994). Benzer şekilde Hasol’da (Hasol, 2011) “Mimarlık insanların yaşamını kolaylaştıran,

birbirinden farklı eylemleri gerçekleştirebilmesi için gerekli mekanları sağlayan, ekonomik ve teknik gereklilikleri karşılayan işlevsel ve estetik mekanlar sunan bir sanattır" demiştir. Estetik kelimesinin sanat terminolojisindeki yeri düşünüldüğünde bu cümlede, bir yapının sanatsal değerinin mimari değerinden ayrı olamayacağını vurgulandığı söylenebilir.

2.1. İç Mekan Tasarımında Sanat

Foster, mimarlık ve sanat arasındaki ilişkinin mimarlar ve sanatçılar arasında karşılıklı bir etkileşimin ifadesi olduğunu şu sözleri ile belirtmiştir; "Elli yılı aşkın bir süredir birçok sanatçı, resmi, heykeli ve filmi, onları çevreleyen mimariyle ilişkiye soktu; aynı süre zarfında birçok mimar, görsel sanatlarla uğraşmaya başladı" (Hal, 2013). Artık sanat dallarının sınırları kırılmış, tanımları değişmiştir. Günümüz sanatında hemen her türlü nesnenin akla gelebilecek hemen her mekanda veya ortamda sanat yapıtı niteliği kazanması olasıdır (Boynudelik,1999). Böyle bir düşüncenin, iç mimari tasarıma üç şekilde yansıdığı söylenebilir;

Birincisi, sanat yapıtının mekanda, mekanın yapısal özelliklerinden (yüzey, hacim, form..vb) bağımsız fakat konsepti ile ilişkili olacak şekilde var olması durumudur. Herhangi bir mekandaki bir tablo ya da heykel bu duruma örnek olabilir.

İkincisi, sanat yapıtının mekanda, mekanın yapısal özelliklerini de kullanarak ve konsepti ile ilişkili olacak şekilde var olması durumudur. Sanat yapıtı mekanın belli bir noktasında onunla bütünleşerek kullanıcıyı etkileyebilir. Burada sanat yapıtı mekânsal kurgu içinde sadece bir birimdir. İç mekandaki herhangi bir duvar yüzeyi düzenlemesi bu grupta yer alabilir.

Üçüncüsü ise, sanat yapıtının mekanın kendisine dönüşerek kullanıcıyı içine alması durumudur. Diğer bir deyişle mekan, bir sanat yapıtı haline gelebilir. Bu durumu Bourriaud (Bourriaud, 2005) şöyle dile getirmektedir: "Sanat bir uzmanlık alanı olarak değerlendirilmekten ve sadece nesnellik problemi olmaktan çıkarılarak, bireyler ve hayatla ilgili bir şey haline dönüşmüştür. Mekan açık bir sanat yapıtına dönüşürken, mekanı deneyimleyen özne olarak izleyici paradoksal olarak mekan içerisindeki figürlerden birine dönüşmüştür". Örneğin Serra yapıtlarında aralarında dolaşmaya uygun boşluklar yaratarak oluşturduğu tüneller, koridorlar, labirentler ve çıkışsız girişler gibi fragmanlarla izleyiciyi seyirci rolünden çıkararak kullanıcı olmaya davet eder (Karaaslan, 2011).



Şekil 1. Bilbao Guggenheim, 2005, Richard Serra

Isamu Naguchi de mekan ile bu tür sanat yapıtlarının, birbirlerinin varlık sebebini oluşturduğunu belirterek bu fikri farklı bir bakış açısı ile desteklemiştir (Karaaslan,

2005). Diğer taraftan Gabo, iç mekandaki bu tür çalışmaların mekanı sanat yapıtına dönüştürmesinin ötesinde onun bir ögesi durumuna getirdiğini şu sözleri ile ifade etmiştir. "Bir konstrüktivist heykelde mekan, nesneyi çevreleyen evrensel mekanın bir parçası değildir. Nesnenin yapısal bir parçasıdır" (Bilge, 2000).

Günümüz iç mekan tasarımlarında çeşitli sanat yaklaşımları çerçevesinde yaratılan yapıtlar bahsedilen şekillerde kendilerine yer bulmaktadırlar. Mimarlık ve sanatın bir araya gelişlerinde daha etkili, yaratıcı ve dolayısı ile akılda kalıcı sonuçlar doğurduğu gerçeği, bu yöndeki çabaların ilerleyen yıllarda daha da artacağı izlenimini vermektedir. Bu açıdan bakıldığında çağdaş sanat anlayışından biri olan kinetik sanatın iç mimaride kendine nasıl yer bulabileceği konusu, üzerinde düşünmeye değerdir. O nedenle öncelikle bu yaklaşımı irdelemek faydalı olacaktır.

2.2. Kinetik Sanat; Tanımı, Tarihçesi, Türleri, Temel Özellikleri

Geleneksel görsel sanat durağandır: zamanda bir anı yakalar ya da temsil eder. (Shanken, 2012). Fakat artık sanat kaideden ya da çerçevenin sınırlarından çok daha öteye geçen yaklaşımlara da sahiptir. Bu anlamda ilk göze çarpan yaklaşımlardan biri de kinetik sanattır.

Kinetik sanat soyutlamadan doğan ve yapıtın değişken özelliği ile görünürdeki hareketi üstüne kurulmuş olan çağdaş sanat biçimidir (URL 1). Bir başka tanıma göre Kinetik Sanat, bir estetik heyecan yaratmak amacı ile biçimlerin ışığın parıltıları ve göz aldaticılığı ile donatılıp hareketi sağlanarak oluşturulan yarı otomatik eserlere 1957 yılından bu yana verilen addır (İslimyeli, 1973).

Kinetik sanat terimi ilk olarak 1920 yılında heykeltıraş Naum Gabo tarafından kullanılsa da gerçek anlamda kinetik sanatın babası olarak bilinen Victor Vasarely tarafından 1955 yılında bir manifestoyla tanıtılmıştır (Çelikli, 2014). Bu sanat yaklaşımının en yaygın dönemi 1950'lere ve 1960'lara rastlamaktadır (Altunay, 2004).

Kinetik sanat kapsamında değerlendirilen sanat yapıtları yaratılış özellikleri açısından beş kategoride değerlendirilebilir. Bunlar;

- Op sanatı ürünleri (Optik yanılsama olanaklarından yararlanılarak izleyicide Optik hareket algısı yaratan resimler),
- İzleyicinin mekan içinde yerini değiştirmesiyle biçim değiştiren işler (Anamorfik illüzyon çalışmaları),
- Işık sanatı ürünleri (Neon ışıklı ilanlarda olduğu gibi, bir işin kademeli olarak aydınlatılmasıyla elde edilen ışık akışından yararlanarak yaratılmış hareket yanılsamasının bulunduğu yapıtlar),
- Hareket sağlayan bir aygıt olmaksızın kendiliğinden hareket kazandırılan üç boyutlu nesneler (Doğal güç kaynakları; rüzgar, su, güneş..vb.),
- Bir aygıt aracılığıyla hareket kazandırılan üç boyutlu nesneler (URL 1) (Yapay güç kaynakları; mekanik veya elektronik sistemler).

Sayılan tüm kategoriler çerçevesinde gerçekleştirilen kinetik sanat yapıtının en temel özelliği, hareket olgusu göstermesidir. Söz konusu hareket görsel bir yanılgı ile hissediliyorsa "sanal hareket", fiziksel olarak, dönüşüyor ya da yer değiştiriyorsa

"gerçek hareket" olarak tanımlanmaktadır (URL 2). Kimi örneklerde hareket yavaş, kimilerinde ise gözün izleyemeyeceği kadar hızlıdır. Düzenli olan kadar, rastlantısal olanda vardır (URL 3).

Sanat yapıtında hareket olgusuna neden olan çok çeşitli güç kaynakları olabilir. Bir çok sanatçı rüzgar ve yer çekimi gibi doğal güçleri hareket kaynağı olarak kullanmaktadır (Jansen, 2015). Benzer şekilde bazı yapıtları güneş enerjisi ve elektromanyetik güçler (manyetizma) hareket ettirmektedir (Kınay, 1993). Birçok sanatçı da duman, gaz hareketi, renkli su, cıva, yağ, vb. öğelerin yayılması, akması, kabarcık kitlelerinin hareketi gibi doğal veya katkılı malzemelerin hareketlerinden faydalanmaktadır (URL 4). Bunların dışında doğrudan motor gücü ile çalışan kinetik sanat yapıtları da yapılmıştır. Sayılan bu kaynaklar ve daha fazlası birçok sanatçı tarafından kullanılmıştır. Örneğin Jean Tinguely motorla çalışan heykeller yapmıştır (Altunay, 2004). Thomas Wilfred, Marcel Duchamp, Naum Gabo ve Laszlo Moholy-Nagy, gibi sanatçılar elektronik öğelerden faydalanmışlardır (Shanken, 2012). Alexander Calder'ın "mobiller" adı verilen yapıtlarında hava akımını, Nicholas Takis'in magnetik gücü, elektromagnetik aletleri kullandığı bilinmektedir (URL 4).

3. WORKSHOP ÇALIŞMASI

Bourriaud'a göre sanat yapıtının amacı artık "var olan gerçekliğin içinde varoluş şekilleri ya da davranış modelleri kurmaktır" (Bourriaud, 2005). Sanat için işaret edilen bu hedefe iç mekan tasarımı ve sanat ilişkisi çerçevesinde ulaşabilmek, yani kullanıcının düşünce ve davranışlarını etkileyerek onları salt izleyici olmaktan çıkartmak, iç mekan tasarımı öğrencisi için üzerinde pratik yapmayı gerektirir. Zira tasarım fikrine giden yolun sonsuz bir çeşitliliğe sahip olabileceği düşüncesinin öğrencilerin bilinçaltına yerleştirilebilmesi tasarım eğitiminin önemli öğretilerinden biridir. O nedenle workshop çalışmasının yapılmasındaki temel hedef, öğrencilerin iç mimarlık alanındaki çalışmaların farklı disiplinlerin öğretileri ile birlikte ne kadar zenginleştirilebileceğini, ilk elden tecrübe etmeleridir. Çalışma planlama, uygulama ve sunum aşamalarından oluşmuştur.

3.1. Planlama

İki hafta sürmesi planlanan ve üç öğretim elemanının (Doç.Dr. Erkan Aydıntan, Öğr. Gör. Dilara E. Onur, Arş. Gör. Burcu E. Ziyrek) yönetiminde yürütülen çalışmada öncelikle problem kurgulanmış ve çözüme yönelik çalışmaların sınırları tanımlanmıştır.

Problem: Workshop çalışmasında öğrencilerden Kinetik sanat yaklaşımı ile, herhangi bir işleve sahip iç mekan için bir yüzey tasarımı yapmaları istenmiştir. Problemin kurgusu içerisinde hangi işlevli mekanda ne amaçla yüzey tasarımı yapacakları ve bu yolla kullanıcıya hangi mesajları gönderecekleri, cevaplanması gereken sorular arasında yer almaktadır.

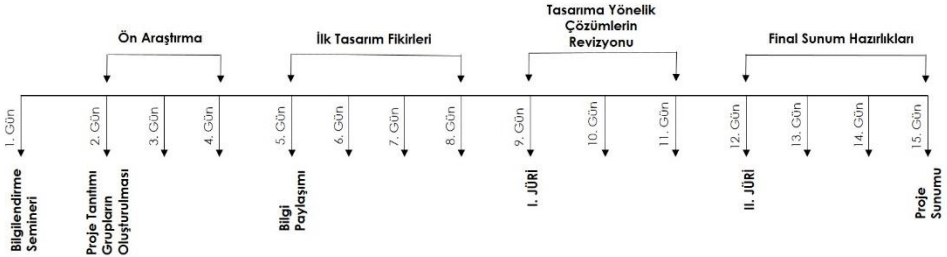
Çalışma sınırları: Tasarlanacak yüzeylerin, birbirleri ile karşılaştırılarak daha kolay değerlendirilebilmesi için projeler arasında çalışılacak alan, kullanılacak materyaller ve kullanım şekli açılarından bir takım ortaklıklar belirlenmiştir.

- Tasarımın yapılacağı yüzeyin, boyu 7m'yi ve yüksekliği 4m'yi geçmeyecek şekildedir.
- Tasarımın yapılacağı yüzey, düşey yönde düzlem yüzey özelliği gösterecektir.
- Tasarımı ifade eden ortografik görünüş çizimleri ve sunum maketi çalışmaları 1/10 ölçektedir. Eskiz çalışmaları ve çalışma maketleri serbest ölçüdedir.
- Yüzey tasarımında istenilen sayı, büyüklük ve renkteki çizgi ve/veya biçimler (iki boyutlu öğeler) kullanılacaktır.
- Tasarlanacak yüzeylerin kinetik sanat yaratılarındaki en önemli özellik olan hareket olgusunu içermesi beklenmiştir. Fakat bu çalışmada yüzeyin mekan içerisinde yer değiştirerek değil, yüzey üzerindeki kompozisyonun fiziksel olarak değişmesi ile hareket (dönüşüm) sağlanacaktır.
- Yüzey üzerindeki kompozisyonun, gözün takip edebileceği bir hızda hareket ederek değişmesi istenmektedir. O nedenle toplamda üç dakikalık zaman dilimi içerisinde tekrar edecek şekilde sıralı bir hareket dizimi tasarlanacaktır.
- Yüzey üzerindeki kompozisyonun hareket ile dönüşümünü, kurgulanacak hareket senaryosu belirleyecektir. Hazırlanacak senaryoya göre, tasarımda kullanılacak çizgi ve / veya biçimlerin sayısı, hangi noktalardan yüzeye mesnetleneceği, kaç öğenin üst üste ve yan yana ankre edileceği, sonuç olarak hareket esnasında hangi yeni kompozisyonlara ulaşılabileceği ortaya konulacaktır.
- Yüzey üzerindeki kompozisyonun hareketi, kompozisyonu oluşturan parçaların sadece belirlenen noktalar etrafında dönmesi ile sağlanacaktır.
- Maket anlatımında renkli kartonlar kullanılacaktır.
- Maketin çalışabilir olması (hareket edebilmesi) gerekmemektedir.
- Kinetik sanat yapıtının hangi işlevli mekânda, mekanın hangi noktasında, hangi amaçla yapılacağı, kullanıcıya hangi mesajları, nasıl göndereceği, gerçek bir uygulamada hangi malzemeler kullanılacağı, hareket olgusunu yaratan kaynağın ne olduğu bilgilerini içeren bir proje raporu hazırlanacaktır.

3.2. Uygulama ve Sunum

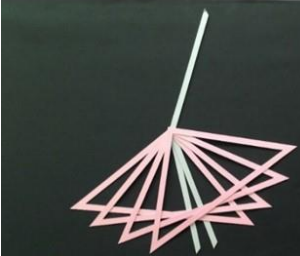
Workshop çalışmasının uygulama ve sunumu on beş günlük bir süreci kapsamaktadır (Şekil 2). İlk gün "Kinetik sanat" hakkında genel bir bilgilendirme semineri verilmiş ve kinetik sanatın iç mekan tasarımı ile nasıl ilişkilendirilebileceği yönünde beyin fırtınası yapılmıştır. İkinci gün, proje konusu, sınırları, hedefleri açıklanmış ve öğrencilerden iki ya da üç kişilik çalışma grupları oluşturulmuştur. Takip eden üç gün boyunca bu konuda araştırma yapmaları istenmiştir. Öğrencilerin, araştırmalarını yaparken konunun mimarlık alanı ile ilişkili olabilecek yönlerini literatür üzerinden keşfetmeleri beklenmiştir. Daha sonra, gruplar arasında bilgi paylaşımı gerçekleştirilmiştir. Sonraki üç buçuk gün boyunca elde edilen bilgiler ve kendilerinden beklenenler doğrultusunda gruplar ilk tasarım fikirlerini geliştirmişlerdir. Bu sürecin sonunda eskiz ve çalışma maketleri ile destekledikleri tasarımlarını, proje yürütücülerinden oluşan üç kişilik jüri karşısında alınan eleştirilerle geliştirme sürecine girmişlerdir. Daha sonra son jüri eleştirilerini de

alan guruplar, üç buçuk gün boyunca final sunumu için hazırlıklarını tamamlamışlardır. Hazırlıklar pafta ve maket çalışmasının yanında, uygulandığında yüzeyin nasıl hareket edeceğini gösteren bir videodan oluşmaktadır. Öğrenciler programın son gününde kinetik yüzey çalışmalarını sunmuşlardır.



Şekil 2. Workshop Çalışma Süreci

Sunulan yüzey tasarımlarından bu çalışma kapsamında değerlendirilmek üzere, nicel ve nitel açılarından birbirinden farklı altı adet tasarım seçilmiştir (Şekil 3-8). Tasarımların tanıtım kartlarında proje raporu ve yüzey çalışmasından bir görünüm ile yüzeyin eşit zaman dilimlerinde sıra ile nasıl hareket ettiğini gösteren yani hareket senaryosunu anlatan seksen adet fotoğraftan oluşan dizim bulunmaktadır.

Tasarımcı: Ayla Çetin	
Yüzey Çalışması-1	Proje Raporu
	İşlev: Eğitim / Dans Stüdyosu Konum: Bekleme – Dinlenme alanı duvarı yüzeyi Amaç: Kullanıcıların mekan içinde beklerken ilgilerini yönlendirmek, böylece sıkılmamalarını sağlamak. Mekanın kişilerin zihninde yer edinmesini sağlamak. Mesaj: Zarif – Hoş - Asil - Huzur verici Yöntem: Balerinlerin dans ederken yaptıkları hareketler gözlemlenmiş, ayrıca müzik ve danstaki uyum, akışkanlık ve ritim duygusu dikkate alınarak çizgilerle simüle edilmiş balerin figürü canlandırılmıştır. Materyal: Opak kaplama cam Hareket Kaynağı: Elektro manyetik güç
	Yüzey Hareket Dizimi
	
	
	

Şekil 3. 1. No' lu yüzey tasarımına ait tanıtım kartı.

Tasarımcı: Melike Esra Çavuşoğlu / Gülay Sayar																																																																																
Yüzey Çalışması-2	Proje Raporu																																																																															
	İşlev: Ticari / Ofis / Yazılım firması Konum: Vitrin düşey yüzeyi Amaç: Reklam Mesaj: Beceri – Basit - Karmaşık Yöntem: Çizim programlarından birinin ne kadar iyi olduğu algısını yaratabilmek için, sadece çizgi ve kare kullanılarak çok yaratıcı olunabileceği duygusunu müşteriye yaşatmak istenmiştir. Materyal: Mukavemet kazandırılmış karton Hareket Kaynağı: Gün ışığı																																																																															
	Yüzey Hareket Dizimi  <table><tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td><td>6</td><td>7</td><td>8</td><td>9</td><td>10</td><td>11</td><td>12</td><td>13</td><td>14</td><td>15</td><td>16</td><td>17</td><td>18</td><td>19</td><td>20</td></tr><tr><td>40</td><td>39</td><td>38</td><td>37</td><td>36</td><td>35</td><td>34</td><td>33</td><td>32</td><td>31</td><td>30</td><td>29</td><td>28</td><td>27</td><td>26</td><td>25</td><td>24</td><td>23</td><td>22</td><td>21</td></tr><tr><td>41</td><td>42</td><td>43</td><td>44</td><td>45</td><td>46</td><td>47</td><td>48</td><td>49</td><td>50</td><td>51</td><td>52</td><td>53</td><td>54</td><td>55</td><td>56</td><td>57</td><td>58</td><td>59</td><td>60</td></tr><tr><td>80</td><td>79</td><td>78</td><td>77</td><td>76</td><td>75</td><td>74</td><td>73</td><td>72</td><td>71</td><td>70</td><td>69</td><td>68</td><td>67</td><td>66</td><td>65</td><td>64</td><td>63</td><td>62</td><td>61</td></tr></table>	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	40	39	38	37	36	35	34	33	32	31	30	29	28	27	26	25	24	23	22	21	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	80	79	78	77	76	75	74	73	72	71	70	69	68	67	66	65	64	63	62
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20																																																													
40	39	38	37	36	35	34	33	32	31	30	29	28	27	26	25	24	23	22	21																																																													
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60																																																													
80	79	78	77	76	75	74	73	72	71	70	69	68	67	66	65	64	63	62	61																																																													

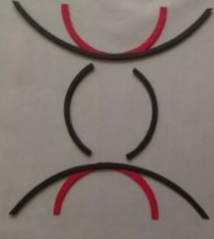
Şekil 4. 2. No' lu yüzey tasarımına ait tanımlı kartı.

Tasarımcı: Tuğba Bilgeç / Gülten Aydın / Bema Kabul																																																																																																																																																																	
Yüzey Çalışması-3	Proje Raporu																																																																																																																																																																
	İşlev: Spor / Kapalı Yüzme Havuzu Konum: Trampelen arkası duvar yüzeyi Amaç: Seyircilerin dikkatlerini atlayışın yapılacağı bölüme odaklamak. Mesaj: Disiplin – Estetik - Senkron Yöntem: Senkronize yüzme stilleri, su damlasından esinlenilerek sembolize edilmiştir. Toplamda dört birimden oluşan çalışmada, her bir birim üç damla formunun birleştirilmesi ile elde edilmiştir. Materyal: Sac levha Hareket Kaynağı: Bilgisayar kontrolü																																																																																																																																																																
	Yüzey Hareket Dizimi <table><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td><td>6</td><td>7</td><td>8</td><td>9</td><td>10</td><td>11</td><td>12</td><td>13</td><td>14</td><td>15</td><td>16</td><td>17</td><td>18</td><td>19</td><td>20</td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>40</td><td>39</td><td>38</td><td>37</td><td>36</td><td>35</td><td>34</td><td>33</td><td>32</td><td>31</td><td>30</td><td>29</td><td>28</td><td>27</td><td>26</td><td>25</td><td>24</td><td>23</td><td>22</td><td>21</td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>41</td><td>42</td><td>43</td><td>44</td><td>45</td><td>46</td><td>47</td><td>48</td><td>49</td><td>50</td><td>51</td><td>52</td><td>53</td><td>54</td><td>55</td><td>56</td><td>57</td><td>58</td><td>59</td><td>60</td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>80</td><td>79</td><td>78</td><td>77</td><td>76</td><td>75</td><td>74</td><td>73</td><td>72</td><td>71</td><td>70</td><td>69</td><td>68</td><td>67</td><td>66</td><td>65</td><td>64</td><td>63</td><td>62</td><td>61</td></tr></table>																						1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20																					40	39	38	37	36	35	34	33	32	31	30	29	28	27	26	25	24	23	22	21																					41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60																					80	79	78	77	76	75	74	73	72	71	70	69	68	67	66	65	64	63	62
																																																																																																																																																																	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20																																																																																																																																														
																																																																																																																																																																	
40	39	38	37	36	35	34	33	32	31	30	29	28	27	26	25	24	23	22	21																																																																																																																																														
																																																																																																																																																																	
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60																																																																																																																																														
																																																																																																																																																																	
80	79	78	77	76	75	74	73	72	71	70	69	68	67	66	65	64	63	62	61																																																																																																																																														

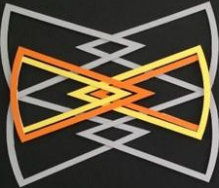
Şekil 5. 3. No' lu yüzey tasarımına ait tanımlı kartı.

Tasarımcı: Nur Efşan Göreci																																																																																
Yüzey Çalışması-4	Proje Raporu																																																																															
	İşlev: Ticari / Takı Mağazası Konum: Mekanı bölücü pano Amaç: Müşterilerin mağazada daha fazla vakit geçirmesini sağlamak Mesaj: Eğlence / Sürpriz Yöntem: Takı tasarımında farklı parçaların bir araya gelişlerinde çeşitli kombinasyonlarla yeni görüntüler vermesi durumu sembolize edilmiştir. Materyal: Renklendirilmiş Kontrplak Hareket Kaynağı: Elektrikli motor																																																																															
	Yüzey Hareket Dizimi																																																																															
																																																																																
	<table><tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td><td>6</td><td>7</td><td>8</td><td>9</td><td>10</td><td>11</td><td>12</td><td>13</td><td>14</td><td>15</td><td>16</td><td>17</td><td>18</td><td>19</td><td>20</td></tr><tr><td>40</td><td>39</td><td>38</td><td>37</td><td>36</td><td>35</td><td>34</td><td>33</td><td>32</td><td>31</td><td>30</td><td>29</td><td>28</td><td>27</td><td>26</td><td>25</td><td>24</td><td>23</td><td>22</td><td>21</td></tr><tr><td>41</td><td>42</td><td>43</td><td>44</td><td>45</td><td>46</td><td>47</td><td>48</td><td>49</td><td>50</td><td>51</td><td>52</td><td>53</td><td>54</td><td>55</td><td>56</td><td>57</td><td>58</td><td>59</td><td>60</td></tr><tr><td>80</td><td>79</td><td>78</td><td>77</td><td>76</td><td>75</td><td>74</td><td>73</td><td>72</td><td>71</td><td>70</td><td>69</td><td>68</td><td>67</td><td>66</td><td>65</td><td>64</td><td>63</td><td>62</td><td>61</td></tr></table>	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	40	39	38	37	36	35	34	33	32	31	30	29	28	27	26	25	24	23	22	21	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	80	79	78	77	76	75	74	73	72	71	70	69	68	67	66	65	64	63	62
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20																																																													
40	39	38	37	36	35	34	33	32	31	30	29	28	27	26	25	24	23	22	21																																																													
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60																																																													
80	79	78	77	76	75	74	73	72	71	70	69	68	67	66	65	64	63	62	61																																																													

Şekil 6. 4. No' lu yüzey tasarımına ait tanıtım kartı.

Tasarımcı: Betül Kar / Fatma Öztekin																			
Yüzey Çalışması-5	Proje Raporu																		
	İşlev: Kültür / Tiyatro																		
	Konum: Fuaye alanı karşılama duvarı																		
	Amaç: Fuayede bekleyen insanların keşfetme duygularını harekete geçirmek																		
	Mesaj: Ruh-Beden-Duygu																		
	Yöntem: Farklı duygularla harekete geçen beden stilize edilmiştir.																		
	Materyal: Sac levha																		
	Hareket Kaynağı: Su akışı ile çalışan mekanik düzenek																		
Yüzey Hareket Dizimi																			
																			
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
40	39	38	37	36	35	34	33	32	31	30	29	28	27	26	25	24	23	22	21
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
80	79	78	77	76	75	74	73	72	71	70	69	68	67	66	65	64	63	62	61

Şekil 7. 5. No' lu yüzey tasarımına ait tanıtım kartı.

Tasarımcı: Şeyma Nur Esen / Kübra Demir / Büşra Yılmaz																			
Yüzey Çalışması-6										Proje Raporu									
										İşlev: Turizm / Otel Konum: Lobi Bekleme Alanı Amaç: Fark Yaratmak / Akılda Kalıcı olmak Mesaj: Güven / Samimiyet Yöntem: Yüzeyde bulunan sert hatların güven kararlılık profesyonellik gibi duyguları temsil etmesi, yumuşak hatların ise ev rahatlığını ve samimiyeti temsil etmesi istenmiştir. Materyal: Renkli Pleksiglas Hareket Kaynağı: Basıncı hava ile çalışan mekanik düzenek.									
										Yüzey Hareket Dizimi 									

Şekil 8. 6. No' lu yüzey tasarımına ait tanıtım kartı.

4. BULGULAR

Workshop çalışması çerçevesinde kinetik sanat bakış açısı ile ortaya koyulan yüzey düzenlemelerinden seçilen altı adet proje ele alınmış ve proje raporları üzerinden çeşitli tespitler yapılmıştır (Şekil 9).

Proje no	İşlev	Konum	Amaç	Mesaj	Yöntem	Materyal	Hareket Kaynağı
1	Eğitim / Dans Stüdyosu	Bekleme – Dinlenme alanı duvarı yüzeyi	Kullanıcıların sıkılmamalarını sağlamak.	Zarif – Hoş – Asil – Huzur verici	Balerinlerin hareketleri, müzik ve danstaki uyum, akışkanlık ve ritim duygusu çizgilerle simüle edilmiştir.	Sac levha	Elektromanyetik güç
2	Ticari / Ofis / Yazılım firması	Vitrin düşey yüzeyi	Reklam yapmak	Becen – Basit – Karmaşık	Çizim programları ile sadece çizgi ve kare kullanılarak bile yaratıcı olunabileceği duygusu verilmiştir.	Sert karton	Gün ışığı
3	Spor / Kapalı Yüzme Havuzu	Tramplen arkası duvar yüzeyi	Seyircilerin dikkatlerini belli bir yere odaklamak	Disiplin – Estetik – Senkron	Senkronize yüzme stilleri, su damlasından esinlenilerek sembolize edilmiştir.	Sac levha	Bilgisayar kontrolü
4	Ticari / Taki Mağazası	Mekanı bölücü pano	Müşterilerin mağazada daha fazla vakit geçmesini sağlamak	Eğlence / Şurpriz	Farklı takı parçalarının bir araya gelişlerinde oluşturulmuş çeşitli kombinasyonlar sembolize edilmiştir.	Renklendirilmiş Kontrplak	Elektrikli motor
5	Kültür / Tiyatro	Fuaye alanı karşılamaya duvarı	İnsanların keşfetme duygularını harekete geçirmek	Ruh-Beden-Duygu	Farklı duygularla harekete geçen beden stilize edilmiştir.	Opak kaplama cam	Su akışı ile çalışan mekanik düzenek
6	Turizm / Otel	Lobi Bekleme Alanı	Fark Yaratmak / Akılda Kalıcı olmak	Güven / Samimiyet	Yüzeyde bulunan sert hatların güven kararlılık profesyonellik, yumuşak hatların ev rahatlığını ve samimiyeti temsil etmesi istenmiştir.	Renkli Pleksiglas	Basıncı hava ile çalışan mekanik düzenek

Şekil 9. Yüzey düzenlemelerine ait proje raporları üzerinden elde edilen tespitler.

- İşlevsel açıdan bakıldığında bir birinden çok farklı yapı gruplarının seçildiği görülmüştür. Bu durum, bir sanat çalışmasının birçok işlevli alanda işleyişe katkı verecek şekilde kullanılabileceği algısının yaygın olduğuna işaret etmektedir.
- Kinetik sanat yapıtının mekandaki konumuna bakıldığında ise genel olarak içinde bulunulan mekanın, kullanıcının görsel alanına en kolay giren bölümlerinde olmasının tercih edildiği görülmüştür. Böylece sanat yapıtı ile insan arasındaki görsel bağ kuvvetli olmaktadır.
- Kinetik sanat yapıtının mekanda bulunma amacına bakıldığında mekanın temel işlevini destekledikleri görülmüştür. Böylece sanat yapıtı sadece izlenerek estetik haz doğurmak değil, mekanın işleyişine katkı vermek gibi bir amaca sahip olmaktadır.
- Kinetik sanat yapıtı ile verilen mesajlar, sanat yapıtının orada bulunma amacına hizmet edecek şekilde mekanın kullanıcılarını, düşünmeye ve hissetmeye sevk etmektedir.
- Belirtilen mesajları iletmek için takip edilen yöntem genelde, kullanılan tasarım öğelerinin (çizgi / biçim) mekan, kullanıcı, gönderilen mesaj..vb. ile ilişkili fizik yada metafizik öğeleri simgelemesi şeklindedir. Böylece kullanıcının algı dünyasına bir takım çağrışımlar ile girilmesi hedeflenmiştir.
- Kinetik sanat yapıtının uygulanması durumunda kullanılması önerilen temel malzemelerin, hem kolay işlenebilir olmasına ve hem de onları hareketlendirecek güç kaynağı ile uyumlu olmasına dikkat edilmiştir. Fakat uygun malzeme seçiminde öğrenciler, malzemenin imkanları noktasında tecrübe eksikliğine sahip oldukları ve seçim yaparken zorlandıkları öz eleştirisini yapmışlardır.
- Kinetik sanat yapıtının uygulanması durumunda kullanılması önerilen hareket kaynakları, çeşitlilik arz etmektedir. Fakat öğrencilerin mekanik bilimi hakkında hem teoride ve hem de pratikte zayıf oldukları görülmüştür.
- Genel bir bulgu olarak, öğrencilerin mekanın konsepti ile kinetik sanat ürününün o mekandaki varlık sebepleri arasındaki ilişkileri iyi / açıklanabilir bir şekilde kurdukları görülmüştür.
- Öğrencilerin, zaman zaman zorlansalar da hareket senaryoları oluşturulması konusunda yaratıcı sonuçlar aldıkları görülmüştür. Bu durum üç boyutlu düşünme yeteneğinin önemini ortaya koymaktadır. Yüzey hareket dizimlerine bakıldığında insanın bilinçaltında çağrışım yapabilecek şekillerin zaman zaman ortaya çıktığı görüldükçe, bu durumun izleyicinin ilgisini devamlı kılacak bir etken olabileceği düşünülmektedir.

5. SONUÇLAR

Genel olarak ifade edilecek olursa herhangi bir sanat yapıtı, içinde bulunduğu mekanı kendini en iyi şekilde ifade edebileceği bir arka plan (fon) olarak kullanabileceği gibi, o mekan ile birlikte ve onun işleyişinin, konseptinin bir parçası olarak ta var olabilir. Birinci durumda sanat yapıtının ilişkide olduğu insan gurubuna "izleyici" denilirken, ikinci durumdaki sanat yapıtının ilişkide olduğu insan gurubu "kullanıcı" olarak nitelendirilebilir. Yapılan workshop çalışması da gösteriyor ki, sanat yapıtının, mekanın işleyişine ve konseptine katkı verdiği durumlarda, mekânsal çözümler daha zengin, çeşitli ve yaratıcı sonuçlar doğurmaktadır. Bu durum, modern insanın gün geçtikçe artan iç mekandan beklentilerini karşılama çabası içerisindeki tasarımcılara alternatif bir düşünme yolu sunmaktadır.

Çalışmada ele alınabilecek bir çok sanatsal yaklaşımdan biri olan kinetik sanat yaklaşımının iç mekan tasarımı ile ilişkisi konusunda bir beyin jimnastiği gerçekleştirilmiştir. Öğrencilerin, mekanın işleyişi ve konsepti ile kinetik sanat ürününün o mekandaki varlık sebepleri arasındaki ilişkileri net bir dille kurdukları görülmüştür. Açık olarak ifade etmek gerekirse kinetik sanat yapıtını doğru işlevli bir mekanda, doğru bir konumda, işleyişi destekleyecek bir amaçla, mekânsal algıyı ya da konsepti destekleyecek bir mesajla sahip olarak ve bu mesajları verecek doğru bir yöntemle tasarlamak için gayret sarf etmişlerdir.

Workshop çalışmasında yaratılan iç mekandaki kinetik sanat yapıtları, yüzey üzerindeki öğelerin sürekli hareketi sayesinde kullanıcının dikkatini çekerek yüzeye odaklanmaları sağlanmakta, farklı çağrışımlar yaratılarak algısal mesajlar iletilmektedir. Diğer yönden, hareket özelliği ile aslında tek bir nesnenin, iç mekanda zaman içinde bir çok nesneye dönüşmesi söz konusu olmaktadır. Bir başka deyişle yüzeyin görsel dilinde bir anlatım zenginliği oluşmaktadır.

Öğrenciler workshop çalışmasını, sanatsal bir yaklaşım biçiminin, iç mimari tasarımdaki yeri hakkında fikir veren, bu konuda düşünmeye, öğrenmeye, araştırmaya teşvik eden, merak uyandırıcı ve zevkli bir süreç olarak tanımlamışlardır. Sürecin yürütücüleri, yönlendiricileri ve gözlemcileri olarak aldığımız geri dönüşlere (feedback) bakıldığında bir takım noktalara dikkat çekilmesinin yararlı olacağı düşünülmüştür. Bu açıdan, öncelikle workshop çalışması ile ilgili yapılabilecek alternatif çalışmalar sıralanmış, daha sonra iç mimari tasarım ve sanat birlikteliğinin daha sağlıklı olarak gerçekleşebilmesi için iç mimarlık eğitiminde yenilenmesi ya da odaklanılması gereken noktalara dikkat çekilmiştir.

- Öğrencilerle yapılacak bir başka çalışmada kinetik yüzey çalışmaları ikinci boyuttan, kütesel (üç boyutlu) özellik taşıyan yapılara dönüştürülebilir. Ayrıca kinetik sanat yapıtının mekanda sadece algısal etkiler yaratması değil, fiziksel konfor (ışık kontrolü, hava, akışı, akustik vb.) koşullarına yönelik çözümler üretmesi de hedeflenebilir. Ya da tamamen başka bir sanat yaklaşımının mekanda nasıl var olabileceği üzerine bir senaryo da kurgulana bilir. Son olarak, bu tür bir çalışma gerçek bir mekanda uygulanarak, kullanıcı geri dönüşleri bir alan çalışması ile alınıp değerlendirilebilir.

• Workshop çalışması çerçevesinde yaratılan fikir projelerinde belli bir oranda başarı sağlanmıştır. Fakat bu başarının artarak devan edebilmesi için sanatsal bakış açısı alt yapısını destekleyecek yaratıcı düşünme, üç boyutlu düşünme..vb yeteneklerin geliştirilebileceği çalışmaların, gerek bir zorunlu ya da seçmeli ders olarak, gerekse ilişkili dersler içerisinde programda yer alması önem arz etmektedir. İç mekandaki sanat yapısının temel görevinin kullanıcıyı etkilemek olduğu dikkate alınırsa, iç mekanın algısal senaryosunu hazırlayacak kişilerin bu konudaki bilgi ve bilinç düzeylerinin belirli bir seviyede olması beklenmelidir. O nedenle insan – mekan ilişkisinin algısal boyutunun da mutlaka eğitim programında kendine yer bulması gerekir. Benzer şekilde herhangi bir sanat yaratısını uygulayacak, uygulatacak ya da seçerek yerleştirecek olan tasarımcıların, eğitim süreçlerinde tüm sanatsal yaklaşımlar hakkında bilgi sahibi olmalarının yanında, yeni sanat faaliyetlerini yakından takip etmeleri için eğitimciler tarafından güdülenmeleri gerekmektedir.

• Workshop çalışması sürecinde, kinetik sanat yaratılarının ne tür malzemelerle uygulanabileceği sorusuna verilen cevaplar irdelendiğinde öğrencilerin, malzemelerin işlenebilirliği, yapısal özellikleri, çeşitli birleşim özellikleri, dayanımı vb. açılardan bazı tereddütler yaşadıkları görülmüştür. Buradan çıkışla, ders programlarında genellikle yer alan ve malzeme bilgisinin anlatıldığı derslerde, teorik bilgilendirmenin yanında pratik tecrübelerle de ağırlık verilmesi gerektiği düşünülmektedir. Örneğin öğretim üyesi denetiminde öğrencilerin her türlü malzemeyi inceleyebileceği, farklı malzemeleri belli fikirler ile bir araya getirebileceği, malzemenin imkanlarını tanımak için onları bozup, birleştirebileceği, farklı koşullardaki davranışlarını gözlemleyebileceği malzeme laboratuvarları kurulup aktif olarak çalıştırılmalıdır.

• Geleneksel mimarlığın kalıcı, durağan biçimlerinin bugünkü toplumsal ve teknolojik değişimler karşısında artık geçersiz kaldığı görüşü kinetik mimarlığı doğurmuştur. (Hasol, 2011). Bu gün hemen hemen her yapıda sınırlı da olsa kinetik yapı ögesine rastlanmaktadır. Örneğin; sürme ya da asma kapılar, hareketli pencereler, ayarlanabilir güneş kontrol elemanları, asansörler, yürüyen merdivenler, açılır kapanır çatılar, döner restoran ve manzara kuleleri..vb. (Eczacıbaşı Sanat Ansiklopedisi, 1997). Kariyerine kinetik sanat yapıtları yapan bir sanat öğrencisi olarak başlayan, daha sonra makina mühendisliği konusunda ihtisas gören Chuck Hoberman'ın çalışmaları, dönüştürülebilen yapılar, şekil değiştirebilen kinetik sistemlerin mimariye entegrasyonu konusunda önem taşımaktadır. Örneğin çevresel etkenlere göre değişebilen kinetik gölgeleme sistemleri (cephe ya da çatı güneş kırıcı uygulamaları) bunlardan biridir. (Suner, 2011). Burada mimarlığın, sanatın ve mekanik biliminin Hoberman tarafından kendi çabaları ile etkileyici bir şekilde harmanlandığı görülmektedir. Fakat bu noktada günümüzde mimarlık eğitiminde eksiklikler olduğu Korkmaz (Korkmaz, 2009) tarafından şöyle ifade edilmektedir: “Halen mimarlık bölümlerinde statik yapı tasarımı üzerine eğitim verilir. Oysa yapı elemanlarına biçim vererek belli bir düzen içinde bir araya getirirken sonuç ürünün hareketli olması da bir tasarım stratejisi olabilir. Dolayısı ile

hareketli nesneler, mimarların eğitimini almadıkları bir tasarım yaklaşımının ürünüdürler. Bu tür tasarımlar için nesne tasarımı ile beraber, hareketin geometrisini de tasarlamayı bilmek gerekir. Mimarlar, kinematik bilimini öğrenirse hareketin geometrisini anlayabilir, hayallerinde canlandırabilirler". Kinetik mimarlık yapıtlarının kinetik sanat yapıtları ile aynı kaynaktan, yani kinetik biliminden beslenebileceği gerçeği ortadadır. Kaldı ki yapılan çalışmada kinetik sanat yapıtları, menanın konseptinde ve işleyişinde önemli roller üstlenen kinetik mimarlık ürünlerine dönüşmüştür. Buradan çıkışla workshop çalışması sonucu öğrencilerde gelişmesi gereken bir başka yönün, hareketli yapı tasarımında tasarımcıya daha uygulanabilir fikirler üretebilmeleri açısından yardımcı olacak kinematik bilimi hakkındaki temel bir takım bilgileri edinme ve kullanma becerisi olduğu söylenebilir. Sonuç olarak iç mimarlık eğitim programlarının bu anlamda da desteklenmesi faydalı olacaktır.

KAYNAKLAR

- Altunay, A., (2004) Mekanik Sanattan Elektronik Sanata Geçiş Ve Video Sanatı, TC. Anadolu Üniversitesi Yayınları No: 1539, Eskişehir.
- Bilge, N., (2000) Modern ve Soyut Heykelin Doğuşu 1900-1950, Boğaziçi Üniversitesi Matbaası, İstanbul.
- Biröl, G., (2006) Modern Mimarlığın Ortaya Çıkışı ve Gelişimi, Megaron Mimarlar Odası Balıkesir Şubesi Dergisi, Sayı 1, 3-16.
- Bourriaud, N., (2005) İlişkisel Estetik, Bağlam Yayıncılık, İstanbul.
- Boynudelik, Z., (1999) Sanat Nesnesi Mekan Bağlam İlişkisi, 99 R6 > 002, Ed. Kortun, V.A4 Ofset, İstanbul.
- Connah, R.,(2001) How Architecture Got Its Hump, MIT Press, Cambridge.
- Corbusier, L., (2010) Bir Mimarlığa Doğru, Yapı-Kredi Yayınları, İstanbul (1923).
- Çelikli, D., (2014) Bir Modern Sanat Anlayışı Olarak " Kinetik Sanat", <http://sanatkaravani.com/bir-modern-sanat-anlayisi-olarak-kinetik-sanat/>. Son erişim tarihi: 15.08.2015
- Eczacıbaşı Sanat Ansiklopedisi, 2. Cilt, Hürriyet Ofset, 1997 s.1015-1016.
- Gropius, W., (1967) Tadeusz Barucki, Reflections on Architecture, Projekt 2, 58, 2-12.
- Hal F., (2013) Sanat Mimarlık Kompleksi, Küreselleşme Çağında Sanat, Mimarlık ve Tasarım Birliği, İletişim Yayınları, Sanat Hayat Mimarlık 27, 7.
- Hasol, D., (2011) Ansiklopedik Mimarlık Sözlüğü, 9. Baskı, YEM Yayın, İstanbul.
- İslimyeli, N., (1973) Sanat Terimleri Ansiklopedisi, 1. Cilt, Ankara Sanat Dergisi Yayınları, Doğuş Matbaası, Ankara.
- Jansen, T., (2015) "History of Kinetic Art - Enlightening: The History of Kinetic Art", http://intlkineticartevent.org/?page_id=107. Son erişim tarihi: 10.09.2015

Karaaslan, S., (2005) Heykel ve Mekan, Çukurova Üniversitesi Eğitim Fakültesi Güzel Sanatlar Eğitimi Bölümü Dergisi, s.289-296.

Karaaslan , S., (2011) Etrafını Kuşatan Heykeller: Richard Serra, Çukurova Üniversitesi Eğitim Fakültesi Güzel Sanatlar Eğitimi Bölümü Dergisi, Cilt 20, Sayı 2, s.63-76.

Kaufman, E., (1955) Frank Lloyd Wright, An American Architecture, Horizon Press, Newyork.

Kınay, C., (1993) Sanat Tarihi : Rönesans'tan Yüzyılımıza, Geleneksel 'den Modern'e, Kültür Bakanlığı Yayınevi, Ankara.

Korkmaz, K., (2009) "Kinetik Mimarlık Üzerine" Arredamento Mimarlık, Mart, 64-69.

Shanken, E.A., (2012) Sanat ve Elektronik Medya, Akbank Kültür ve Sanat Dizisi 2.79,16-22.

Spepheard, P., (1994) What is Architecture? An Essay on Landscapes Buildings and Machines, MIT Press, Cambridge.

Suner, A., (2011) "Adaptive Architecture" Çevresel Etkenlere Göre Değişebilen Mimari, Mayıs-Haziran 2011, Ekoyapı Dergisi, s. 85 -86.

URL 1. <http://umutcantabar.blogspot.com.tr/2014/01/kinetik-sanat-alexander-calder.html>. Son erişim tarihi: 10.09.2015

URL 2. http://intlkineticartevent.org/?page_id=107. Son erişim tarihi: 10.09.2015

URL 3. <http://www.frmtr.com/sanat-tarihi-arkeoloji/1016933-kinetik-sanat.html>. Son erişim tarihi: 10.09.2015

URL4.<http://www.msxlabs.org/forum/sanat/16792-kinetik-sanat.html#ixzz3hBcUZvxf>. Son erişim tarihi: 10.09.2015

TARİHSEL SÜRECİN GÜNÜMÜZ MOBİLYA TASARIMINA YANSIMASI: ÖĞRENCİ ÇALIŞMALARI ÜZERİNDEN BİR DEĞERLENDİRME

Dilara Tüfekçioğlu¹, Gülçin Elibol²

Hacettepe Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi,
İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı Bölümü
dilaratufekcioglu@gmail.com¹
gcelibol@yahoo.com²

ÖZET

İç Mimarlık eğitiminde teorik ve uygulamalı dersler yer almaktadır. Öğretim sürecindeki Mobilya Tarihi gibi kimi teorik dersler, proje, mobilya tasarımı gibi uygulama derslerine alt yapı oluşturmaktadır. Bu derslerde birincil amaç, öğrencinin tarihsel ve kültürel alt yapısını besleyip, öğrenciye ve tasarımlarına yön verecek bir bakış açısı oluşturmaktır. Bu çalışmada amaç, mobilya tarihi dersinde verilen kuramsal bilginin, öğrencilerin yaratıcılıklarına nasıl etki ettiğini, tasarımlarına yansıyor yansımadığını ya da nasıl yansıdığını, yeni bir bakış açısı oluşturup oluşturmadığını incelemektir. Çalışma, ders dönemi sonunda gönüllü bir grup öğrenci ile çalıştay şeklinde yapılmıştır. Deneyisel amaçlı bu çalışmada öğrencilerden, rastgele seçilen dönem mobilyalarından yola çıkarak ve onlarla ilgili öğrendiklerini hatırlayarak, üç saat içinde yeni tasarımlar yapmaları istenmiştir. Öğrencilerden, ayrıca, el çizimi yapmaları istenmiş ancak materyal konusunda katılımcılar serbest bırakılmışlardır. Sonuçta, öğrencilerin gerçekleştirmiş oldukları tasarımlar, süreci algılama, dönemin özünü taşıma, dönemin tasarım unsurlarından yararlanma, özgünlük, yenilik ve soyutlama gibi açılardan değerlendirilmiş; sonuçlar, kuramsal bilginin uygulama ile bağlantısı açısından yorumlanmıştır.

Anahtar Kavramlar: Tarih, Kültür, Yaratıcılık, Tasarım, Mobilya

KAVRAMLAR

Sürdürülebilirlik

İşlev

Ütopya

Yapı fiziki

Tarih

Toplum

Yaratıcılık

Renk

Bilişim

Etik

Deneyim

Kültür

Biçim

Kullanıcı

Yöntem

Strüktür

Araştırma

Sunum

Doku

Malzeme

Teknoloji

Felsefe

Bağlam

Çevre

Estetik

1. GİRİŞ

İç Mimarlık ve/veya İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı eğitimi, kuramsal ve uygulama derslerinin birlikte yer aldığı bir öğretim müfredatı gerektirmektedir. Uygulama derslerinde amaç, çoğunlukla, öğrencilere serbest el çizim becerisi ile teknik çizim becerisi, görsel algı farkındalığı, el becerisi ve tasarım/uygulama deneyimleri kazandırmak iken; kuramsal derslerde amaç, genellikle, mesleki anlamda kuramsal bir alt yapı oluşturmak, bu kuramsal alt yapıyla uygulama derslerini besleyerek kullanımına olanak tanımak, tasarım gücünü desteklemek ve kuvvetlendirmek olmaktadır.

Bu araştırmada, öğretim müfredatında yer alan kuramsal derslerden olan Mobilya Tarihi kapsamında yapılmış bir ek çalışmaya yer verilmiştir. Bu çalışmada amaç, Mobilya Tarihi dersi kapsamında alınan kuramsal bilginin öğrenci tarafından ne şekilde özümsemişliğini ve uygulamaya aktarılıp aktarılamadığını gözlemlemektir. Çalışma; tamamen teorik içerikli bir dersin uygulamaya nasıl yansıdığını irdemesi ve öğrencinin aldığı kuramsal bilgiyi tasarımda kullanıp kullanmadığını ortaya koyması konusunda fikir verici olması dolayısıyla İç Mimarlık ve/veya İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı eğitimine; kuram-uygulama birlikteliği açısından farklı bir deneyim sunmaktadır.

2. MATERYAL VE METOT

Bu araştırmaya veri sağlayan çalışma, Hacettepe Üniversitesi İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı Bölümü'nde yapılmıştır. Uygulama ile olan birlikteliği irdelenecek olan ders; Mobilya Tarihi olarak seçilmiştir. Bu dersin seçilmesindeki amaç dersin kuramsal içeriğinin tarihsel ve kültürel açıdan oldukça yüklü olması; genelinde mobilya tasarımının geçirdiği tarihsel süreçle birlikte iç mekân tasarımına da yönelik bir perspektif sunmasıdır. Bu çalışma ile derslerde işlenen kapsamlı bilgilerin sadece öğrenilmiş teorik bilgiler olarak kalmadan uygulamaya geçirilip geçirilemeyeceği denenmiş; edinilen tarihsel ve kültürel bilgilerin, bir tasarım öğrencisi için yalnızca mesleki alt yapıyı oluşturan tarihi bilgiler olarak mı kaldığı yoksa öğrencinin ufkunu genişleten, tasarım gücünü arttıran ve özgün, yeni tasarımlara yönlendiren bilgiler olarak mı kullanıldığı ya da kullanılıp kullanılmadığı araştırılmıştır.

Mobilya tarihi dersi; Hacettepe Üniversitesi İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı Bölümü öğretim programında üçüncü sınıfta yer almaktadır. Üçüncü sınıfın ilk döneminde Antik dönemden Endüstri Devrimi'ne kadar olan süreçteki mobilya tasarımlarının geçirdiği değişimler sosyal, politik ve kültürel etmenlerle birlikte ele alınmaktadır. İkinci dönemde ise Endüstri Devrimi'nden günümüze kadar olan süreçte yer alan stiller ve mobilya tasarımları değişen sosyal, politik ve kültürel şartlarda tasarımcıları ile birlikte irdelenmektedir. Çalışma; dersin her iki döneminin de alınmış olması gerekliliği göz önünde bulundurularak, ikinci dönem sonunda yapılmıştır.

Aynı sebeple, çalışmaya üçüncü ve dördüncü sınıf öğrencilerinin dahil edilmesi öngörülmüştür. Bu kapsamda 8 gönüllü öğrenci ile çalışma gerçekleştirilmiştir. Diğer yandan, öğrencilere verilmek üzere rastgele 8 adet dönem mobilyası belirlenmiştir. Bu mobilyalar; Antik Yunan, Bizans, Gotik, Rönesans, Queen Anne, William and Mary, Rokoko (15. Louis) ve Fransız Ampir dönemlerine aittir.

Bulundukları döneme ilişkin tipik örnekler olan bu mobilyaların fotoğrafları öğrencilere rastgele dağıtılmıştır. Öğrencilerden kendilerine verilen dönem mobilyalarından ilham alarak ve onlar hakkında dönem içinde aldıkları bilgileri de hatırlayarak, yeni mobilyalar tasarlamaları istenmiştir. Ancak, yapılacak yeni tasarımlarda orijin mobilyanın özüne sadık kalma şartı koşulmuştur. Bunun sebebi, çalışmalarda kuram-uygulama birikteliğinin korunması ve dolayısıyla, orijin mobilyanın içinde yer aldığı dönemin karakterinin ve tasarıma yansıyan unsurlarının doğru anlaşılıp anlaşılmadığının irdelenebilmesidir.

Çalışma için öğrencilere 2-3 saatlik bir zaman dilimi verilmiştir. Çizim materyali olarak herhangi ortak bir malzeme belirlenmemiş olup; öğrenciler kâğıt, kalem, boya, vs malzeme kullanımı konusunda serbest bırakılmışlardır. Ancak çalışmaları, yalnızca serbest el çizimi ile gerçekleştirmeleri istenmiştir. Eskiz şeklinde yapılacak el çizimine dayalı çalışmaların, süreci ve sonucu daha iyi aktaracağı düşünülmüştür. Ayrıca, eskiz sürecinde “düşünme” faaliyetinin tetiklenmesi bu tür serbest çalışmaların tasarımcıya sağladığı bir avantaj olarak görülmüştür. Benzer şekilde, el çizimi ve eskizlemenin, süreci gözleyen kimseye sağladığı avantaj ise tasarım geliştirme sürecinin bu akışta rahatlıkla gözlemlenebilmesidir.

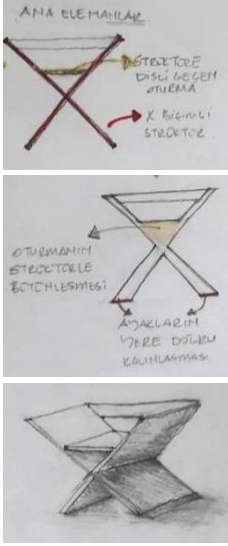
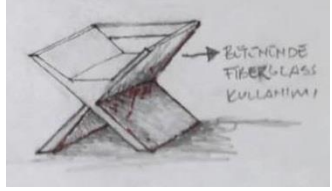
Bu doğrultuda, çalışmalar, tasarım sürecinin izlenebilmesi, orijin tasarımın özüne sadık kalma, dönemin tasarım unsurlarından yararlanma, sonuç tasarımın özgünlüğü, tasarımın yenilik taşıması ya da orijinal bir fikre sahip olması ve soyutlama olgunluğu açılarından irdelenerek değerlendirilmiştir.

3. BULGULAR VE DEĞERLENDİRME

Materyal ve Metot başlığı altında da belirtildiği gibi, çalışmaya katılan öğrencilere, Antik Yunan, Bizans, Gotik, Rönesans (İtalyan), Rokoko (15. Louis), Queen Anne, William and Mary ve Fransız Ampir (Empire) dönemlerini/stillerini tipik olarak yansıtan birer adet toplamda sekiz görsel verilmiştir. Öğrencilerin gerçekleştirmiş oldukları eskizler/denemeler ve sonuç tasarımlar/ürünler aşağıdaki tablolarda orijin mobilya ile birlikte sunulmuştur. Tabloların sunulmasında kronolojik sıralama göz ardı edilmiş; katılımcı sıralamasına göre numaralandırma yapılmıştır.

Tablolarda yer alan görseller değerlendirilmiş ve çalışmaların, beklenen unsurları taşıyıp taşımadığı tartışılmıştır. Saptamalar, çalışmalara ait tabloların altlarında açıklanırken, tüm çalışmaların beklenen unsurları karşılayıp karşılamadığı Tablo 9'da toplu olarak ele alınmıştır.

Tablo 1. Çalışma 1

Orijin Mobilya ve Dönemi	Çalışma Süreci	Sonuç Ürün
 Rönesans (İtalyan)		

Tablo 1 (Çalışma 1) incelendiğinde, geliştirilen sonuç tasarımın, orijin dönemin özünü taşıdığı ve bu dönem mobilyasında (Savonarola) yer alan çapraz ayak formunun korunduğu görülmüştür. Ancak bu sistem, orijin mobilyadaki gibi çapraz geçmelerle değil, levha halindeki bir elemana benzer biçimsel yapının kazandırılması ile kullanılmıştır. Arkalık, orijin mobilyada yer aldığı gibi alt kısmında boşluk olacak şekilde tasarlanmıştır. Mevcut kıvrımlar düz hatlara dönüştürülürken, malzeme de ahşaptan fiberglasa dönüştürülmüştür. Bu bağlamda, sonuç ürünün soyutlamalar ile ortaya çıktığı, özgün olduğu ve malzeme anlamında yenilik içerdiği görülmüştür.

Tablo 2. Çalışma 2

Orijin Mobilya ve Dönemi	Çalışma Süreci	Sonuç Ürün
Rokoko (15. Louis)		

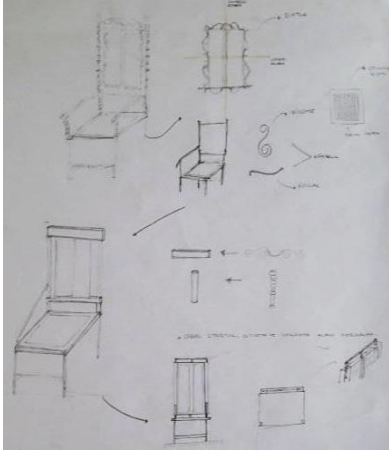
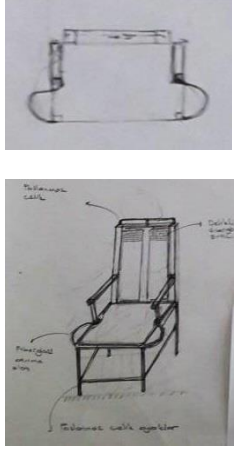
Çalışma 2’de (Tablo 2) Rokoko (15. Louis) dönemi ele alınmıştır. Oldukça net algılanabilen sürece bakıldığında, soyutlamanın çoğunlukla biçimsel anlamda gerçekleştiği, dönemim özünün de bu sebeple yalnızca biçimsel anlamda korunduğu görülmüştür. Rokoko dönemi karakterinde önemli rol oynayan feminen, hareketli ve neşeli kıvrımların, sonuç ürünün karakterinde hissedilmediği; ancak, arkalığın açısı, kolçak önünde bırakılan mesafe, ayak-oturma fontu ilişkisi ve yayvan, konforlu yapının, Rokoko dönemine has rahatlık karakterine referans verdiği anlaşılmaktadır. Özgün olarak nitelendirilebilecek sonuç üründe bu nedenle, dönemin bazı tasarımlarına yer verildiği düşünülmüştür. Ancak Rokoko stilindeki bu orijin mobilyada stilin özünü teşkil eden kırılğan yaratılış ve kayda değer tarihsel altyapı (Van Rensselaer, 1879), sonuç üründe ortadan kaybolmuştur.

Tablo 3. Çalışma 3

[illegible]

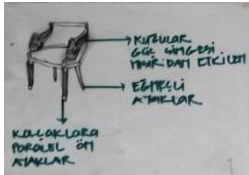
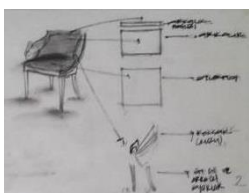
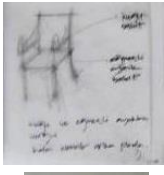
Sıradışı oranlara ve üstün estetiğe sahip orijin sandalyede, zarafet ve rafinelik ön plandadır. İstiridye kabuğu ile süslenen diz kısımları hemen göze çarpmaz ve ustaca işlenmiştir. (B. B.,1925). Queen Anne dönemine ait bir mobilyanın ele alındığı Çalışma 3'e (Tablo 3) bakıldığında, sürecin çok net algılanmadığı, sonuç üründe dönemin mobilyasının kimi noktalarında kullanılan ıstiridye kabuğundan ilham alınmış olsa da dönemin özünün gerek biçim gerekse içerik bakımından yeterli kadar hissedilmediği görülmüştür. Orijin mobilyada hâkim olan kabriyal (*Cabriolé*) öncüsü pençe bitişli ayakların ve dönemin sembolü haline gelmiş vazo arkalığın temsil ettiği kavramların, sonuç mobilyada her hangi bir şekilde yer almadığı ve sonuç mobilyanın tamamen farklı bir noktaya gelmiş olduğu anlaşılmaktadır.

Tablo 4. Çalışma 4

Orijin Mobilya ve Dönemi	Çalışma Süreci	Sonuç Ürün
 William and Mary		

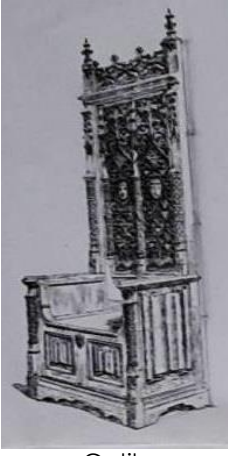
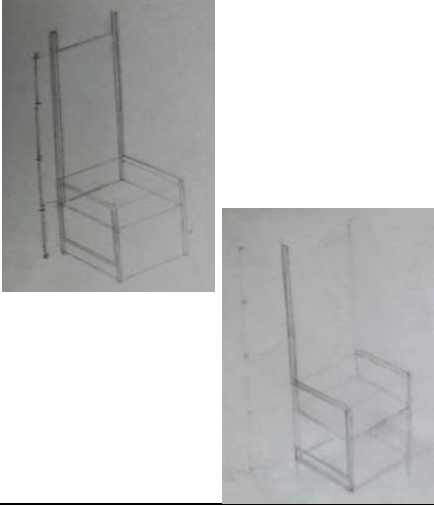
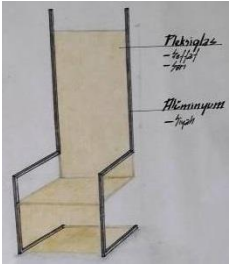
Tablo 4'te yer alan Çalışma 4'te ise William and Mary dönemine ilişkin bir mobilya üzerinden ilerlenmiştir. Sonuç ürüne ulaşma süreci net olarak algılanmaktadır. Sonuç mobilyanın, dönemin tasarım unsurlarından faydalanılması yönünden olumlu girişimler içerse de dönemin özünün taşınması ve özgünlük yönlerinden yeterli olgunluğa ulaşamadığı düşünülmüştür. Kolçak önlerinde yer alan yarım daire elemanlar ve yeniden yorumlanan arkalık ile birlikte bazı yeni fikirlere yer verilse de yapılan soyutlamanın yine biçimsel bazda kaldığı gözlenmiştir.

Tablo 5. Çalışma 5

Orijin Mobilya ve Dönemi	Çalışma Süreci	Sonuç Ürün
 Fransız Ampir	 	 SONUÇ ÜRÜN

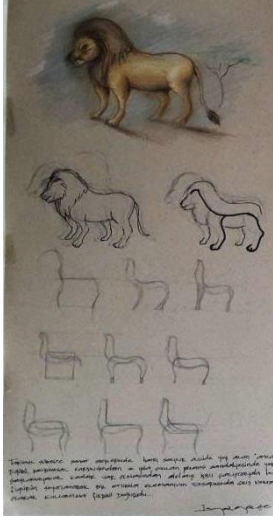
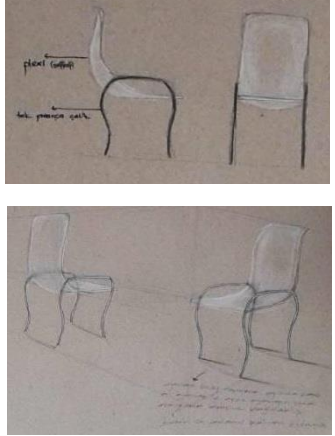
Çalışma 5'te (Tablo 5) Fransız Ampir stili ele alınmış ve ulaşılan sonuç üründe dönemin özünün gerek biçim gerek içerik olarak taşındığı; dönemin tasarım unsurlarından yararlandığı; sonuç ürüne ulaşılırken yapılan soyutlamaların yalnızca biçim anlamında olmadığı, dönemin karakterine yön veren güç ve gösteriş gibi kavramların sonuç mobilyada da hissedildiği görülmüştür. Sonuç ürün yeni bir fikir içermese de özgün olarak nitelendirilmiş; günümüz koşullarında yaratıldığı oldukça belirgin olmasına rağmen referans aldığı dönemin ruhunu yansıttığı görüşüne varılmıştır. Soyutlamada, döneme karakterini kazandıran unsurların yani özün korunduğu, geriye kalan unsurların ise değiştirilerek kullanıldığı görülmüştür. Böylece tasarım özgün olmakla birlikte özüne sadık kalabilmiştir.

Tablo 6. Çalışma 6

Orijin Mobilya ve Dönemi	Çalışma Süreci	Sonuç Ürün
 Gotik		

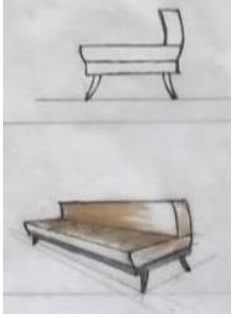
Gotik dönem, sonrasında gelen devrim niteliğindeki hareketler sayesinde mobilyanın da tamamen transforme olduğu bir aralıktır. Bu dönemin mobilyaları dönemin büyük ve gösterişli binaları ile çarpıcı bir benzerlik gösterir. (M. Mcl, 1907) Gotik döneme ait bir mobilyanın ele alındığı Çalışma 5'te (Tablo 5) süreç çok net takip edilememektedir. Ancak, sonuç ürün dikkate alındığında Gotik dönemdeki dinsel öğelerin ve göğe yükselişin sembolize edildiği yüksek arkalığın korunduğu görülmektedir. Günümüz mobilyalarında fazla rastlanmayan bu unsurun kullanılması, orijin döneme vurgu yapmaktadır. Kullanılan malzemelerde yenilik yapılmış; Gotik dönemin kasvetli yapısının renkli pleksiglas ve alüminyum profil ile kırıldığı gözlenmiştir. Orijin dönemine bir yönüyle atıf yapan sonuç tasarımı hatlar aynı şekilde düz tutulmuş; rahatlık ve ergonomi gibi unsurlar aynı şekilde ikinci plana atılarak kullanılan arkalık biçiminin anlamsal ağırlığı bir dışavurum ile yakalanmıştır.

Tablo 7. Çalışma 7

Orijin Mobilya ve Dönemi	Çalışma Süreci	Sonuç Ürün
 Bizans		

Çalışma 7'ye (Tablo7) yön veren orijin mobilya Bizans dönemine aittir. Söz konusu mobilyada kullanılmış olan aslan başları ve ayakları, bu çalışmada varılan sonuç ürün için ilham kaynağı olmuştur. Sürecin oldukça net olarak takip edilebildiği bu çalışmada, biçimler aslan soyutlaması ile oluşturulmuş ancak bu soyutlama da anlamsal olmaktan ziyade yalnızca biçime yönelik olarak kalmıştır. Orijin mobilyaya karakterini kazandıran güçlü, sağlam ve durağan yapının, sonuç üründe yer almadığı, ancak dönemin bazı tasarım unsurlarından da faydalandığı görülmüştür. Sonuç ürün ayrıca, yeni bir fikir içermese de kullanılan ayak ve gövde formu ile özgün olarak nitelendirilmiştir.

Tablo 8. Çalışma 8

Orijin Mobilya ve Dönemi	Çalışma Süreci	Sonuç Ürün
 Antik Yunan		

Tablo 8'de (Çalışma 8) yer alan çalışmada ise Antik Yunan döneminin sembolik bir mobilyası (Klismos) kullanılmıştır. Sürecin oldukça açık izlenebildiği bu çalışmada, döneme yön veren bazı unsurların sonuç üründe de yer aldığı ancak sonuç ürünün dönemin özünü yansıtmadığı sonucuna varılmıştır. Ayrıca, soyutlamadan ziyade, orijin mobilyada yer alan bazı unsurların mevcut halleriyle sonuç üründe kullanıldığı görülmüştür. Klismos'ta oldukça belirgin olan ve estetik yapısının yanı sıra, karakterine ve zarafetine de yön veren insan anatomisine uyum kaygısının bu mobilyanın özünü oluşturduğu; ancak bu kaygıların sonuç üründe yeteri kadar işlenmediği gözlenmiştir.

İncelenen tüm çalışmalar, Tablo 9'da, beklenen unsurların karşılanması yönünden değerlendirilmiş; sağlanan kriter "+" ile işaretlenmiştir.

Tablo 9. Çalışmalar ve beklenen unsurlar

	1	2	3	4	5	6	7	8
Sürecin Algılanması		+		+	+		+	+
Dönemin Özünü Taşıma	+	+			+	+		
Dönemin Tasarım Unsurlarından Yararlanma	+		+	+	+	+	+	+
Özgünlük	+	+			+	+	+	
Yeni Fikir İçerme	+			+				
Soyutlama	+	+		+	+	+	+	

Tablo 9 değerlendirildiğinde, çoğu tasarımda orijin dönemin tasarım unsurlarının kullanıldığı ve soyutlamalar yapıldığı görülmüştür. Tasarımların çoğu özgün olarak nitelendirilebilse de sonuç ürünlerde yenilik taşıyan unsurların ve/veya yeni fikirlerin fazlaca yer almadığı gözlenmiştir. Dönemin özü ise genellikle biçimsel açıdan korunmakla birlikte, anlamsal özün çoğu zaman ikinci planda kaldığı veya yeterince özümsemediği saptanmıştır. Ancak, sonuç ürünlere varış sürecinin, sonuç ürün tasarımından kimi zaman daha önemli noktalara referans verdiği ve yaratıcı düşünceyi geliştirdiği göz önünde bulundurulduğunda, çalışmanın kuram-uygulama ilişkisi açısından yeni ve heyecan bir deneyim sunmuş olduğu görülmektedir.

4. SONUÇ

Orijin mobilyanın biçimlenişinde son derece etkili olan ve tarihsel süreçte anlamsal altyapıyı oluşturan sosyolojik, ekonomik ve politik unsurlar, çoğunlukla, mobilyaya görsel karakterini de vermektedir. Ancak, yeni ürün geliştirme sürecinde "içeriğin", mobilyanın biçimsel özelliklerinin kökenini ve kaynağını oluşturduğu, günümüzde de çoğu zaman ikinci planda bırakılabilmektedir. Benzer şekilde, farklı karakterdeki dönem ve stillere ait unsurların yalnızca biçimsel kaygılarla bir araya getirebildiği ve dolayısıyla anlamsal yönden uyumsuzluklar içeren ürünlerin ortaya çıkabildiği görülmektedir (Elibol vd., 2014).

Bu çalışmada, öğrencilerin Mobilya Tarihi dersinde aldıkları kuramsal bilginin, geliştirebilecekleri yeni ürünler için bir ilham kaynağı/çıkış noktası olması durumunda ne tür bir katkı sağlayacağı üzerinde durulmuştur. Dönem içinde, sosyolojik, ekonomik, politik ve benzer alanlar yönünden de ele alınan tarihsel sürecin, uygulamaya nasıl yansıtacağı, yanıt aranan temel sorudur. Eskizler ve sonuç ürünler incelendiğinde, analiz ve fikir geliştirme süreçlerinin, genellikle biçimsel öğeler üzerinden yürütüldüğü gözlenmiştir.

Bulgular değerlendirildiğinde, katılımcıların, süreç boyunca orijin mobilyanın temel görsel özellikleri üzerine gitme eğiliminde olduğu görülmüştür. Dolayısıyla, bu faaliyetin, mobilyanın öncelikle biçimsel özellikleri üzerinden yürütüldüğü; bu biçimsel öğelerin oluşumuna etki eden ve bağlantılı olarak orijin mobilyanın içeriğini oluşturan sosyolojik, ekonomik ve politik etkenlerin ikinci planda kaldığı gözlenmiştir.

Her biçimsel ögenin bir meydana geliş ilkesi olduğu düşünüldüğünde, bu şekillenmenin alt yapısına inilmesi, biçimleniş ilkelerinin sebeplerinin incelenmesi ve orijin mobilyanın ortaya çıktığı dönemin derinlemesine irdelenmesi gerektiği görüşü ön plana çıkmaktadır. Tasarımın "özü" olarak adlandırılabilir olan bu ilkeler ve özellikler bütünü de böylelikle kendiliğinden korunmuş olacaktır.

Tabiidir ki yeni tasarım geliştirme sürecinde tarihsel altyapı ve kuramsal birikim, tek çıkış noktası olarak algılanmamalıdır. Tasarım, etmenleri ve etkileri her geçen gün değişen, gelişen ve birkaç ilkeyle tanımlanması mümkün olmayan süreçleri ve amaçları içermektedir. Bahsedilen değerlendirme, belirli dönemlere ait mobilyaların, günümüze uyarlanması ve kuramsal bilginin yeniden yorumlanarak sonuç üründe kullanılması amacıyla yapılmış olan bu çalışmaya yöneliktir. Çalışmanın, her saptamanın ötesinde, katılımcılara farklı bir deneyim sunduğu,

tarihsel ögeleri yeniden düşündürdüyü ve var olan ile var edilmek istenen arasında kurulacak olan köprüyü inşa etme denemeleri sağladığı sonucuna varılmıştır.

KAYNAKLAR

B.B., (1925) Some Examples of Quenn Anne Furniture Bulletin of Art İnstitute of Chicago, V 9, No: 9, 105.

Elibol, G.C., Kaleli, E.E., Mutdoğan, A.S., Çapanoğlu, A., (2014) How Do We Use "Past" For "Future"?: An Exemplary Study Regarding Furniture Designs Bulgaria, International Multidisciplinary Scientific Conferences on Social Sciences and Arts, Conference Proceedings (WOS-SSCI), SGEM, pp 723-730.

Mcl, M., (1907), French Furniture: Gothic and Renaissance Periods, The Metropolitan Museum of Art Bulletin, Vol 2, No:9, 149-150.

Van Rensselaer, M.G, (1879) Rococo, The Art Journal (1875-1887) New Series, Vol 5, 293-298.

TEŞEKKÜR

Çalışmalarda emeği geçen öğrencilerimiz; Ezgöl Yılmaz, İsmail Gökçe, Gamze Nur Kasap, Açelya Gözbaşı, Meryem Merve Topdaş, Vesile Beria Girgin, Engin Ergin ve Kübra Arslan'a sonsuz teşekkürler.

MİMARİ CANLANDIRMA: MİMARİ YAPILARI YENİDEN YORUMLAMA VE TEMSİL DENEYİMİ

Kadir Uyanık¹, Türkan Oya Ekmekçi²

İstanbul Kültür Üniversitesi, Sanat ve Tasarım Fakültesi, İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı Bölümü
k.uyanik@iku.edu.tr¹, o.ekmekci@iku.edu.tr²

ÖZET

Mimari Canlandırma | Architectural Impersonation; kolay ulaşılan kaynaklardan gördüğümüz, dinlediğimiz, ziyaret ettiğimiz, hızlı tükettiğimiz mimari yapıları derinlemesine inceleme, anlama ve kişiselleştirerek yeniden ifade etme üzerine bir üretim platformudur. Mimari yapıların bir görsel imaj olmasının ötesinde, tasarım sürecini anlamak ve yorumlamak; bu deneyimi temsil etmek amaçlanır.

Çalışma; "mimari canlandırma"yı sadece görsel imajlar yaratmanın ötesinde ele alır. Mimarlık dünyasında görsel imajlarıyla zihnimize kazınan "önlü" yapıları, mimarlarını, tasarım süreçlerini anlama ve yeniden yorumlamanın tasarımcıya katkısı vurgusuyla; İç Mimarlık eğitiminde öğrencilerle edinilen bir deneyim sürecini ve bunun üzerine söylemini ortaya koyar.

İKÜ İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı Bölümü Mimari Canlandırma dersi kapsamındaki yaklaşımların ve üretimlerin yorumlanması çalışmanın ana yöntemini oluşturur. Bu çerçevede; kavramlar, söylem ve üretim sürecinin deneyimi, "**Mimari Canlandırma | Architectural Impersonation**" platformunu şekillendirir. Ürettiği manifestosu ile tartışmayı sonuçlandırmayı değil, sürdürmeyi hedefler.

Anahtar Kavramlar: Mimari canlandırma, biçim, bağlam, deneyim, temsil.

KAVRAMLAR

Sürdürülebilirlik

İşlev

Ütopya

Yapı fiziği

Tarih

Toplum

Yaratıcılık

Renk

Bilişim

Etik

Deneyim

Kültür

Biçim

Kullanıcı

Yöntem

Strüktür

Araştırma

Sunum

Doku

Malzeme

Teknoloji

Felsefe

Bağlam

Çevre

Estetik

1. GİRİŞ

İçinde yaşadığımız dünyanın diğer alanlarında olduğu gibi, tasarım ve mimarlık alanında da sosyokültürel ve ekonomik dönüşümün ve değişimin izleri görülebilir. Bu değişim yaşanan çevrenin tüketimi olarak da adlandırılabilir. 80'li yıllardan başlayan özellikle 2000'li yıllarda büyük ivme kazanan dünyadaki globalleşme hareketlerinin sonucu olarak bu büyük değişimin, kent hayatında ve mimarlık alanında önemli bir etkisi vardır.

Hızla değişen kentlerde üretilen önemli mimari yapıların kolay ulaşılan birer imge haline dönüşen imajların; mimari tasarım stüdyolarında ve mimari ofislerde büyük ölçüde tüketildiği görülebilir. Dijital bilgi ve kitle iletişim araçlarının hızla gelişimi, sosyal medya ağları, uydu haritaları ve sokak imajları ile yapıları tanımak kolaylaşırken aynı zamanda onları derinlemesine incelemek zorlaşmıştır. Bu bağlamda **Mimari Canlandırma | Architectural Impersonation Platformu**; ikonlaşmış yapıların büyük referanslar teşkil ettiği günümüz mimarlığında, aslında yüzeysel bir şekilde bildiğimiz yapıları araştırma kapsamında yeniden ele alarak sürecin tekrar yorumlanabileceği bir stüdyo çalışmasından doğar.

Bu stüdyo çalışmasında amaç; popüler kültür, pazarlama ve reklam fenomenası içindeki günümüz mimarlığının eleştirel boyutunu ele alıp tartışırken aynı zamanda araştırmacıların grup çalışmaları ile iş bölümüne ve koordineli çalışma biçiminin olanaklarına teşvik edebilmesidir. İkonik hale gelmiş, çokça tüketilmiş ve benzerleri sıkça görülen mimari yapıları derinlemesine incelemek, araştırmak, süreçlerini anlamak, yorumlamak; kısacası mimari yapıyı tekrar canlandırıp kişileştirerek eleştirel ve açık bir tartışma ortamının yaratıldığı bir süreç ortaya koyar. Yapılan üretimleri ve süreci bir sergi ve tartışma ile paylaşarak, oluşan eleştirel platformun sürekliliğine vurgu yapar.

2. YAKLAŞIM

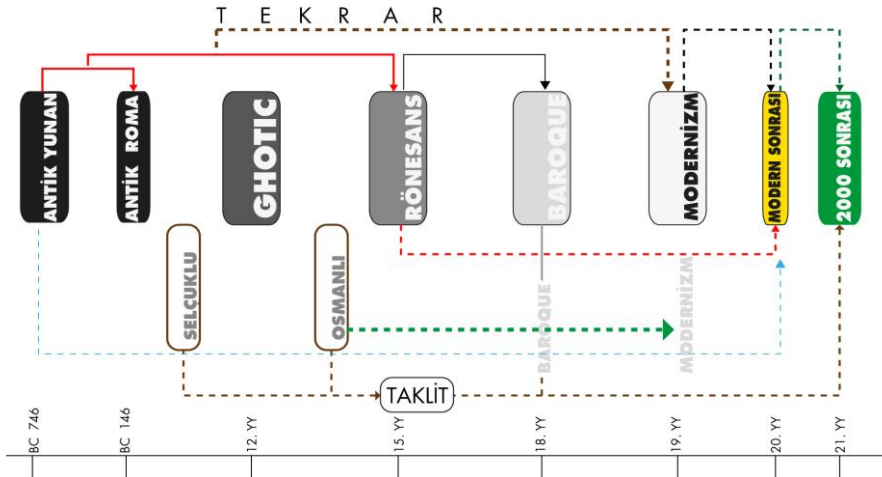
Hızla artan nüfus, kırsal alandan kente göçler, sanayi devrimi ile ortaya çıkan toplu üretim (mass production); yaşam biçimlerinin, dolayısıyla da kentlerin değişimine neden olmuştur. Üretimin hızlanması yapı malzemelerindeki yenilikler, konut ihtiyacı, yeni tür yapı programlarının ortaya çıkması ve kentlerdeki değişim mimari biçim ile ilgili tartışmaları farklı bir noktaya taşımıştır. Bu bağlamda Modernizm, dünyada bu hızlı değişimlerin ortasında küreselleşen bir yapı içinde yerden bağımsız yeni bir yaşam ve mimari biçimi işaret etmiştir. Dünyada benimsenen kentleşme şekli; işlevin öne çıktığı hızlı üretilen, insanın nasıl yaşaması gerektiğini sorgulayan, biçimlerin net ve tekrarların kullanıldığı bir düşünce sisteminin oluşturduğu söylenebilir. Bu düşünce sistemi daha sonra yerini popüler kültürün yaygınlaşmasıyla postmodern düşünceye bırakmıştır. Yayılan pop düşüncesi, mimarlık tartışmalarının içine çekilerek postmodern tasarımlar için bir söylem biçimi olmaya başlamıştır. Bu tasarımlarda, ticari ve tarihi imgelerin ön plana çıkması, daha önemlisi pop düşüncesinin tüketim ekonomisinin talepleri doğrultusunda genel mimari biçimin (taşıyıcı sistemin, yüzeyin ve simgenin) yeniden düzenlenmesiyle oluşan kültürel mekanın tekrar şekillendirilmesidir (Ward, 2001). Bu düşüncenin yansımaları, çağdaş mimarlığın bir boyutu olarak günümüzde görülebilir.

Pop düşüncesinin başında sanatçılar için tüketim; yalnızca şeylerin görünümünü değil, bizzat görünümün doğasını da değiştirdiği hissiydi. Böylece Pop Art, bir teşhir dünyasının ön plana çıkmış görseelliğinde, kişilerin ve ürünlerin ikonlaştırılmasında (ürüne dönüştürülmüş insanlarda veya insana dönüştürülmüş ürünlerde) esas konusunu buldu. İmgelerin tüketime yönelik yüzeyselliği ve nesnelerin seri üretimi mimarlığı ve şehirciliği etkilemiştir (Foster, 2012).

Farklı kentlerdeki mimari yapıların ikonlaşmış biçim benzerliklerinin, bilgi teknolojilerinin gelişmesi ile daha da arttığı görülebilir. Bilgi teknolojilerinin sağladığı olanaklarla birleşen bu yapay çevre; gerçekliklerin değil, simülasyon ve görüntülerin dünyasına dönüşmüştür (Sağocak, 2003). Baudrillard'a göre gerçeklik ve imaj arasındaki ayrımın ortadan kaldırıldığı ve toplum olarak estetikleştirilen gündelik hayatın, postmodern dünya ile ilişkilendiren durum; imaj üretiminin yoğunluğu tüketimi ve sınır tanımazlığıdır (Featherstone, 1996).

Pop düşüncesinin etkisi ile hızlı üretim nesneleri mimari yapılarda da kendini bulmuş, birer imge haline gelmeye başlamıştır. Mimari imgeler bağlamı, kent, coğrafya, topografya ilişkilerinden bağımsız olmak üzere kolay ulaşılan ve tüketilen nesneler haline gelmiştir. Theory and Design in the First Machine Age (1960) kitabında Banham İkinci makine çağının değişen koşullarında, modern tasarımı etkileyen ve baştan sona değiştirecek bir pop mimarlığı düşündü. Bu mimarlıkta "imgeleştirebilirlik" ilk ölçüt oldu (Foster, 2011).

Popüler kültürün etkisi postmodern düşüncenin temelini oluşturan imgeleştirebilirlik kavramı ile hızla tüketilen ikonlara dönüşmeye başlayan mimari tasarımların; bağlamından bağımsız, farklı iklim topografya ve coğrafi koşullardaki kentlerde aynı biçimleri ve imajları oluşturduğu hatta tekrarladığı görülebilir. Özellikle modern sonrası dönemde kitle iletişim araçlarının yaygınlaşması ve popüler kültürün etkisiyle tekrarın daha sık kullanıldığı izlenebilir (Şekil 1).



Şekil 1. Tarihteki dönemlerin belirli zaman aralıkları içinde farklı tekrarları

Kentlerin sosyal hayatı, mimariye bakış biçimlerini etkileyen tüketim toplumunda **Mimari Canlandırma | Architectural Impersonation Platformu**; mimari tasarımların, biçimlerin ve yaşantının "imgesini" yeniden yorumlayarak farklı bir bakış açısı geliştirmeyi amaçlayan bir araştırma çalışması oluşturur.

3. YÖNTEM VE SÜRECİ

"Tasarım eğitiminde bilgi paylaşımı ve üretime yönelik pek çok farklı yöntem izlenebilir. Bu yöntemlerden biri; bilgi birikimine ve bir düşünme sistematığı oluşturmaya yönelik olmalıdır (tasarım süreçleri, çevre, tarih, yapı ve yapıma ilişkin doğrudan bilgiler vb.). Bir diğeri ise proje stüdyolarında gerçekleşen çalışma biçimidir" (İnceoğlu M. ve İnceoğlu N., 2004). Mimari Canlandırma dersi de bir tasarım sürecinin tekrar ele alındığı bir stüdyo çalışması olarak görülebilir.

Türkiye'den ve dünyadan farklı ölçeklerdeki tanınmış, "popüler" mimari tasarımlar üzerinden alanları oluşturulmuştur. Öğrenci grupları için seçilen projeler; kent, topografya, kültür bağlamlarında araştırılıp, kavramsal altyapıları, kentle ilişkisi irdelenmiştir. Veriler paylaşılarak tüm grupların katıldığı sürekli bir tartışma ortamı yaratılır. Bu anlamda grupların başlangıçta yapının özelliklerini irdemesi ve bu süreci kişileştirebilmeleri önemlidir.

Mimari Canlandırma dersinin dönem içindeki süreci şu başlıklar altında toplanabilir:

- Grupların ve grup liderlerinin oluşturulması, grupların isim ve logo tasarım çalışmalarıyla süreci kişiselleştirmeye başlamaları
- Yapının mimarını anlamak, mimarlarla iletişime geçmek, yapı hakkında kavramsal ve yapısal araştırmalar yapmak, dokümanlar toplamak, mümkünse yapıyı ziyaret etmek
- Toplanan bilgilerin her gruba ve yapıya özgü aktarımlarını yapmak ve tartışmak
- Derinlemesine araştırma, metin okumaları, yapının tasarım süreci ve kavramsal altyapısını anlama
- Analizlerin aktarımları, soru sorma/ sorgulama ve tartışma
- Ara yazılı değerlendirme (grupların kendi çalışmalarını değerlendirmesi): Araştırmalarını genel anlamda ifade edebilme, üzerinde tekrar düşünme, diğer grupların işlerini yorumlayabilme
- Yapının kişisel olarak öğrencide bıraktığı etki bağlamında "kişiselleştirme" ve bu vurguyla yapıyı yeniden ifade etme süreci
- Aktarılmak istenen fikrin hangi araçlar kullanarak temsil edileceği tartışması. Tasarım süreci analizleri (diyagram-metin-video), mekansal ifade teknikleri (maket-model-video)
- Sürecin sonlandırılması ve grup performanslarının öz değerlendirmesi (grup liderlerinin süreci değerlendirmesi)
- Sergileme, sergi tasarımı üzerine çalışma ve paylaşım: Sergi ve dışarıdan katılımı desteklenen söyleşi/ tartışma ortamı.

Grupların yaptığı araştırmalar bağlamında; zihinlerde birer görsel imaj haline gelen yapıların tüm tasarım sürecini ortaya döküp, çıkan parçaları yeniden birleştirip süreci olabildiğince yaşamaya çalışmak ve yapıyı bir görsel imaj olmasının dışında

bütünüyle anlamaya çalışmak sürecin en önemli amacıdır. Yöntem ise; bir yapıyı ele alan her çalışma grubunun, birer tüketim nesnesi olarak kalmış tasarımları araştırmak, anlamak, yorumlamak ve kişiselleştirerek temsil etmektir. Bu sayede kente ve kentin dinamiklerine, mimarlık tarihine, tasarım sürecine, kavramsal altyapısına derinlemesine inerek tekrar ele almak ve temsil etmek mümkün olmaktadır.

3.1. Tartışma Ortamı

"Modern tasarımcılar tasarıma işlevle bakarken biz esin kaynağı olarak kullanılıp atılan nesnelere ve pop-ambalaja bakıyoruz. Bu kısmen keyiften kısmen çaresizlikten yapılyordu." (Foster, 2011). Bu bağlamda dersin en önemli amacı ve yöntemi; birbirinin dönemsel tekrarı olan, popüler kültür ve kolay ulaşılan tüketim malzemesi haline dönüşmüş mimari biçimlerin yeniden oluşturulma sürecindeki tartışma ortamıdır. Birer pop-ambalaj halinde yorumladığımız "popüler" mimari imajların, biçim ve tasarımların; eleştirilmesi, yorumlanması ile oluşan bu tartışma ortamı, bir stüdyo çalışması olarak öğrenme biçiminin tam merkezinde yer alır.

Bu tartışma ortamına farklı zamanlarda dışardan katılımın olması, hatta mümkün olan koşullarda anlatılan projede uygulama ve tasarım sürecinde bulunmuş bir kişinin katılabilmesi, herkesin projeler ile ilgili farklı bilgiler edineceği, söz söyleyebileceği bir sürecin oluşmasını sağlar (Şekil 2). Bu bağlamda grupların ulaştıkları verileri etkileşimli bir ortamda paylaşması önemlidir.



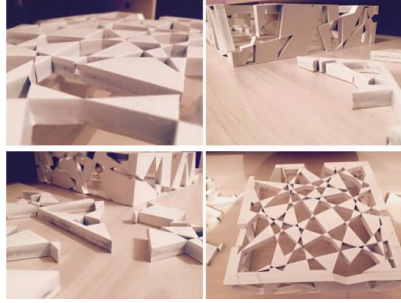
Şekil 2. Grupların stüdyodaki sunumlarından fotoğraflar.

3.2. Paylaşım, Yeniden Tartışma ve Sergi

Grupların kendi içinde ekip arkadaşları ile grubun adı ve logosunun belirlenmesi, sürecin başlangıcında kişiselleştirme konusunda önemli bir adımı oluşturur. Gruplar seçtikleri yapı ile ilgili sunum ve tartışma ortamının yanı sıra, dersin dışındaki günler sosyal medyada ve ders ile ilgili açılan blogda süreci paylaşmaya devam ederler. Bu etkileşimli bilgi paylaşımı, stüdyo ortamı dışında da her an tartışma grubuna katılıma olanak sağlar (Şekil 3).



SERPENTINE GALLERY TOYO İTO GRUP İSMİ : URBOT



Şekil 3. Ders kapsamında sosyal medya ve blogda sürecin paylaşımı.

Süreç içinde ortaya çıkan dokümanlar ile ulaşılan bilgiler, tasarımcısıyla yapılan görüşmeler, yapıya ait kullanıcıların tasarımıyla ilgili görüşleri, yapıya ait ulaşılamayan çizimlerin ele alınan kavram çevresinde tekrar çizimleri ve maket yapım süreci ile temsili, sosyal medya ve blog sayfasındaki paylaşımlarla bir veri birikimi yaratılması öngörüldü. Bu paylaşım yöntemi ile, önceki senelerde yapılmış çalışmaların üzerine katılarak etkileşimli bir kütüphane elde edilirken aynı zamanda sürecin bir zaman çizelgesi de çıkarılmış olur.

Elde edilen dokümanlar, anlatımlar, maketler, yani sürecin bütününe ilişkin bütün üretimler; grupların kendi belirlediği temsil araçlarıyla hazırlanmış sergi ve dışarıdan konuşmacılarla desteklenen panel ile bütün bu tartışma platformu dışarıya açılmış olur. Panel ve sergi; bu tartışma platformunun dersi alan ve almamış olan öğrenciler ile farklı disiplinlerden de birçok kişiyi bu tartışmada bir araya getirmeyi amaçlar (Şekil 4). Böylece etkileşimli bir ortamda oluşturulan zaman çizelgesi ve sanal kütüphaneye sergi ve panel de dahil olmuş olur. Bu sayede oluşturulan bilgi edinme biçimi ve tartışma ortamı da, tamamlanmamış ve ucu açık bu süreçle devam eder.



Şekil 4. Paylaşım ve tekrar tartışma süreci olarak sergi ve panel.

4. MANİFESTO

Neden?

Çünkü mimarlık kolay tüketilen görsel imajlar üretmek değildir.

Çünkü mimari mekan deneyimi bundan fazlasıdır.

Çünkü mimari tasarım sürecinin çoklu etkenleri ve kavramsal bir altyapısı vardır.

Çünkü ünlü mimari yapıları da anlamak, sorgulamak gerekir; bizlere sunuldukları şekliyle tüketmek değil.

Çünkü sorgulama süreci, eleştirel bakış açısı ve mimari bir yaklaşım getirir ve tasarımcıyı besler.

Çünkü tasarım sürecini önemsiyoruz ve öğrencilerimizin mimarlığın üzerine düşünmelerini ve kendi fikirlerini ifade etmelerini değerli buluyoruz.

KAYNAKLAR

Featherstone, M., (1996) Postmodernizm ve Tüketim Kültürü; Ayrıntı Yayınları, (çev. Küçük M), İstanbul.

Foster H., (2012) The First Pop age: Painting and Subjectivity in the Art of Hamilton, Lichtenstein, Warhol, Richter and Ruscha , Princeton University Press.

Foster H., (2013) The Art–Architecture Complex- Sanat-Mimarlık Kompleksi: Küreselleşme Çağında Sanat, Mimarlık ve Tasarımın Birliği, (çev. Özeloğlu S.), iletişim yayınları.

İnceoğlu M., İnceoğlu N., (2004) Mimarlıkta Söylem Kuram ve Uygulama.Tasarım Yayın Grubu, İstanbul, İsnbn: 975-8051-62-8.

Sağocak, M., (2003) İnsanın Nesnelerle İlişkisi ve Tüketim Olgusu, Yapı, Sayı: 261, s. 101-104, YEM Yayınları, İstanbul.

Ward J. (2001) Weimer Surfaces: Urban Visual Culture in 1920's Germany University of California Press.

mimaricanlandirma.wordpress.com

* **Mimari Canlandırma | Architectural Impersonation** Platformu'na katkılarından dolayı Nazlı Miraç Ümit ve Demet Dinçer'e teşekkürler.

ÇOK İŞLEVİLİ VE KARMAŞIK İÇ MEKANLARDA 'KENT İMGESİ' VE 'OKUNAKLILIK'

Melaha Küçükarslan Emiroğlu

Bahçeşehir Üniversitesi, Mimarlık ve Tasarım Fakültesi
İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı Bölümü,
melaha.kucukarslanemiroglu@arc.bahcesehir.edu.tr

ÖZET

Büyük ölçekli kamusal iç mekanların dolaysız bir çağrışımla 'kent' metaforu kullanılarak tasvir edilegelmesinin birincil gösterileni, bir çok tekil kent elemanını bir arada ve aynı çatı altında toplamalıdır. Biraradalığın, çokluğun ve çeşitliliğin çok katmanlı bir programla işlemesi gereken bu iç mekanlarda 'okunaklılık' merkezi bir kavram olarak, aynı zamanda hem tasarlama hem de kullanma eylemlerine katılanlar açısından bir sorunsal olarak gündeme getirilmelidir. Bu çalışma, kentli ve iç mekan kullanıcısı arasındaki tanışıklığa dayanarak, Kevin Lynch'in Kent İmgesi (1960)'nde kentsel mekana ilişkin tanımladığı beş 'okunaklılık' elemanının insanların çevrelerine dair algılama biçimlerinin ayrıcalıklarını anlamakta ve bu anlayışın çok işlevli - karmaşık kamusal iç mekanların düzenlenmesi ve deneyimlenmesinde kolaylaştırıcı bir tasarlama yöntemi oluşturacağı görüşünde temellenmektedir. Bu kapsamda, 2012 yılından bu yana 'Studies on Multi-functional and Complex Interiors' adlı seçmeli derste İstanbul'daki örnekler üzerinde yürütülen öğrenci çalışmalarındaki analiz ve okunaklılık elemanlarının iç mekan tasarım elemanları arasında karşılıklarının önerilmesini içeren örnekleme, bu yöntemin içmimarlık eğitim sürecine entegrasyonunu öngörmektedir.

Anahtar Kavramlar: Kent imgesi, okunaklılık, karmaşıklık, çok işlevlilik, kullanıcı/kentli.

KAVRAMLAR

Sürdürülebilirlik

İşlev

Ütopya

Yapı fiziği

Tarih

Toplum

Yaratıcılık

Renk

Bilişim

Etik

Deneyim

Kültür

Biçim

Kullanıcı

Yöntem

Strüktür

Araştırma

Sunum

Doku

Malzeme

Teknoloji

Felsefe

Bağlam

Çevre

Estetik

1. İLKÖZ

Aristoteles'in tanımladığına göre metafor, farklılıklardaki benzerliklerin sezgisel bir soyutlamasıdır. Ungers (2013) ise bir metafor kullanımında genellikle, benzer olmayan, ancak somut biçimde birbiriyle karşılaştırılabilir olan iki olayın karşılaştırılmasının söz konusu olduğunu belirterek, benzetmenin çoğunlukla, farklı nesneleri birbirine bağlayan ve her ikisinin de karakteristik özelliklerinin etki ettiği yeni bir görünüm keşfeden yaratıcı bir düşünce ile bulunduğunu önermektedir.

Özellikle alışveriş merkezlerinin gün geçtikçe içeriklerini genişletmeleri ile birlikte, bir çok kamusal iç mekan bir yandan kompleks olarak tanımlanmaya başlanmıştır ve bunun yanında 'kent' metaforu kullanılarak tasvir edilegelmektedir: eğlence ve tema parklar, alışveriş merkezleri, havaalanları, kültür-sanat merkezleri, gökdelenler, vb. Bunun nedeni, dolaysız bir çağrışımla tüm bu büyük ölçekli kamusal iç mekan örneklerinin bir çok tekil kent elemanını (alışveriş, sinema, yeme-içme mekanları, boş zaman geçirme aktiviteleri, vb.) bir arada ve aynı çatı (kabuk) altında topluyor olmalarıdır. Bunun yanı sıra, küreselleşme ve küresel bilgi iletişim ağındaki gelişmeler vasıtası ile tanınmış mekânsal kurulumlar, sistemler ve algılama mekanizmalarını kullanıyor olmaları da bu metaforun kullanılmasına bir başka açıdan katkı sağlamaktadır.

Ungers'in metafor tanımlamasına dönüldüğünde, bir kent ve bir çok-işlevli kamusal iç mekanın, ilki ikincisini içinde barındırmasına rağmen karşılaştırılabilir olduğunu ve her ikisini birbirine bağlayan karakteristik özelliklerin etkisini mekânsal düzenlemelerin farklı ölçeklerdeki karşılıkları olarak ele almak olası görünmektedir. Kentin, mimari nesneler gibi uzamdaki bir yapı olarak ele alınabileceği kuşkusuzdur. Dahası, kentli kenti ancak içerisinden algılayabilir, dolayısıyla parçalı bir algıdır. Kentlinin kent algısı genellikle bütüncül değildir. Kentteki bazı alanlarla daha tekrarlı deneyimler yaşanmış olabilir ve bu kısımlara ilişkin anı ve anlamla yüklü imgeler oluşabilmektedir.

Kent bir mekan türü olarak ele alındığında, mekanların sisteminin bir yanda anlam ve düzen, diğer yanda olaylar ve hareketlerin karşılıklı etkileşiminden meydana gelen katmanlı bir coğrafya parçasından bahsetmek mümkündür. Bu kapsamda, insan hareketinin sıradüzeni ve davranışı coğrafyanın bir parçasıdır ve alansal savunma davranışına ilişkin ipuçları vermektedir. Bu nedenle, coğrafik sınırların ve eşiklerin insan davranışını nasıl yönlendirdiği önemli bir sorudur. Erişilebilir insan davranışı çizgisel olarak görülse de, kontrol edilmeye ve parçalanmaya ihtiyaç duymaktadır. Böylece, coğrafik mekan eş zamanlı olarak paylaşılmış ve bölünmüştür denebilir (Chrisholm, Smith, 1990). Bu kapsamda, hem kent ve hem de söz konusu kamusal mekanlar bilinen canlıların yaşamını sürdürdüğü dünya denilen bütün coğrafik mekanın farklı ölçeklerdeki parçalanmış kısımlarıdır. Mimari yapı kentin içinde bir katı nesne iken, mimari yapının içerisindeki herhangi bir işlevsel hacim de benzer bir katılığı oluşturabilir.

2. ÇOK İŞLEVİLİK VE KARMAŞIKLIK

Programında bir çok ana işlevi ve alt işlevlerini barındıran bu mekanlar 'çok-işlevli' (multi-fonksiyonel) ve 'karmaşık' (kompleks) iç mekanlar başlığı altında

toplantılabilmektedirler. Bu kavramların üzerinde genel olarak durulacak olursa, çok işlevlilik birçok farklı kullanımı içermek için tasarlanmış anlamına gelmektedir. Karmaşıklık ise sayıca ve çeşitlilik olarak bir arada bulunma ya da bir şeyin anlaşılmasını zorlaştıran özellikleri, çok katmanlılığı olarak algılanmalıdır. Bu çalışma kapsamında kastedilen çok işlevlilik, iç mekan programındaki aktivite ve kullanımların çeşitliliğini, buna bağlı olarak da mekanların farklı zamanlarda farklı kullanımlara hizmet etme olasılığını göstermektedir. Bunun yanında, karmaşıklık, çok işlevliliğin gerektirdiği hizmet ve donanımın bir arada aynı anda sürekli olarak işleme, yönetilmesindeki çok katmanlılıktır.

Pimlott'a (2007) göre iç mekan neredeyse evrensel bir tanışıklık diyarıdır. Bireysel olarak, grup halinde ya da kamusal olarak bir arada deneyimlenen kamusal iç mekanlar, genellikle boş zaman oyalanması için, eğlendirilmek için, tüketmek için bir araya gelinen; içinde çalışılan, içinden geçerek yolculuk yapılan, kısaca içindeyken kullanıcıların kamusal birey olarak kabul edildiği mekanlardır. Bu mekanlar aynı zamanda, otomobil ve kişisel dijital asistanlar ile örneklenebilecek teknoloji ve teknolojinin ürünleri ile eklemlenerek genişletilmiş ve birbirine bağlanmıştır. Aynı anda aynı yerde bulunma durumu, gün boyunca bir makine gibi işleyebilmeyi gerektiren tüm bu karmaşıklık ve çok-işlevlilik, kullanım ve durumların içsel çeşitliliği olarak adlandırılabilir.

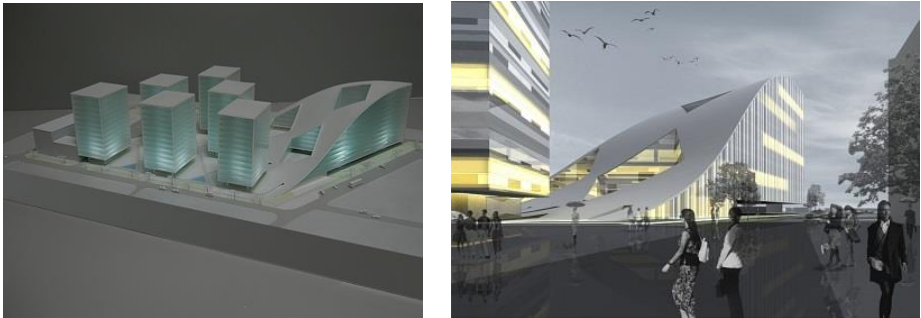
Mimari mekana bir ürün olarak bakarsak, üründeki karmaşıklığı artırmanın çok-işlevliliğin de çoğalacağı anlamına gelmediği notunu düşmek yararlı olacaktır. Gür (1996)'ün mekanın kullanıcıya göre insan etkinlikleri ve davranışlar için hazırlanmış göstergelerden oluştuğu ve konuşulan diller gibi, mimarlığın da bilgi ileten bir çeşit dil olduğu önermesi mimari mekanın oldukça etkili bir davranış yönlendirici gücü olduğunu vurgulamaktadır. Mekanı bir iletişim ortamı olarak ele alan bu görüş, çok-işlevli mekanlarda öngörülemez davranışları en aza indirmenin yanı sıra kullanıcı deneyiminde yön-bulma, yönelme, erişebilirlik, okunabilirlik, tutarlılık, güvenlik, belirsizlik gibi olumsuz duygulara yol açmayacak tasarımları üretmekte faydalı bir yaklaşımdır. Tutarlılık ya da uyum; parçaların, birimlerin, yığınların, blokların veya görüntüye giren elemanların örgütlenme ve yapılanma kolaylığı olarak tanımlanabilir. Birçok benzer ve yinelenen parçalardan oluşan örüntüler insanın daha kolay kavrayışına (benzerlik ya da yakınlık ilişkileri) için izin verebilir. Buna bağlı olarak da Güç (2013) doğru kurgulanmış bir (mekânsal) iletinin, kullanıcının algısını olumlu etkileyeceğini, mekânsal davranışı doğru yönlendireceğini anlatmaktadır. Yine de farklılaştırılmamış benzerlik ilişkileri mekanın doğru biçimde algılanarak kullanılmasını, dolayısıyla mekanın okunabilirliğini zorlaştıracaktır. Kişiyi gördüğü alanda zihinsel olarak yeterli miktarda meşgul edecek varlığın bulunması karmaşıklık kavramının asıl yansımasıdır. Bu kapsamda az olması sıkıcı, yeterinden fazla olması başa çıkılmaz olabilmektedir. Güvensizlik ya da gizem duygusu beraberinde kaybolma hissi uyandıran sahneler gözün görebildiği alanda arkasındaki mekana ilişkin kısmi bilgi veren, dolayısıyla kişiyi keşfe davet ederek kimliğini gizleyen mekan parçalarında ortaya çıkabilmektedir.

En sık rastlanan büyük ölçekli iç mekanlar, kurumsal lobiler, kış bahçeleri, sergileme mekanları, alışveriş alanları ve ulaşım terminal salonlarını farklı boyutlarda bir arada

aynı anda bünyelerinde barındırmaktadırlar. Lagoda Çok-işlevli Kompleksi (Multi-functional Complex) olarak adlandırılan 2008 tarihli Ukrayna'daki yapının tasarımı ekibi projeyi bir işyeri parkı tipolojisi olarak tanımlamaktadır. Buna göre mekan bir kişinin gün boyunca ihtiyaç duyduğu tüm hizmet ve tesisleri temin etmelidir. Yapı açık, kapalı, yarı-açık mekanlardan oluşarak programında ofis işlevini restoranlar, çocuk bakım alanı, eczane, spor salonu, konferans salonu gibi diğer yardımcı mekanları barındırmaktadır (Şekil 1). Santiago Calatrava'nın tasarladığı 'The City of Arts and Sciences', büyük ölçekli kültür ve bilime adanmış rekreasyon merkezi olarak adlandırılırken aynı zaman da Felix Candela tarafından tasarlanmış L'Oceanogràfic adlı denizaltı kentini de içermektedir (Şekil 2).



Şekil 1: City of Arts and Sciences (Sanatlar ve Bilimler Şehri), S. Calatrava, 1998.
(<http://www.arcspace.com/features/santiago-calatrava/city-of-arts-and-sciences/>)



Şekil 2: Lagoda Multi-functional Complex (Lagoda Çok-işlevli Kompleksi), O. Drozdov, 2008.
(<http://www.worldarchitecture.org/architecture-projects/ezfp/lagoda-multifunctional-complex-kiev-building-page.html>)

Koolhaas (2002) bu durumu bir sapma olarak adlandırarak, 'hurda mekan' eleştirisini getirmektedir. "Devamlılık hurda mekanın (junkspace) özüdür. İlerlemeye dair tüm buluşları sömürür, hatasızlık altyapısını yerleştirir: yürüyen merdiven, iklimlendirme, yangın söndürücü su püskürtücüleri, yangın kepengi, sıcak hava perdesi, vb. Süreğen bir iç mekan vardır, o kadar yaygındır ki sınırlar nadiren algılanabilir hale gelir, her ne şekilde olursa olsun yönelme bozukluğuna teşvik eder (ayna, parlaklık, yankı)". Bu görüşe göre iklimlendirme teknolojisi sonsuz bina dönemini açmıştır; öyle ki Koolhaas'a göre mimarlık binaları ayırıyor ise iklimlendirme birleştirmektedir. İklimlendirme organizasyonun değişken rejimlerini

ve bir arada aynı anda bulunmayı dikte etmiştir ve bu da mimarlığı geride bırakmıştır. Bir alışveriş merkezi orta çağda olduğu gibi mekan planlamacıları, tamirciler ve onarıcıların ürettiği bir mekan haline gelmiştir. Bunu belirleyen iklimlendirme koşullarıdır ve koşullandırılmış mekan kaçınılmaz olarak er ya da geç *hurda mekan* olacak olan koşullu mekan haline gelir.

Sonuç olarak, çok işlevli ve karmaşık olarak adlandırılan bu bir arada bulunma mekanlarında Augé'nin (1995) antropolojik olarak mekânsal, zamansal ve bireysel aşırılıklarla tanımladığı 'süper-modern yer-olmayan'lar için önerdiği gibi neredeyse bir kullanma talimatı ya da sözleşmeli bir deneyim yaşandığı söylenebilir. Tarihsel, kimliksel, bağlamsal ilişkileri dışanda bırakan ve aksine küresel bir serinin parçası gibi insansız araçlar, güvenlik sistemleri ve ekranları, işaret sistemleri, hareketli dolaşım yolları ile gün boyu bir makine gibi işleyebilmeyi gerektiren bu sonsuz iç mekanlar, aynı zamanda kullanıcı için de mekânsal algılama, yön bulma, çevresel farkındalık açılarından da anlaşılabilir olma gerekliliğini gündeme getirmektedir. Biraradalığın, çokluğun ve çeşitliliğin çok katmanlı bir biçimde işlemesi gereken bu söz konusu büyük ölçekli iç mekanlarda 'okunaklılık (legibility)' merkezi bir kavram olarak, aynı zamanda hem tasarlama hem de kullanma eylemine katılanlar açısından, karşımıza çıkmaktadır.

3. KENTSEL MEKANDAN İÇ MEKANLARA 'OKUNAKLILIK'

İnsan davranışı bir bağlam içinde yer alır. Dolayısıyla, psikoloji ve çevreden beslenir. Bu nedenle psikoloji alanındaki çevresel konuları ilgi ilk olarak algı ve sosyal psikoloji bağlamlarından geliştirmiştir. İnsanların çevrelerine dair düşünme biçimlerinin ayrıcalıklarını anlamanın, bu çok işlevli ve karmaşık iç mekanların anlaşılması ve düzenlenmesi ile daha kolaylıkla başa çıkılmasını sağladığı şüphesizdir.

Kant, tüm düşünme eyleminin imgelemele ilişkili olduğunu belirtmektedir. Bu nedenle düşünme duyulardan kaynaklanmaktadır, çünkü imgeler aracılığı ile kavranabilen nesneler duyularla sezilebilir ve böylece Kant'a göre tüm bilgi imgeleme dayanmaktadır. "Her insanda, imgelerle kurulmuş ve nesnelerin anlamını görme aracılığı ile elde ettiği bir gerçeklik yaratmak yönünde güçlü bir metafiziksel gereksinim vardır". Kişinin dünyayı kavrama biçimi, kuşkusuz ki çevresini nasıl algıladığı ve duyumsadığına bağlıdır. Bir düşünce ve analiz aracı olarak kabul edilebilen imgelem, gerçekliğin düşünmek yoluyla, bir başka deyişle imge ve fikirlerin belirli sayıdaki olguya uygulanması ile insan aklının kullanılabilmesini ve aksi takdirde kaotik / karmaşık algılanacak görünümünün birbirinden ayrışmasını sağlamaktadır. Bu kapsamda düşünme soyut olduğu kadar aynı zamanda görsel ve duyumsal bir süreçtir. "Gerçeklik imgelememizin gerçeklik olarak algıladığıdır. Genel anlamda imgelem, bir dizi olguyu, aynı görsel imgenin koşullara imgenin kendisine olduğu gibi bağlı olacağı şekilde tarif eder" (Ungers, 2013).

Bu bağlamda çevresel psikoloji alanının bir parçasını oluşturan çevresel biliş çalışmaları yerlerle, uzaklıklarla ve yapılarıdaki, caddelerdeki, geniş dış mekanlardaki düzenlemelerle ilgili bilgiyi nasıl edindiğimiz, bu bilgiyi zihnimizde nasıl depoladığımız, gerektiğinde nasıl geri çağırdığımızla ilgilenmektedir. Aynı

zamanda yön bulma, uzaklıkları tahmin etme, güzergah işaretlerini fark etme, şema çizibilme-okuyabilme ve genel olarak farklı mekanların birbirine göre yerini anlamaya yardım eden bir düşünce sürecini içeren mekânsal biliş ve yerlerin nasıl düzenlendiğine dair zihnimizde oluşan şematik ve resimsel imgeleri tanımlayan bilişsel şemaları kapsamı içine almaktadır.

İçinde bulunan bireyin tek başına ne yaptığı değil, kitlelerin bütün olarak ne yaptığı önemli olduğu için, büyük kalabalıklar için tasarlanmış iç mekanlar büyük ölçüde öngörülebilir davranış örüntülerini barındırmaktadır. Tiyatro ve galeri ya da tren istasyonları ve havaalanları gibi geniş kamusal binaların giriş salonları ve fuayeler tüm kullanım örüntülerinin düzeninde neredeyse askeri bir kesinlik gösterirler (Lawson, 2001). Bunun sebebi çok işlevliliğin ve karmaşıklığın yol açtığı katmanlar arası hibrit yapının çalışma sisteminin aksaklıklara, beklenmedik durumlara mahal vermesini engellemektir. Kullanıcıyı otomize bir duruma soktuğu varsayılabilir bu kesinlik, temelde benzer kullanım örüntülerinin tekrarı ile belirli davranış biçimlerinin de kontrol altına alınmasını dikte etmektedir. Oysa ki insan odaklı bir yaklaşım kullanıcıların mekana ait bilişsel süreçlerini dikkate almalıdır.

K. Lynch'in önerdiği (1960) okunabilirlik kavramına göre, insanların çevrelerine ilişkin özel düşünme biçimlerini anlamak ya da çevrenin insanlar tarafından algılanma ve düzenlenmesinin kolaylaştırıcı olasılıklarını keşfetmek daha iyi çevreler tasarlanabilmesi için kullanılabilir bir bilgi üretir. Bu kapsamda Lynch' e göre çözülemeyen bazı durumlara rağmen yön bulmanın artık gizemli bir "içgüdü" olmadığı kanıtlanmıştır. Artık dış çevreden edinilen duyuşsal ipuçlarına dayanarak çevrenin ahenkli bir şekilde kullanıldığı ve düzenlendiği bilinmektedir.

Öncelikle, insanlar mekânsal çevrelerine dair bilgiyi kamera ya da bilgisayar gibi işlemezler. İnsanların bilişsel süreci yanlışlarla doludur ve kişiden kişiye değişiklik gösterir. İnsanların yerlere, mesafelere ve düzenlemelere dair bilgiyi edinmeleri, zihinlerinde depolamaları ya da geri çağırılmaları mekanik olarak gerçekleşmez. Bilişsel haritalara ilişkin çalışmalar çevresel bilginin işlenmesine ilişkin bazı insani stratejileri ortaya koymaktadır. Mekânsal biliş prensiplerine dayandırıldığında imgelem yoluyla zihinde oluşan bilişsel haritalar insanların mekânsal problemlerini çözmelerine yardımcı olabilmektedir. Zihindeki bilişsel haritalar, gözlemci ve çevresi arasında işleyen iki yönlü bir süreç vasıtası ile farklılıklar ve ilişkilerin algılanması ile oluşan çevresel imgelerden oluşur. Bilişsel haritaların hedefi bireyin mekânsal bilgisinin en kesin temsiliyi ortaya çıkartmaktır. Bilişsel haritalar için kullanılan en yaygın yöntemi bireylere harita eskizi yaptırmak, ölçekli maket yaptırmak, yerler arasındaki mesafeyi tahmin etmelerini istemektir.

Lynch'in üç Amerikan kent merkez bölgelerinde (Boston, Massachusetts; Jersey City, New Jersey; Los Angeles, California) gerçekleştirdiği araştırmada kentli için güçlü imgeleri hangi formların oluşturduğunun öğrenilmesi ve böylece kentsel tasarım için bazı prensipler önerilmesi amaçlanmıştır. Bu çalışmada bazı kentlerin diğerlerine göre daha okunabilir olduğu varsayımı mevcuttur. Çalışmada, analizler, fotoğraftan tanımlama, alanda gezinti ve yoldan geçenlere adres sorma yöntemleri kullanılmıştır. Kent sakinleri ile yürütülen ayrıntılı görüşmelerde katılımcılardan yer tarif etmeleri, konum belirlemeleri, eskiz çizerek göstermeleri ve

hayali yol bulmaları beklenmiştir. Burada bu kapsamlı araştırmalardan elde edilen veri ile bir kentin uygun düzenlendiği takdirde, kullanıcı tarafından okunabilirliğini artıracak önerilmiş ve literatürde yer etmiş olan beş ana görsel öğe söz konusu edilecektir: Yol (path), kenar (edge), düğüm noktası (node), bölge (district), işaret ögesi (landmark).

Çalışma bu algılanabilir somut nesnelerin kent imgesinin oluşumundaki etkileriyle sınırlandırılmış ve tasarımın formunun anlamı reddetmek yerine güçlendirmek için kullanılması gerektiği belirtilmiştir. Bu söylem, zor algılanabilecek karmaşık gibi görünen çevrelerden ustalıkla yön-bulma becerilerinin çıkması, görünürdeki şekillerin etkisini de ortaya çıkardığını göstermektedir. Kent imgesinin içeriğini oluşturan bu öğeler genel kullanıma yöneliktir ve çevresel imgelerin pek çok türünde tekrar tekrar karşılaşılır.

Bir kent imgesi olarak yol (path), kullanıcıların alışkanlık ve olanaklarına bağlı olarak, ara sıra ya da sürekli kullandıkları, sokaklar, yaya yolları, toplu taşıma alanları, kanallar ve demiryolları gibi pek çok kişinin imgesinde baskın olan, hareketin yönünü tarif eden, süreklilik ve istikamet gösteren çizgisel izler olarak özetlenebilir. Bir kent imgesi olarak kenar (edge) ise, kullanıcılar tarafından ulaşım aksları gibi kullanılmayan, iki bölge arasında sınır işlevi gören, birbirinden ayıran ya da birleştiren bağlantı noktaları gibi sürekliliği doğrusal olan ve "yanal referanslar gibi" bazı noktalardan geçişler de verebilen, muğlak olabilen pek çok kişinin yön bulmak için kullandığı güçlü bir öğedir. Bir kent imgesi olarak bölge (district) iki boyutlu olarak algılanan ve kentin orta ve/veya büyük ölçekli bölümlerini oluşturan, kullanıcının psikolojik olarak belirli bir alanın içine girdiğini hissettiği bazı ortak belirleyici karakterlerle tanımlanabilen, diğer öğelere nazaran daha büyük kent parçalarından oluşan ve içeriden algılanabilen, fakat yanından geçerken dışsal olarak da referans olarak kullanılabilen sembol, yapı tipi, işlev, doku gibi çeşitlenebilecek tematik süreklilikleri gösteren bir öğedir. Bir kent imgesi olarak düğüm/odak noktası (node) ise kente ilk girişi sağlayan stratejik noktalar ve bir noktadan diğerine yol alırken kullanılan yoğun odak noktaları, kentin bir bölümünden diğerine geçiş noktaları, köşe başı faaliyetlerini barındıran ya da kapalı bir meydanı oluşturan alanlar ve kullanımların yoğunlaştığı alanlar olma özelliği taşıyan, çoğu zaman belirli bir bölgenin çekirdeğini ve faaliyet merkezini oluşturan toplanma noktaları olarak tanımlanabilecek sembolik özelliğe sahip, kavşak ya da "nüve" olarak adlandırılabilen bir kent ögesidir. Son kent imgesi olarak işaret ögesi (landmark) diğer bir noktasal referans kaynağı oluşturduğu halde, içine girilen değil harici öğelerdir. Çoğunlukla kolay tanımlanabilen fiziksel oluşumlar olan, kullanımları birçok olasılık arasından yapılan seçimlere bağlıdır. Genellikle yüksek ve birçok açıdan ve mesafeden görülebilen, kentin içinde veya belirli bir uzaklıkta olabilen ve her türlü pratik kullanış için sabit bir yönü sembolize eden kentin ayrıksı kuleleri, yüksek tepeleri, tarihi binaları gibi örneklendirilebilecek en belirgin öğelerinden biridir (Lynch, 1960).

Sonuç olarak okunaklı bir kent tasarımı için bu öğelere değinen prensip önerileri ise şöyle sıralanabilir: işaret öğelerinin (landmarks) yol sisteminin önemli karar verme noktalarına yerleştirilmesi; bu işaret öğelerinin görünürlüklerinin maksimize edilerek ayırt edilebilir hale getirilmesi, komşu yapılardan ayrık tutulmaları, mimari stillerinin

biricik olması ve en çok kullanılan kamusal eylemleri barındırması; kenar/sınır (edge) algısının güçlendirilmesi için ana yolların işlevsel sınırlar ile karşılaştırılması; yeniden işlevlendirildiğinde işaret ögesi (landmark) olarak hizmet edebilecek olan binaların korunması; simgesel öğelerin oldukça homojen bölgelerde (districts) yapılandırılması. Lynch'in de belirttiği gibi bu beş öge arasında net ayrımlar yapmak mümkün değildir. Birbirlerinin tanımları içine girebilirler ve özel durumlar oluştururlar. Yine de bu beş ana ögenin farklı ölçeklerde analiz, teorik çalışma ve uygulamaya temel oluşturma potansiyeli mevcuttur.

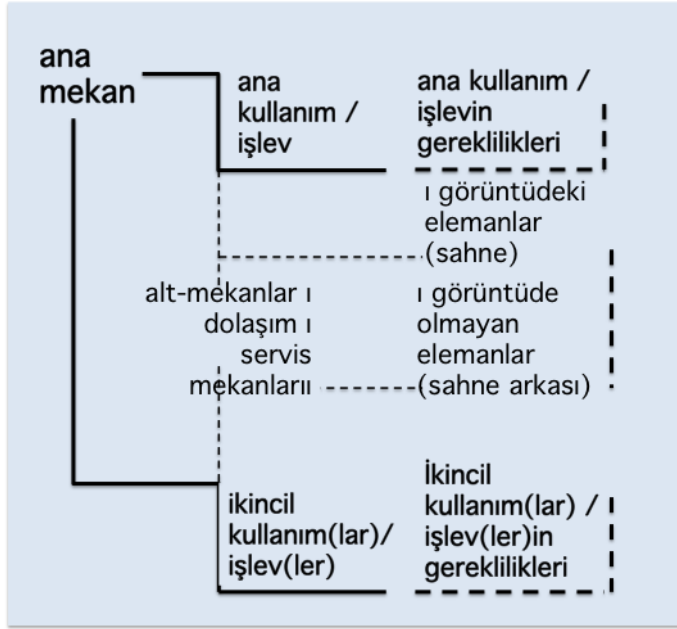
4. İÇ MİMARLIK EĞİTİMİNDE ÖNERİ YÖNTEM UYGULAMASI

Lynch'in önerdiği kentlinin bilişsel haritasını oluşturan bu beş unsur, sadece kentsel ölçekte değil, uluslararası ölçekte hatta oda ölçeğinde de bilişsel haritaların önemli bileşenleridir. Okunaklı yerleri kavramak daha kolaydır; kendi ölçeğinde belirgin yolları, belirgin kenarları/sınırları, bölgeleri, düğüm noktaları ve ayırt edilebilir simgesel öğelere sahiptirler. Bu çalışma kapsamında gündeme gelen önemli bir soru iç mekanların hangi unsurlarının kullanıcısı için mekânsal biliş ve yön bulmayı etkileyeceğidir. Bu sorunun yanıtı için öncelikle çok-işlevli ve karmaşık iç mekanlardaki problemlerin ayırt edilmesi, saptanması ve buna ilişkin olarak okunaklılık elemanlarının iç mekan elemanları üzerinden yeniden değerlendirilmesi gerekmektedir.

Bu bağlamda, söz konusu iç mekanların kent metaforu ile eşleştirilmesi ön kabulünden yararlanan bu çalışma, kent ve çok işlevli kamusal iç mekan, kentli ve kullanıcı karşılıklı ilişkilerini kurarak Lynch'e göre bir kentin daha 'okunaklı' olmasına yön veren bu elemanların iç mekan tasarım elemanları arasında karşılıklarının önerilmesine aracılık etmektedir. Bu kapsamda, Bahçeşehir Üniversitesi Mimarlık ve Tasarım Fakültesi' İç Mimarlık ve Tasarım Bölümü'nde 2012 yılından bu yana seçmeli ders olarak verilen 'Special Topics in Interior Architecture: Multi-functional and Complex Interiors' adlı dersin yapısını oluşturan bileşenlerden birisi K. Lynch'in 'Image of the City' (Kent İmgesi) (1960) kitabında kent mekanına ilişkin tanımladığı beş 'okunaklılık' elemanının sözü edilen kamusal iç mekanları üzerinden değerlendirilmesidir. İstanbul'daki örnekler üzerinden yürütülen dönem çalışmalarında mekânsal biliş süreci, bilişsel şema, diyagram oluşturma yöntemleri kullanılarak oluşturulan problem tanımları, çözümleri ve tasarım önerilerini sunmaktadır.

INT4902 İç Mimarlıkta Özel Konular: Çok-fonksiyonlu ve Karmaşık İç Mekanlar Üzerine çalışmalar dersi, çok fonksiyonlu ve karmaşık iç mekanlar ve sistemlerinin ortak ve ayırt edici özellikleri üzerine kuramsal bilgiler ile öğrencileri donatmayı amaçlamaktadır. Öğrencilere çok fonksiyonlu ve karmaşık iç mekanları değerlendirebilme becerisini kazandırmayı ve öğrencilerin gelecekteki mesleki tercihlerine ilişkin İç Mimarlık mesleğindeki bu uzmanlık alanına dair bilgi edindirmeyi hedeflemektedir. Haftada iki teorik saat olarak ve tüm Mimarlık ve Tasarım Fakültesi öğrencilerine açık olan ders in içeriğinde şu başlıklar irdelenmektedir: çok-fonksiyonluluk; karmaşık iç mekanlar ve sistemleri; iç mimari program; katmanlar ve sınırlar; hiyerarşi ve ritim; kamusalılık ve mahremiyet;

gözetim, mekan-dizimi; bölgesellik; hareket, akış, dolaşım; mekânsal okunaklılık elemanları; karmaşık mekanın haritalanması.



Şekil 3: Çok işlevli ve Karmaşık iç mekanlar için mekânsal ilişkiler diyagramı (ders yansıısı, M. Küçükarslan Emiroğlu, 2015).

Ders bu başlıklara paralel olarak, endüstriyel üründen büyük ölçekli mekanlara kadar çok işlevlilik ve karmaşıklık olgularının tartışılmasını takiben, büyük ölçekli kamusal iç mekan tipolojilerinin aktarılması ve bu örnekler üzerinden karmaşık görünen proje çizimlerinin yalınlaştırılarak ana ve alt işlevler, görünen-görünmeyen elemanlar, servis ve dolaşım alanlarını tanımlayan bölgeleme diyagramlarının oluşturulması, iç mekan programının çözümlenmesi ve mekânsal ilişkilerin kurulması ile sonlanan uygulama sürecini içermektedir (Şekil 3). Bu uygulamaların amacı öğrencilerin karmaşık görünen mekana bütüncül bir bakış geliştirebilmeleri ve böylece çok katmanlı mekânsal ilişkileri zihinlerinde yalınlaşmış bir şemaya oturtarak imgeleme becerilerindeki düğümleri çözmektir. Bu aşamaların sonunda, dersin ikinci yarısında öğrenciler Lynch'in kente ilişkin okunaklılık elemanları ile karşılaşarak kendi örnek çalışmalarını geliştirebilmektedirler. Bu kapsamda, dersin final uygulaması üç aşamadan oluşan kapsamlı bir sınıf dışı uygulamadır. Derse katılan öğrenci nüfusunun bölüm çeşitliliğine ve sayılarına göre grup çalışması ya da bireysel çalışmalar yürütülmüştür.

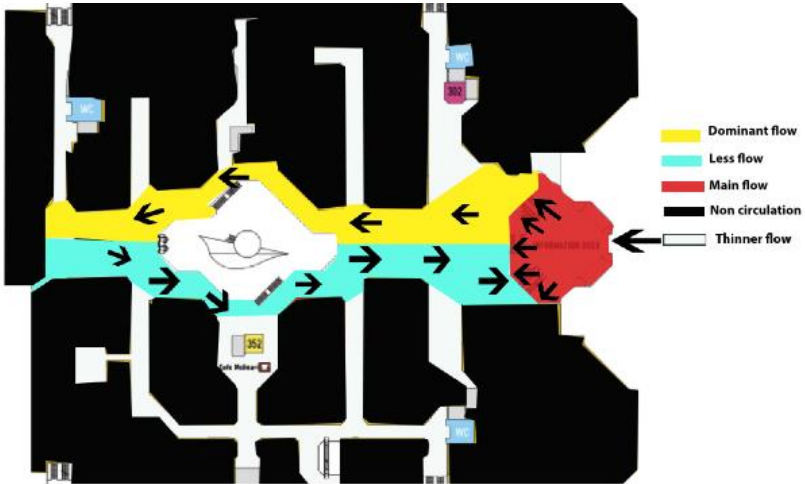
4.1. Birinci Aşama / Çevresel ve Bilgilendirici Analiz:

Bu aşamada öğrencilerden öncelikle İstanbul'da birçok işlevli ve karmaşık yapı örneği belirlemeleri beklenmektedir. Seçilen yapının iç mekanına ziyaretlerde bulunmaları, ana mekanları oluşturan alanlardan fotoğraf çekmeleri

gerekmektedir. İkincil olarak, seçilen yapıyı çevreleyen kent unsurlarının tespit edilmesi için yapıya yaklaşımlarını tarif eden ve 'okunaklılık' elemanlarının vurgulandığı birer zihinsel harita çizimleri beklenmektedir. Bunun yanında, yapı kat planlarına ya da yerleşim şemasına ait harita, plan şeması, 'buradasınız' haritası, kroki, kat planlarından en az birini ve kesitlerini edinmeye çalışmaları ve üzerinde bölgeleme analizleri yapmaları beklenmektedir (Şekil 4 ve Şekil 5).

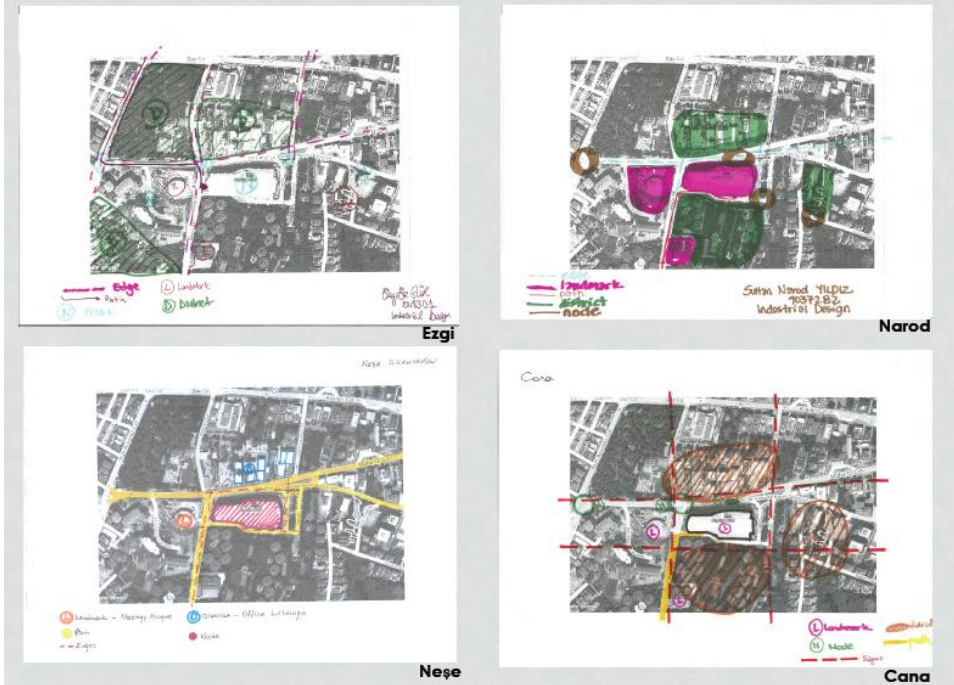


Şekil 4: Cevahir Alışveriş Merkezi, Bölgeleme Krokisi Örneği, 2014-2015 Bahar Dönemi



Şekil 5: Cevahir Alışveriş Merkezi, Dolaşım Şeması Örneği, 2014-2015 Bahar Dönemi

LEGIBILITY MAPS Showing The Complex and Its Surroundings



Şekil 6: Bireysel Zihinsel Haritalar, Capitol Alışveriş Merkezi ve Çevresi, 2014-15 Bahar Dönemi

Öğrencilerden yapının bulunduğu çevre ile ilgili karakteristik bilgi birikimine ulaşmaları ve kent yön bulma araçlarını tanımlayan elemanları ile yapının yakın çevresi hakkında bilgi vermeleri beklenmektedir: ulaşım yolları, yapıya giriş, ana ve yan yollar, yeşil alanlar, konut bölgeleri, vb). Bu analiz yapının kentli için nasıl bir imgelem oluşturduğunu tanımlayabilmeleri için önemlidir.

Aynı zamanda okunaklılık unsurları ile ilgili Lynch ve sonraki teorisyenlere dayanan kendi araştırmalarını yürütmeleri ve her bir grup elemanı tarafından bu beş elemanı belirleyen haritaların oluşturulması beklenmektedir (Şekil 6). Öğrenciler bu haritaları eskiz olarak ya da var olan haritalar üzerinden gerçekleştirebilirler. Haritaların öğrencilerin yapıya girene kadar izledikleri rotayı tasvir edecek biçimde ana ve yan yolları, tramvay yollarını, peyzaj elemanlarını, ticari alanları, kuleleri, meydanları, vb. kent elemanlarını temsil ediyor olması gerekmektedir. Öğrencilerin bu aşamanın sonunda, yapının içerdiği işlevlerin böyle noktadaki varlığının çevredeki işlev ve kentsel elemanlarla etkileşimine göre varlığının gerekliliğine dair bir öneri senteze varmaları beklenir.

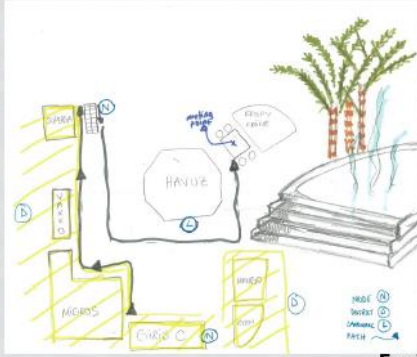
4.2. İkinci Aşama / İç Mekan ve Program Analizi

Bu aşamada öğrencilerden yapının tarihi ve işlev değişimlerine ilişkin bir araştırmayı yürütmeleri beklenmektedir. Yapının hangi amaç için yapılandırıldığı, süreç içindeki eklemlemeleri, tarihsel değeri ve restorasyon geçirip geçirmediği, bir işlevsel dönüşüme uğrayıp uğramadığı sorularına cevap bulmaları gerekmektedir. Bu kapsamda yapım tarihi, tasarımcı ve inşaat firması, restorasyon, yeniden kullanım, özgün kullanım, önceki kullanımlar, yapının ününe ait herhangi bir bilgi (yangın, vb.), yapım tekniği, özgün yapım tekniği ve gözlemlenen yeni güçlendirme eklemeleri, tipolojik özellikleri, programda var olan işlevler, kullanılan herhangi yeni bir teknoloji, biçimsel ya da kavramsal özelliklerin belirtilmesi beklenmektedir. Bununla birlikte öğrencilerden görsel dokümanlar üzerinde çalışarak esas bölgeleme ve yerleşim diyagramlarının oluşturulması, düşey dolaşım ve mekânsal ilişkilerle birlikte iç mimari programın çözümlenmesi beklenmektedir. Ayrıca, yapının en temel tasarlanma prensiplerini ortaya çıkaracak kavramsal modeller ve üç boyutlu çizimler geliştirmeleri beklenmektedir. Görsel çalışmaların yanında yazılı olarak açıklamalar yapılması beklenmektedir.

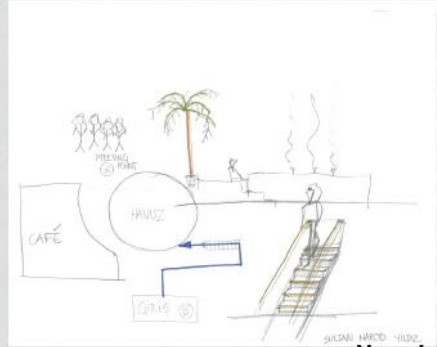
Oluşturulan çizimler baz alınarak ana ve ikincil mekanlar, ana ve ikincil işlevler, kamusal ve mahrem mekan derecelenmeleri ve bölgeleri, ana ve yan servis alanları, yatay ve düşey dolaşım prensipleri, kapalı/açık/yarı-açık/yarı-kapalı mekan organizasyon ilkeleri, gün ışığı alımı, kalabalık ve yalıtılmış alanlar, sahne önü ve sahne arkası ya da görüntüde olan ve görüntüde olmayan alanlar, geçici kullanıcılar/sürekli kullanıcılar/değişen kullanıcıların kullandığı alanların gösterildiği ve vurgulandığı çeşitli diyagramlar oluşturulması beklenmektedir. Oluşturulan her bir diyagramın yeni bir bilgi vermesi zorunludur.

Öğrencilerin yapının iç mekanına tekrar tekrar ziyaretlerde bulunması, içerideki kullanıcıları gözlemlemeleri, belirli alanlarda vakit geçirmeleri, fotoğraf çekmeleri, mümkün olduğunca kullanıcılara mekan organizasyonuna ilişkin soru sormaları ve ders sırasında tartışılan okunaklılık unsurlarının örnek iç mekana yansıyan problem tanımlarına ulaşmaları beklenmektedir. Her bir grup üyesinin mekan içinde belirlenen noktalar arasındaki rotasını tarif eden bilişsel haritasını çizmesi ve bu mekandaki yön-bulma problemine ilişkin özellikleri tartışmaları beklenmektedir (Şekil 7).

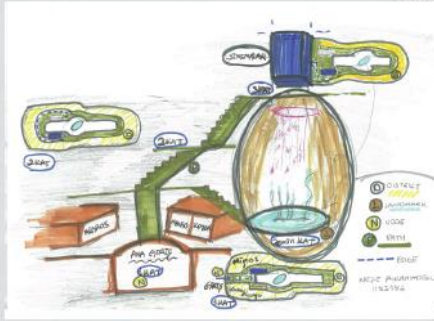
LEGIBILITY MAPS Showing Our Meeting Point: The Pool



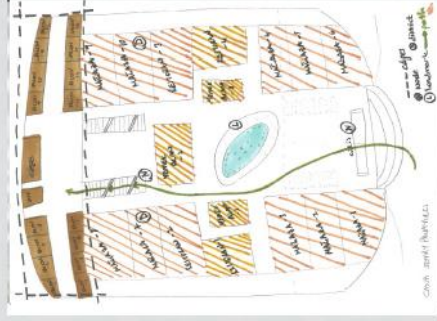
Ezgi



Narod



Neşe



Cana

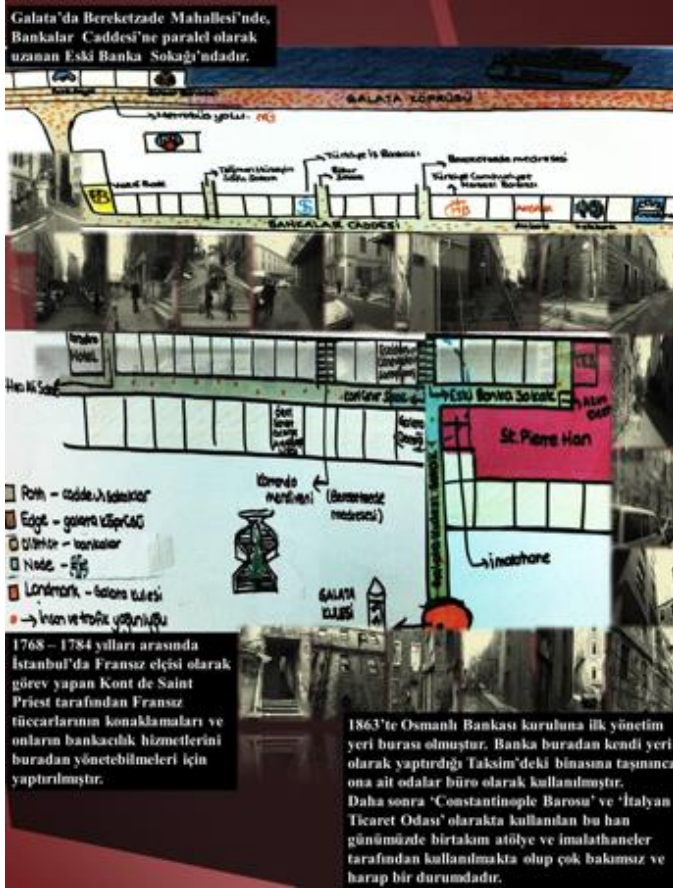
Şekil 7: Capitol Alışveriş Merkezi, İç Mekanda Bireysel Bilişsel Haritalar, 2014-2015 Bahar Dönemi.

Öğrencilerden analizleri ve geliştirdikleri haritalar sonucunda bu iç mekanda her bir okunaklılık elemanının özelliklerini taşıyan iç mekan elemanını önermeleri beklenmektedir. Problem tanımları ve önerilen elemanlara göre, bu iç mekanın daha okunaklı olmasına yönelik tasarım önerilerinde bulunmaları beklenmektedir. Bu kapsamda, var olan iç mekan elemanları arasında yer değiştirme, yerini değiştirme, yeniden tanımlama gibi önerilerde bulunulması teşvik edilmektedir.

4.3. Üçüncü Aşama / Montaj ve Yeniden Montaj

Bu aşamada öğrenciler analiz ettikleri çok işlevli iç mekanın okunaklılık kaygılarına dair tanım, öneri ve çözümlerini görsel olarak ifade etmektedirler. Yapının dışından, içinden çektikleri fotoğrafları sistematik bir biçimde parçalayarak, dönüştürerek düzenleyerek, bu yapıdaki kendi deneyimlerini temsili olarak ifade edecek şekilde biraya getirmekte ve aynı zamanda belirttikleri problem tanımlarını vurgulamaktadırlar. Bu temsili montaj çalışmaları, genellikle yapının dolu-boş alanlarını ve aralarındaki ilişki biçimlerini, içeri sızan ışık yoğunluğunu, eski kullanımlara ilişkin tarihsel bilginin aktarıldığı elemanları, düşey ve yatay ilişkileri,

rotalar, yollar, görünen ve görünmeyen alanları, kullanılan malzeme çeşitliliğini, birikme noktaları ve yalıtılmış alanları ifade etmektedir.



Şekil 8: Saint Pierre Han, Poster örneği, 2013-2014 Güz Dönemi

Öğrencilerden görsel çalışmaların yanında tüm analiz sürecinin yazılı olarak da yapılandırılması ve bir akademik çalışmaya dönüştürülmesi beklenmektedir. Bununla birlikte montaj çalışmalarını, okunaklılık iç mekan elemanlarını vurgulayacak biçimde yeniden ve problem tanımlarına önerilerini sunacak biçimde yeniden-montaj yaparak sunmaları, tüm süreci bir akademik afiş olarak da geliştirebilmeleri beklenmektedir (Şekil 8).

Şekil 9'daki montaj/kolaj çalışması Cevahir Alışveriş Merkezi'nde orta alandaki havuzu çevreleyen ışık oyunlarını vurgulamak için düzenlenmiştir. Öğrencilerin analizinde ışık ve su elemanının tasarlanma amacının bir işaret ögesi (landmark) oluşturmak olduğu, fakat bu amacı karşılamadığı dolayısıyla daha fazla vurgulanması gerektiği sonucu elde edilmektedir. Çoğu alışveriş merkezlerinde

gerçekleştirilmiş olan ders kapsamındaki bir çok çalışmada işaret ögesi (landmark) unsuruna iç mekan elemanı olarak önerilen unsurlar: düşey dolaşım araçları (asansör ve yürüyen merdivenler), çok katlı marka dükkanlar, heykelsi büyüklükteki dekoratif öğeler olarak özetlenebilir.

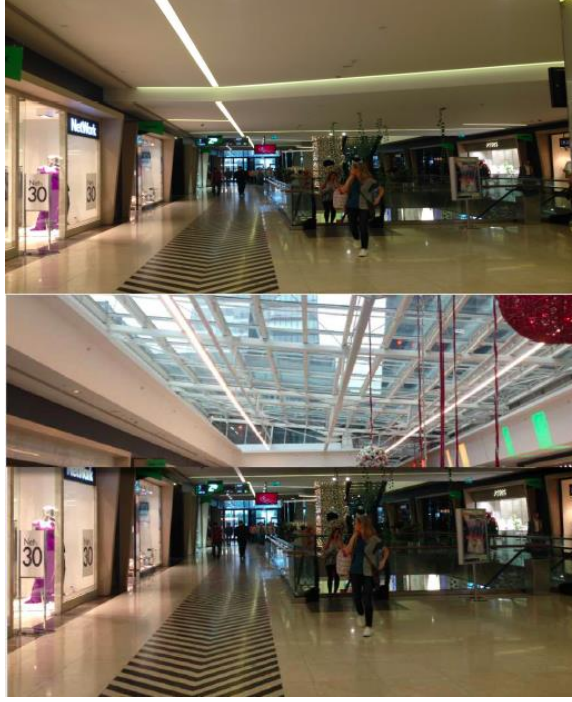


Şekil 9: Capitol Alışveriş Merkezi İç Mekanına İlişkin bir Kolaj çalışması, 2014-2015 Bahar

Bunun yanında, öğrencilerin kenar (edge) unsurunun iç mekan elemanı olarak karşılığına analiz ettikleri mekanlardaki önerileri yer döşemelerindeki sınır tanımları, galeri boşluklarının izdüşümü ile tanımlanabilecek mekânsal sınırlar ve düşey dolaşım unsurlarının tanımlayabileceği düşey sınırlar olarak örneklenebilir. Bunlara ek olarak, bölgesel (district) sınırların yeterince tanımlanmadığı, bu nedenle mahrem/kamusal ya da çalışma / eğlence gibi farklı bölgelerin iç içe geçtiği getirilen problem tanımları arasındadır. Yine de, belirgin olarak tanımlanabilecek en anlamlı öğe aynı karakterdeki unsurların bir arada toplandığı bölge (district) dir. Otopark bölgesi, yemek yeme alanı, dükkanlar bölgesi olarak tanımlanabilecek iç mekandaki karşılığı oldukça nettir.

Son olarak yol (path), öğrenci analizlerinde en belirgin olarak anlaşılan ve iç mekan elemanları arasında yerini bulan unsur olarak göze çarpmaktadır. Özellikle ana koridorlar ve yanıl koridorlar yol (path) olarak ayırt edilebilmiş, fakat yolların kesiştiği karar verme noktalarında problem tanımlarına ulaşılmıştır. Bu bağlamda özellikle düğüm noktası (node) ögesinin bu karmaşık ve çok işlevli mekanlarda yön bulma, yönlenme, güvenlik, referans oluşturma açısından kullanışlı ve toparlayıcı bir tasarım unsuru olarak ele alınması gereği ortaya çıkmaktadır. Şekil 10'de görüldüğü üzere tavandaki açıklık bölgesel sınırları kuvvetlendirici bir kenar (edge) unsuru olarak iç mekan tasarımında bir okunaklılık elemanı olarak hizmet edebilir. Aynı zamanda belirli bir rotayı kuvvetlendiren zemindeki doğrusal malzeme değişikliği üzerinde de bir çakışma oluşturabilir. Bu bağlamda, bütün-parça ilişkisinin benzer elemanların değişimleriyle ele alınması önemlidir ve mekânsal

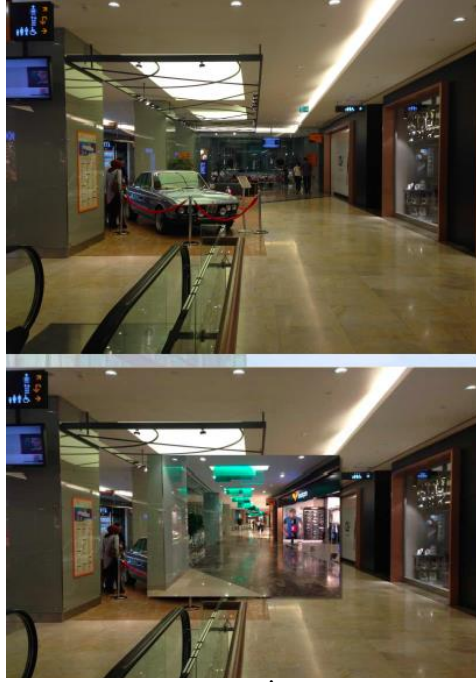
referansların üst üste çakışması yeniden yön-bulmada ve okunaklılık konusunda zorluk yaratabilir.



Şekil10: Trump Towers, iç mekan, yeniden-montaj önerisi, 2014-2015 bahar dönemi

Burada sunulan kısıtlı örneklerden dahi anlaşılacağı üzere çok işlevli ve karmaşık iç mekanlardaki birincil okunaklılık sorunu sınırların tanımlanabilmesi ile ilgilidir. Herhangi bölgenin nerede bitip nerede başladığı, ardında hangi alan olduğunu algılanması, kamusal mekanlarda öncelikle güvenlik sorunudur. Küresel teknolojiler ve güvenlik kontrol sistemleriyle gün boyu gözetim altında tutulan bu mekanlarda, kamusal bireyin mekanı düzgün okuyarak kullanabilmesindeki biricik özellikler, aynı zamanda kentli olmasından dolayı kentsel elemanların konumlandırma sistemleriyle bilişsel bir süreklilik gösterebilir.

Şekil 11'de sunulan öneride ise aydınlatma tasarımı yardımı ile yolun (path) vurgulanması önerilmiştir ve aynı zamanda ışığın rengi ile bölgesel bir tanımlama getirilmeye çalışılmıştır. Aksi takdirde, tanımsız ve belirsiz bir rota öneren bu mekan parçası Koolhaas'ın bahsettiği sonsuz iç mekanların bir örneği olarak eleştirilebilir.



Şekil 11: Trump Towers, İç mekan, Yeniden Montaj önerisi, 2014-2015 Bahar Dönemi

Bu kapsamda, bu büyük ölçekli kamusal iç mekanların kullanıcı tarafından okunaklılığı ile ilgi öne çıkan çok önemli bir unsur mekan içinde kullanılan yönlendirme elemanlarıdır. Mekanın işlevsel içeriğine göre, dijital ekranlar, sayısal göstergeler, tabelalar, yönlendirme çizgileri ve renk kodlamalarının ve bu karmaşık mekanların farklı noktalarında bulunan yer gösterici krokilerin tüm diğer elemanlarla birlikte senkronize olabilmesinin sağlanması önemli bir unsur olarak göze çarpmaktadır.

5. SONSÖZ

Çok işlevli ve Karmaşık İç Mekanlar Üzerine çalışmalar başlıklı bu derste geliştirilen bu yöntemsel yaklaşım, farklı öğrenci popülasyonları ve dersin seçmeli olması nedeni ile iç mimarlık eğitimine yararları açısından henüz anlamlı bir sonuca varılamamıştır. Fakat bugüne kadarki kısıtlı sonuçların yanında, dersi alan öğrencilerin devamındaki dördüncü sınıf proje derslerinde karşılaştıkları en kapsamlı kamusal iç mekan tasarımı projesinde gösterdikleri performanslarında program geliştirme, mekan organizasyonu ve mekânsal okunaklılık konularında daha bilinçli davrandıkları gözlemlenmiştir. Bunun yanında, daha aşına oldukları kent mekanı ile ilişkilirmek ve karmaşık görünen bir mekana farklı bir ölçekten bakabilmek, benzerliklerin içindeki farklılıkları keşfederek ayrıcalıklı tanımlamaları oluşturabilmelerinde ve problemleri tanımlayabilmelerinde farklı bir aydınlanma alanı oluşturmaktadır.

Bunun yanında, öğrencilerin haritalama, diyagram oluşturma becerilerinde gelişmeler gözlemlenirken, analiz edilen mekanlardaki yönlendirme elemanlarına ilişkin öğrenciler tarafından tanımlanan çözümler şöyledir: Mekan içinde bulunduğunuz yerin işaretlendiği ve bu konuma göre geri kalan alanların soyut bir dille ya da göstergelerle tanımlandığı 'Buradasınız' haritalarında yönlendirmeler geliştirilmelidir. Özellikle, harita bulunan konum ile hizalanmış ise okunabilirliği artacaktır. Haritalar ileriki noktalarda aynı kodlarla tekrar ediyor ise yine okunabilirliği ve verimliliği artacaktır. Haritalardaki yapıyla eşleştirme iç mekanın genel düzenlemesini ve görünümünü okunaklı bir biçimde yansıtmalıdır. Aynı zamanda haritalar üzerinde ve dışında renk kodlaması yön bulmanın geliştirilmesinde yardımcı olacaktır.

Sonuç olarak, çok işlevli ve karmaşık iç mekanların kamusal kullanımı bir çok açıdan kent mekanının kullanıcısı kentlinin algısal ve bilişsel süreci ile eşleşmeler göstermektedir ve kentsel imgelemin oluşmasında yardımcı olan unsurlar bu kamusal iç mekanların tasarlanma prensiplerinde yardımcı bir yöntem olarak kullanılabilir. Bunun yanında, iç mekan tasarımı eğitim süreci programında öğrencilerin ilerledikçe daha karmaşıklaşan proje konularına daha analitik bir bakış açısı ile yaklaşmalarına bir katkı sağlayacağı düşünülmektedir.

KAYNAKLAR

- Güç, B. (2013) Kompleks Bir Yapıda Mekanın Algısal Kaliteye Etkisi: SDÜ Hastanesi Örneği, SDU International Journal of Technologic Sciences, Issue 5, 145-155.
- Kaplan, S. (2004) Cognitive Maps, Human Needs and The Design Environment, Environmental Design Research, Issue 1, 275-283.
- Koolhaas, R., (2002) Junkspace, Obsolescence, Issue 100, 175-190.
- Rapaport, A. ve Kantor, R. E., (1967) Complexity and Ambiguity in Environmental Design, Journal of American Institute of Planners, Issue 33, 210-221.
- Smith, M. L., (2007) Territories, Corridors, and Networks: A Biological Model for the Pre-modern State Wiley Periodicals Inc. Complexity, Issue 12, No 4, 28-35.
- Alexander, C., S. Ishikawa ve M. Silverstein, (1977) A Pattern Language: Towns, Buildings, Construction, Oxford University Press., New York.
- Augé, M., (1995) Introduction to Antropology of an Supermodernity, Verso, NewYork.
- Chisholm, M., Smith, D.M., Eds., (1990) Shared Space: Divided Space: Essays On Conflict And Territorial Organization, Unwin Hyman, London.
- Colomina, B., (1994) Privacy and Publicity: Modern Architecture as Mass Media, MIT Press, Cambridge.
- Gür, Ş. Ö., (1996) Mekan Örgütlenmesi, Gür Yayıncılık, Trabzon.

Lawson, B., (2001) The Language of Space, Reed Educational and Professional Publishing Ltd., Great Britain.

Lynch, K., (1960) The Image of the City, MIT Press, Cambridge, Massachusetts.

Lynch, K., (1960) Kent İmgesi (çev. İ. Başaran, 2010), Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları, İstanbul.

Panero, J. ve Zelnik, M., (1979) Human Dimension and Interior Space: A Source Book of Design Reference Standards, The Architectural Press., Great Britain.

Passini, R., (1984) Wayfinding in Architecture, Environmental Design Series.

Pimlott, M. (2007) Without and Within: Essays on Territory and Interior, Episode Publishers, Rotterdam.

Ungers, O. M., (2012) Morphologie: Kent Metaforları, (çev. C. Öztürkcan, 2013), Lemis Yayın, İstanbul.

Hunter, S., (2010) Spatial Orientation, Environmental Perception and Wayfinding, Design Resources: Dr-14 Spatial Orientation, Environmental Perception and Wayfinding, IDEA, Buffalo, NewYork.

KAVRAMDAN-ÜRÜNE TASARIM EĞİTİMİ SÜRECİNİN BÜTÜNCÜL YAKLAŞIM İLE DEĞERLENDİRİLMESİ

**Rana Kuflu¹, Armağan Seçil Melikoğlu Eke²,
Ali Kemal Terlemez³**

İKU Sanat ve Tasarım Fakültesi,
İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı Bölümü,
rana.guvenkaya@gmail.com¹, armagansecel@yahoo.com²,
ak.terlemez@gmail.com³

ÖZET

İç Mimarlık gibi disiplinlerarası ilişkilerin önemli olduğu bir alanda öğrencilerin bilgileri, belli amaç doğrultusunda ele alarak verilen tasarım problemini çok boyutlu ve eleştirel bakış açısıyla çözmeye yönelik becerilere sahip olması gerekmektedir. Bu doğrultuda, İç Mimarlık eğitiminde teorik bilginin uygulamaya dönüştürüldüğü, modern eğitim felsefesini yani “deneyimleyerek öğrenme modelini” temel alarak geliştirilen İstanbul Kültür Üniversitesi İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı Bölümü Yapı Bilgisi ve Malzeme 2 dersinde, öğrencilerin seçecekleri bir proje konusu üzerinden derinlemesine araştırma yapmaları, belirleyecekleri konsept-kavram üzerinden geliştirdikleri tasarımlarını adım adım uygulamaya dönük olarak geliştirmeleri ve bu süreçte farklı meslek grupları ile iletişim içinde olmaları beklenmiştir. Çalışmada, çok yönlü tasarım süreci sonunda kavramlardan hareket ile geliştirdikleri nihai ürünün prototipini malzeme ve tekniğine uygun olarak üretmeleri istenmiştir. Bu amaçla sunulan bildiride, konseptten ürüne tasarım süreci bütüncül – holistik bakış açısıyla değerlendirilmeye çalışılmıştır.

Anahtar Kavramlar: Kavram, Tasarım-Uygulama Birlikteliği, Disiplinlerarası İletişim

KAVRAMLAR

Süredürülebilirlik

İşlev

Ütopya

Yapı fiziği

Tarih

Toplum

Yaratıcılık

Renk

Bilişim

Etik

Deneyim

Kültür

Biçim

Kullanıcı

Yöntem

Strüktür

Araştırma

Sunum

Doku

Malzeme

Teknoloji

Felsefe

Bağlam

Çevre

Estetik

1. GİRİŞ

1.1. Kavram İle Tasarlama

Yaratma odaklı olan tasarlama eylemi farklı biçimlerde gerçekleşmektedir. Kimi tasarımcılara ve kuramcılara göre bunun sınırları kesin çizgilerle çizilmiş ve doğrusal bir yöntem olarak kabul edilmekte kimilerine göre ise farklı birçok yaratıcı sıçramayı içeren doğrusal olmayan bir süreci tanımlamaktadır. Özellikle yaratıcı bir etkinlik olarak düşünüldüğünde tasarlama; insan zihninde benzersiz, alışıldık olmayan, rastlanmamış yaratma eğilimi göstermektedir. Örneğin Broadbent; mimarın üç boyutlu formu oluştururken dört ayrı yol izleyebileceğini belirterek bunları "pragmatik, ikonik, analogik, kanonik" yöntemler olarak adlandırmıştır. Bielefeld ve Khouliise tasarımcının izlediği yolun iki şekilde olduğunu tespit etmişlerdir (Bielefeld & Khouli, 2010). Bunlardan ilki çevresel bağlamı, tarihsel gelişimi, kullanıcı gereksinimlerini içeren belli başlı parametreleri ayrıntılı olarak inceleyip çözümleyerek somut bir tasarım konseptine götüren fikirler üretmekle; diğeri ise tasarım probleminin tekil ayrıntılarından, koşullarından ve hatta problemle doğrudan ilişkisi bulunmayan esin kaynaklarından çıkartılarak en başında bir "kavram" arama ile gerçekleşmektedir.

"Bir nesnenin veya düşüncenin zihindeki soyut ve genel tasarımı" şeklinde açıklanabilen kavram, düşüncenin bir başlangıç noktası olmayıp, düşüncenin kendisini topladığı, yoğunlaştığı bir nokta; düşüncenin bir bütüne, bir birleşime, bir birliğe dönüşmüş biçimi olarak tanımlanmıştır (Büyük Türkçe Sözlük). Tasarım bağlamında bakıldığında ise kavram; fikir, düşünce, kabul ve gözlem gibi çeşitli elemanları bir bütün içinde entegre eden "fikir" şeklinde açıklanabilir (Balkan, 2005). Bu bağlamda tasarımcının kavramları kendi düşünme sistematığı aracılığı ile kristalleştirerek biçimlere dönüştürme eğiliminde olduğu söylenebilir.

Bu anlamda tasarımın tüm ölçeklerinden bağımsız ama tüm ölçeklerine uygulanabilecek "kavram"lar; ortaya çıkan problemleri yanıtlanabilir kılmak için yararlı olabilmektedir. Anderson'a göre tasarım problemini çözmeye çalışırken kabul edilen kavram; yapı malzemesinden, kullanıcıların mekan içindeki deneyimlerine kadar birçok kararın belirlenmesinde yardımcı olmaktadır (Anderson, 2011).

Farklı noktalarda, yerlerde, durumlarda aranan kavramlar, çoğunlukla tasarımcının içinde bulunduğu o karmaşık, birbiriyle zıtlaşan problemi çözmek için kullanılmaktadır. Bu anlamda tasarımda önemli olanı, tasarımcının kavramları üretken düşünme içinde kullanarak somutlaştırmasında aramak doğru olacaktır. Bunun için tasarımcı okumalar, düşünceler, soyutlamalar, özü anlamaya ve yorumlamaya ilişkin çıkarımlar yapmaya çalışarak zihnini beslemektedir. Böylece yeni kavramlar üreterek, yeni ilişkiler geliştirerek tasarımda yaratıcı olma noktasına ulaşmaya çalışmaktadır.

Tasarımcının kavramlarla nasıl tasarladığına Turgut Cansever'in düşünme ve tasarlama yöntemi örnek gösterilebilir. Düzenli'nin (Düzenli, 2009) "İdrak ve İnşa" adlı kitabında ortaya koyduğu Cansever'in tasarım kaynaklarına bakıldığında "kavramlarla gelen tercihler" kısmında bilinç, sorumluluk, vahdaniyet, tevhid, teslimiyet, adalet, yerellik, evrensellik gibi kavramlara yönelmiş olduğu

görülmektedir (Melikoğlu, 2015). Bununla birlikte Bülent Tanju'nun "Mimarlıkta Sıfır Noktasını Aramak? Han Tümertekin'in Yapıları/Yaptıkları Üzerinden Mimarlık Okumaları" isimli kitabında Han Tümertekin'in yapıları üzerinden yapılan incelemede Çatalhöyük Müze ve Ziyaretçi Evi için "toprağa yapışmak, tırnağını geçirmek, giderek toprağa gömülmek (Tanju, 2003)" gibi kavramları kullandığı görülmektedir (Melikoğlu, 2015).

Günümüzde kavram, kavram ile tasarlama, kavramsal tasarım gibi olgular üzerinde çalışmalar yapılmaya devam edilmektedir. Ancak konu üzerinde derinlemesine düşünüldüğünde "kavram ile tasarlanmanın" bir tasarlama yöntemi ve tasarımcının geliştirdiği bir tasarlama davranışı olarak kabul edilmesi gerekmektedir. Bunun gerçekleşmesi için tasarımcının birçok deneye maruz kalarak tasarımcı kişiliğini ve düşünme biçimini bu doğrultuda geliştirmesi önerilmektedir. Bu anlamda özellikle tasarım eğitimi sürecinde geleneksel öğrenme metodlarının aksine deneyimleyerek öğrenme gibi bir yöntemin benimsenerek uygulanması oldukça önemlidir.

1.2. Tasarım Eğitiminde Deneyimleme; Yaparak Öğrenme Yöntemi

Tasarlama yöntemlerindeki çeşitlilik gibi tasarım eğitiminde de farklı yaklaşımlar kabul edilmekte ve uygulanmaktadır. Bunların özünde bulunan ortak noktaları tasarlama bilgi ve becerisinin aktarımı olmasının yanında hedeflerinde, araçlarında veya adımlarındaki farklılıklar eğitim sisteminin zenginleşmesini sağlamaktadır.

Genel bir eğitim süreci için söylenenler tasarım eğitimi için de geçerli olmakla birlikte günümüzde farklı arayışlar içine girilmiştir. Önceleri usta-çırak ilişkisine temellenen geleneksel tasarım eğitimi artık danışman-öğrenci boyutuna doğru bir değişim ve gelişim göstermiştir. Bunun temelinde yatan durum ise öğrencinin deneyimleyerek kendi öğrenmesini yarattığı, "ilerlemeci, yapılandırmacı, deneyimsel, aktif öğrenme" gibi isimlerle kuramsal olarak tanımlanmış yeni modern öğrenme yönteminin varlığıdır. Bu öğrenme yönteminin en önemli dayanağını oluşturan "deneyimler" ve öğrencinin "yaparak öğrenmesi" yöntemin aktif, geliştirici, anlam odaklı olma yanlarını desteklemektedir. Piaget, Dewey, Vygotsky, Bruner gibi öncü kuramcılarının çalışmalarıyla gelişen bu öğrenme yöntemini Dewey şu şekilde özetlemiştir; "öğrencilerin görevinin yapmak ve öğrenmek olduğu geleneksel eğitim metodunda öğretilen şeyin özünde durağan olduğu düşüncesi hakimdir. Öğretilen bilginin ilk ortaya çıktığı durum ve gelecekte meydana gelebilecek değişimler göz ardı edilerek geçmiş ile gelecek arasında bir ilişki kurulamamasına neden olmaktadır. Bunun aksine yeni eğitim anlayışında öğrenciyi öğrenmeye zorlama düşüncesinin aksine bireyselliğin ifadesi ve geliştirilmesi düşüncesi vardır. Dışarıdan disiplin uygulama düşüncesine karşı hareket serbestliği, deneyimler yoluyla öğrenme, günümüz hayatının sunduğu fırsatlardan en iyi şekilde faydalanma düşüncesi ve değişen dünya ile tanışık olma fikri yeni-ilerlemeci eğitim anlayışının temel kabulleri olarak karşımıza çıkmaktadır (Dewey, 1997)."

National Science Foundation'ın 1977'de yayınladığı öğretim yöntemlerinin hatırdta tutma üzerindeki etkilerini ortaya koyduğu çalışmaya bakıldığında

öğrencilerin öğrendiklerini %75 oranında "yaparak öğrenme" ile hatırlarında tuttuğunu göstermektedir (Açıkgöz, 2007).

Bu anlamda tasarım eğitiminde deneyime dayalı bir öğrenim sisteminin benimsenmesi eğitim ve öğrenci kalitesinin yanında mezun kalitesi bağlamında da oldukça önemli bir rol oynamaktadır. Ders planlarının, içeriklerini, araç ve yöntemlerinin modern eğitim modeli ile şekillenmesi, tasarım gibi farklı bir dili öğrenmeye çalışan öğrenciler için oldukça yararlı ve geliştirmeci olacaktır. Bu anlamda özellikle lise eğitiminde test çözme odaklı ezbere dayanan geleneksel eğitim sistemiyle yüzyüze kalan bu öğrencilerin farklı bir bakış açısıyla kendilerini ve çevrelerini keşfetme, onlara yeni anlamlar yükleme, yorumlama, sorgulama gibi becerilerini geliştirme bakımından zorlayıcı ancak yenileyici bir süreç olmaktadır.

2. KAVRAMDAN-ÜRÜNE TASARIM EĞİTİMİ SÜRECİNİN BÜTÜNCÜL YAKLAŞIM İLE DEĞERLENDİRİLMESİ

Yapı Bilgisi ve Malzeme II dersi kapsamında tasarıma kavramlar ile başlamak, soyut ifadelerden somut biçimlere doğru geliştirilen alternatifler üzerinden süreci problem çözme odaklı model ile iç mimarlık öğrencilerine deneyimletmek ve öğretmek çalışmanın ana kurgusunu oluşturmuştur.

Dersin işleyişi başlangıçta bireysel araştırma ve sunumun ardından oluşturulan gruplar içerisinde nihai ürüne yönelik araştırma-uygulama ve sunma şeklinde planlanmıştır. Bu bağlamda öğrencilere 3 adet çalışma başlığı verilmiştir. "Çalışma Modülü", "Sergileme Birimi" ve " Karşılama Ünitesi" şeklinde belirlenen çalışma konuları grupların ilgi alanına göre dağıtılmıştır.

İç Mimarlık gibi disiplinler arası ilişkilerin önemli olduğu bir alanda öğrencilerin bilgileri belli amaç doğrultusunda ele alarak, verilen tasarım problemini çok boyutlu ve eleştirel bakış açısıyla çözmeye yönelik becerilere sahip olması gerekmektedir. Bu doğrultuda, İç Mimarlık eğitiminde teorik bilginin uygulamaya dönüştürüldüğü, modern eğitim felsefesini yani deneyimleyerek öğrenme modelini temel alarak geliştirilen İç Mimarlık 2. Sınıf Yapı Bilgisi ve Malzeme 2 dersinde, öğrencilerin seçecekleri bir proje konusu üzerinden derinlemesine araştırma yapmaları, belirleyecekleri konsept-kavramlar üzerinden geliştirdikleri tasarımlarını adım adım uygulamaya dönük olarak geliştirmeleri ve bu süreçte farklı meslek grupları ile iletişim içinde olmaları beklenmiştir. Çalışmada, çok yönlü tasarım süreci sonunda kavramlardan hareket ile geliştirdikleri nihai ürünün prototipini malzeme ve tekniğine uygun olarak üretmeleri istenmiştir. Üretilen kavram ve fikirlerin somutlaştırılabilir olması özellikle göz önünde bulundurulmuştur.

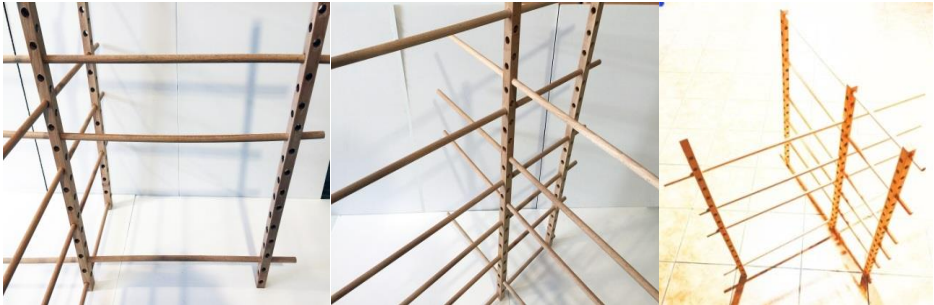
Yapı Bilgisi ve Malzeme 2 dersi kapsamında kurgulanan deneysel çalışma yöntemi ile öğrencilerin grup çalışması içinde kendilerini ifade edebilmeleri, tasarımlarının gerçek ürüne dönüşme sürecini başarılı bir biçimde yürütebilmeleri ve farklı disiplinler ile temas halinde problem çözme odaklı hareket etmeleri hedeflenmiştir. Bu bağlamda kullanılabilirlik, uygulanabilirlik, çeşitlenebilirlik ve yaratıcılık ana kavramlarından hareket edilmiştir. Öğrencilerin dönem başında kendilerine verilen kavram havuzundan bu kavramları çoğaltmaları ve geliştirilmeleri beklenmiştir.

Kavramdan (konsept) ürüne tasarım sürecinin bütüncül bakış açısıyla değerlendirildiği bildiride; ele alınan ilk çalışma tekrar ve süreklilik kavramından yola çıkılarak geliştirilen projedir. Projede kullanılan çubuk öğeleri iki boyutlu köşe elemanları ile birbirine bağlanarak çerçeveler oluşturulmuştur. Oluşturulan çerçeveler iki boyutlu köşe elemanlarından menteşeler ile hareket edebilecek bir şekilde birbirine bağlanmıştır. Sistem katlanabilir ve depolanabilir olma özelliği taşımaktadır. Sistem zeminde yatay düzlemde ızgara sistem üzerinde çalışır. 2X2 m'lik karelerden oluşan sistemde köşe bağlantı noktaları karelerin köşelerine oturmaktadır. Sistemde çerçeveler birbirine 90 derecelik açılar ile konumlandırıldığında sergileme ünitelerine dönüşür. Kurulduğu alan içerisinde 90 derecelik açı ve çerçeve sayısı değiştirilerek alternatif mekanlar oluşturulabilir. Çerçevelere bağlanacak kumaş elemanlara sergilenecek öğeleri asarak sergi düzeni oluşturulur.



Şekil 1. Rainbow (Dilan Çelik, Büşra Tetik, Merve Deveci, Serenay Dışkaya)

Sıra, doluluk-boşluk ve tekrar kavramlarını kullanan bir diğer çalışmada sistem düşeyde kare, yatayda ise dairesel kesitli çubuk elemanlardan oluşmaktadır. Bağlayıcı ve düşey taşıyıcı olarak çalışan kare kesitli çubuk elemanın içerisindeki dairesel boşluklara dairesel çubuk elemanlar yerleşerek strüktür sistemi oluşturulmuştur. Birbirine dik biçimde oluşturulan sistemin yüzeyleri sergileme elemanı olarak kullanılabilir. Sistemin diğer bir kullanımı ise çubuk elemanların 45 derece açı ile birbirine çapraz konumda kullanılarak oluşturulan düzen içerisinde objelerin sergilemesidir. Tasarım demonte edilebilirlik ve depolanma kolaylığı açısından ele alınarak geliştirilmiştir.



Şekil 2. Çapraz (Rabia Yurtgün, İlayda Turan)

Tek bir merkez, hareket ve dönüşebilirlik kavramları üzerinden ele alınan bir başka tasarımda yere dik bir şekilde sabitlenen çubuk elemanı taşıyıcı merkez olmuştur. Bu merkeze çeşitli yüksekliklerde bağlanan ve birbirinin katları olan yatay elemanlar, karşılama, tanıtım ve kabuk olarak mekan içerisinde çeşitli konumlarda farklı işlevler ile kullanılabilir. Ünitenin hafif olması kullanım kolaylığı sağlanması yönünden önemlidir. Bu nedenle bu çalışmada su kontrplağının kullanılması öngörülmüştür. Tasarımın işleve getirdiği esneklik yaklaşımı çalışmanın hareket noktasını oluşturmuştur.



Şekil 3. Karşılama modülü (İşilgül Çakmak, Uzay Evrensel)

Bir birimin katlarıyla çoğaltılarak büyütülen ve iç içe geçme prensibi ile depolama kolaylığı sağlayan bir diğer çalışmada altıgen formu kullanılmıştır. Altıgen birimlere farklı derinlikler verilerek oluşturulan hacimlerin belirlenmiş yüzeylerine manyetik alan oluşturacak mıknatıslar yerleştirilmiştir. Tanımlanan mekanın oranlarından yola çıkılarak belirlenen ölçüler ve katları kullanılarak oluşturulan hacimler farklı boyutlarda bir araya gelerek çeşitli düzenler oluşturmuştur. Bu düzenler içerisinde oturma, izleme, okuma ve tanıtım gibi aktivitelere olanak sağlayan arayışlara gidilmiştir. Altıgen hacimler düşeyde üst üste konumlandırıldığında sergileme ve tanıtım, yatayda üst üste kullanıldığında ise oturma ve sergilemeye yönelik olarak kullanılabilir.



Şekil 4. Honeycomb (Cansu Çakır, Beyza Öztürk)

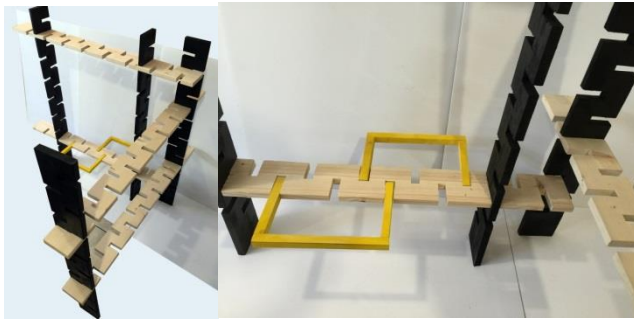
Mekanda esnek, tekrar eden, çoğalabilen çelik halatlardan oluşan strüktürel öge, düğüm noktalarından birleştirilerek üçgen yüzeyler oluşturulmuştur. Bu boşluklar zeminde strüktürü statik açıdan kuvvetlendirecek noktalar, üçüncü boyutta ise strüktürü işlevli hale getirecek bir yapıya sahiptir. Üçgen yüzeyler ise birleşerek

daha büyük üçgen boşlukları oluşturur. Mekanın formu, sergi mekanını oluşturmak adına önemlidir. Çünkü üçüncü boyuttaki strüktür esnek bir sistemdir. Mekana bir ağ oluşturacak şekilde yayılabilir. Mekanın örgütlenmesine göre gerekli üçgen yüzeyler renkli keçe ve kumaşlar ile kaplanarak sergileme yüzeyine dönüşebilir. Burada mekanın algısı ve kullanıcılar arası iletişim önemlidir. Kongre için mekanda yer alacağı düşünülse salonlar ile bağlantı ve ilişkisi kurularak doluluk ve boşluklar dönüştürülebilir. Hafiflik ve esneklik ana temasıyla geliştirilen çalışmada strüktür tasarımı belirleyici özelliktedir.



Şekil 5. Karşılama modülü (Ecem Akça, Gizem Yıldırım)

Tak çıkar dikdörtgenler konsepti ile geliştirilen bir diğer çalışmada, üzerindeki girinti ve çıkıntıların 90°'lik açıyla dik bir şekilde birbirleri içine geçerek tekrar eden strüktür sistemleri oluşturulmuştur. İstenilen boyutların oluşacağı noktalardan birbiri içine geçen parçalar sergileme ve karşılamaya olanak sağlar. Bu elemanlar x ve y düzlemlerinde bir araya getirerek boşluklu, sürekli mekanlar oluşturur. Sürekli mekanlarda sergilenecek ürünler düşey siyah elemanlara veya yatayda kare düzlem oluşturacak alanlara yerleştirilir. Detayı aynı olan düşey-yatay elemanlar renk ile çeşitlendirilmektedir. Demonte edilebilme ve depolanabilir olma özelliği tasarımı ana çıkış noktasıdır.



Şekil 6. Out In (Oğuzhan Yılmaz, Sevilay Karahan, Feleknaç İmir, Yüksel Yağlı)

Ders kapsamında yürütülen projeler arasından seçilen örneklerin anlatıldığı çalışmada oluşturulan gruplar içerisinde öğrencilerin çalışma yöntemleri de gözlemlenmiştir. Grup üyelerinin görev paylaşımı ve nihai ürünün ortaya çıkmasında her birinin üzerine düşen görev ve sorumlulukları başarıyla yerine getirdikleri, 14 haftalık akademik dönem bağlamında zaman yönetimi konusunda

süreci başarıyla yönettikleri gözlemlenmiştir. Kullanabilirlik, uygulanabilirlik, çeşitlenebilirlik ve yaratıcılık ana kavramlarından hareketle geliştirilen projeler, araştırma, sunum, seminerler, teknik geziler, grup içi çalışmalar, devamlılık ve anlatım bağlamında bir bütün olarak değerlendirilmiştir. Buna göre 67 kişilik sınıf mevcudu içerisinde oluşturulan 16 grup arasında %52 oranında başarı sağlanmıştır. C notu altındaki %48'lik grupta ise, başarısızlığı oluşturan etmenlerin başında derse devamsızlık, proje geliştirmede yetersizlik, final ürünün temsili gelmektedir. Başarısızlığın sebepleri üzerinden detaylı olarak incelendiğinde ise %25 devamsızlık, %15 projeyi geliştirmede yetersizlik, %10'nun ise final ürünün temsili bakımından başarısız olduğu görülmüştür.

3. SONUÇ

Tasarım; araştırma, kavram geliştirme, kritik etme, analiz ve değerlendirmeye ilişkin bilişsel süreçleri içerir. Tasarımda çok yönlülük, daha önce düşünülmeyeni ortaya koyma gayreti, problem çözümüne farklı bir bakış ile yaklaşma, düşünceler arası ilişki kurabilme ve tasarıma yansıtabilme hassasiyetidir (Uzunarslan, Polatkan, 2011).

Tasarım eğitimi bağlamında deneyim temelli öğrenme yöntemine bakıldığında; eskinin ustası bugünün eğitimcisi(öğretim elemanı); deneyimleri öğrencinin kapasitesi dahilinde oluşmasını sağlayarak öğrencide bilgiye ulaşma ve yeni fikirleri üretme çabası doğurmasına mentorluk etmektedir. Bu şekilde elde edilen yeni gerçekler ve fikirler, yeni sorunlar gündeme getirerek ileriki deneyimlerin oluşumu için temel oluşturmaktadır. Bunu gerçekleştirmek için ders planı, yöntemi, kaynaklar, kullanılacak araçlar gibi koşulların öğrencinin kapasite ve ihtiyaçlarına göre kurgulanması gerekmektedir. Böylece öğretim elemanı, öğrencisinin yaşayacağı deneyimin gerisinde kalarak danışacağı bir kişi olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu da öğretim elemanının tasarım eğitiminin odağında olma rolünü değiştirmekte ve öğrenci odaklı, öğrencinin yaparak-deneyerek öğrenmesini kolaylaştırmaktadır (Melikoğlu, Usta, 2015).

Ders kapsamında hedeflenen kavramlardan hareketle nihai ürünün ortaya çıkmasına kadar ki süreçte; zaman yönetimi, disiplinler arası iletişim, araştırma ve tasarlama ile malzeme ve teknik uygulama konuları açısından tasarımı geliştirme ve somutlaştırma becerileri yönünden başarılı olmuş örnekler üzerinden anlatımın gerçekleştiği çalışmada tasarımda bütüncül yaklaşımın ve deneyimleyerek öğrenme yönteminin önemi ortaya konulmaktadır.

KAYNAKLAR

Açıkgöz, K., (2007) Aktif Öğrenme, Biliş Yayıncılık, İzmir.

Anderson, J., (2011) Mimarlık Temelleri Mimari Tasarım, Literatür Yayınları, İstanbul.

Bielefeld, B., & Khouli, S. E., (2010) Adım Adım Tasarım Fikirleri, Yapı Endüstri Merkezi Yayınları, İstanbul.

Dewey, J., (1997) How We Think, Dover Publication, USA.,

Düzenli, İ., (2009) İdrak ve İnşa Turgut Cansever Mimarlığın İki Düzlemi, Klasik Yayınlar.

Melikoğlu A.S., (2015) Birbirini Yaratın Bir Triloji: Kavram-Düşünme-Tasarlama, 1.Ulusal İç Mimari Tasarım Sempozyumu, Karadeniz Teknik Üniversitesi, Trabzon.

Melikoğlu A.S., Usta,G. (2015) The First Year in Design Education; Abstract-Concrete Problem Centered, 4th World Conference on Design and Arts – WCDA2015, Christian University, Rusya.

Tanju, B., (2003) Mimarlıkta Sıfır Noktasını Aramak? Han Tümertekin'in Yapıları/Yaptıkları Üzerinden Mimarlık Okumaları, İstanbul: Akın Nalça Tasarım Hizmetleri

Uzunarslan, Ş., Polatkan, I., (2011) İç Mimari Tasarım Eğitiminde Yaratıcılık Etkinlikleri, 1. Sanat ve Tasarım Eğitimi Sempozyumu, Başkent Üniversitesi, Ankara.

* Bildiri kapsamında ele alınan çalışmalar İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı Bölümü'nde 2.sınıfta verilmekte olan Yapı Bilgisi ve Malzeme 2 dersine ait projeler arasından seçilmiştir. Çalışmalarda emeği geçen öğrencilerimize teşekkür ederiz.

İÇ MİMARLIK EĞİTİMİNDE RENK ARMONİSİ

Reyhan Uludağ Eraslan

İKÜ Sanat ve Tasarım Fakültesi
İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı Bölümü
r.uludag@iku.edu.tr

ÖZET

Renk, tasarım öğeleri içinde önemli yer tutan ve her an algılama alanımız içinde olan, bireylerin mutluluğu ve sağlıklı yaşamı için önemli rol oynayan bir olgudur. Renkler anlam açısından, bizim dünyamızın ve ruhumuzun bir ürünüdür. (Özdemir, 2005) Bu doğrultuda tasarım eğitiminde de renk konusu önemli bir yer tutmaktadır.

Bu bildiri kapsamında renk bilgisi, renklerin psikolojik anlamları ve renk armonisi konuları anlatılarak iç mimarlık eğitiminde renk armonisi konusunun önemi vurgulanmaktadır. İç Mimarlık Grafik Tasarım dersi kapsamında renk armonisi konusunun öğrencilere nasıl aktarıldığı anlatılarak, ders içeriğinde gösterilen örneklerle yer verilmiştir. Ayrıca öğrencilerin renk armonisi konusuyla ilgili yapmış oldukları uygulama çalışmalarının görselleri, bildiriye eklenerek öğrencilerin ders sonucunda konuya hakim oldukları uygulama örnekleri ile somutlaştırılmaya çalışılmıştır.

Anahtar Kavramlar: Renk, Renk Armonisi, Ton Armonisi, Benzer Renk Armonisi, Zıt Renk Armonisi

KAVRAMLAR

Sürdürülebilirlik

İşlev

Ütopya

Yapı fiziği

Tarih

Toplum

Yaratıcılık

Renk

Bilişim

Etik

Deneyim

Kültür

Biçim

Kullanıcı

Yöntem

Strüktür

Araştırma

Sunum

Doku

Malzeme

Teknoloji

Felsefe

Bağlam

Çevre

Estetik

Renk Bilgisi

Işık, resim sanatında rengi bilime taşıyan unsurdur. Çünkü bilimsel buluşlar, renkle bağı nedeniyle ışığı, ressamın ilgi odağı haline getirmiştir. Bilimdeki tanımıyla "Işık, bir enerji kaynağından göze gelen ışının elektromanyetik dalgalara dönüşmüş halidir" (Temizsoylu, 1987). Renk ise ışığın bir özelliğidir: "Görülebilir her dalga boyundaki ışık özel bir renk hissinin doğmasına yol açmaktadır. Normal bir insan gözü dalga boyu 380-760 nm arasında olan ışığı algılayabilmektedir" (Daw,1992; Kamış, vd, 2001).

Sanat dışındaki alanlarda renk tanımlarının temelinde ışık vardır: "Fiziksel sistemde renk: Işığın, ölçüler ve rakamlarla geniş bir şekilde incelendiği olaylar topluluğudur. Fizyolojik sistemde renk: Işığın, göz retinası üzerinde ve sinirlerde meydana getirdiği değişimdir. Psikolojik sistemde renk: Çeşitli ışık etkilerinin beyinde uyandırdığı etkilerdir." (Temizsoylu,1987).

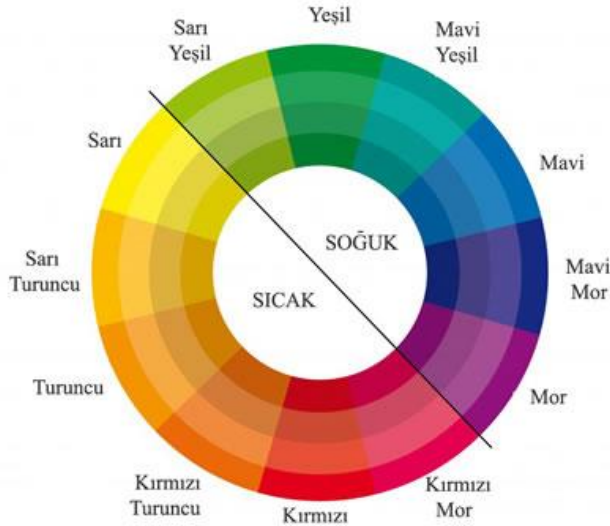
Sanat ve tasarım alanında renk konusuna bakacak olursak. Ressamlardan Goethe şair olarak sezgileri ile rengin bilimsel yönünü algılama açısından ele alır. 1786'dan itibaren, rengin sanattaki kullanım kuralları üstüne araştırmaları 1840'larda Goethe teorisi olarak dünyaya yayılacaktır. O'nun sezgilere dayanan teorisi, sanat ve bilim dünyasındaki bilginin alışverişine ivme katması bakımından önemlidir. Goethe, ilk kez 1810 'da yayınlanan ve 'Renk Öğretisi' adı altında dilimize de çevrilen kitabında renk için; "... Genel geçerli doğa formülleri arasında en iyi görülebilir ve kavranabilen, göz organını anlamlaştıran ve böylece göz duyusuna hitap eden en temel doğa olgusudur" (Goethe, 2013) demektedir.

Tasarım eğitiminde renklerin doğru kullanımını kavrayabilmek anlamında Renk Çemberi'ni tanımak önemlidir. Renk çemberinde renkler, tam sarı ve tam mor karşılıklı gelmek üzere bir dairenin çevresinde yerleştirildiğinde, sarı ile moru birleştiren doğrunun yeşil ve mavi yanındaki renkler soğuk, diğer yanındaki renkler sıcak olarak adlandırılmaktadır. (Resim 1) Kırmızı, sarı ve mavi, renk çemberinin temel renkleridir. İki rengin karışımıyla oluşan diğer renkler ikincil, ikincil renklerin karışımlarıyla oluşan renkler ise (sarı ve yeşilin karışımıyla elde edilen yeşilin farklı tonları gibi) Üçüncül renkler olarak tanımlanmaktadır. Sıcak ve soğuk renk kavramlarıyla, farklı renk tonlarını da anlatmak mümkündür. Örneğin, sıcak bir mavi, sıcak bir yeşil ya da soğuk bir turuncudan söz edilebilir. Sıcak bir maviden, mavinin içinde bir miktar kırmızı bulunduğu, sıcak bir yeşilden sarımsı bir yeşil, soğuk bir turuncudan sarımsı bir turuncu olduğu anlaşılmaktadır.

Renklerin bütün gücünden yararlanabilmek için sezgisel olmak yerine bilimsel bir yöntemle renk tercihleri yapılması gerektiği farklı araştırmacılar tarafından vurgulanmaktadır. Çeşitli çalışmalarda, renklerin farklı etkilerinin bulunduğu belirtilmektedir. Genel olarak sıcak renkler heyecan verici ve uyarıcı, soğuk renkler ise sakin ve rahatlatıcı etkileriyle tanımlanmaktadır.

İç Mekân Tasarımlarında, renkler kullanılırken renklerin psikolojik etkileri ve renk armonisi tasarımı güçlendirmede önemli bir yere sahiptir. Bu doğrultuda da tasarımda, farklı renklerin bir araya getirilmesinde dikkat edilmesi gereken koşul, renk armonisinin sağlanabilmesidir. Bu amaçla, renk uyumu şemalarından yararlanılması gerektiği vurgulanmaktadır. Olds'un Mathis ve Conner'dan

aktardığına göre, renk şemaları, “nötr, tek renkli, benzer, tümleyen ve üçlü” olmak üzere beş gruba ayrılmaktadır. Nötr renk şemasında, iki ya da daha çok nötr renk (kahverengi, siyah, beyaz, gri) kullanılmakta, durağan ve dinlendirici bir etki sağlanmaktadır. Tek renk şemasında, aynı renk tonu geçişlerine yer verilmekte (açık yeşil, saf yeşil, koyu yeşil gibi), etkinin dinlendirici, zarif fakat aynı zamanda monotonlaştırıcı olduğu belirtilmektedir. Benzer renk şemasında, renk çemberinde yan yana olan genel olarak iki, üç tona birlikte yer verilmektedir. (Resim 3) Bu şemanın etkisi, sakinleştirici ve dostça olarak nitelendirilmektedir. Tümleyen renk şemasında ise, renk çarkında birbirinin karşısında yer alan tonlar kullanılmaktadır. Bu şema kendi içinde “direkt, ayrılan, çift tümleyen” olmak üzere üç gruba ayrılmaktadır.



Şekil 1: Renk Çemberi

Renkler ve Psikolojik Etkileri

Renk, iç mekân tasarım öğeleri içerisinde görsel algılama üzerinde en etkili olan faktörlerden biridir. Duyulara daha yakından ve etkili olarak seslenen bir tasarım öğesidir. Kompozisyonda diğer öğelere tepki göstermeyen kişiler uygun renk armonisi karşısında etkilenecek, öncelikli olarak rengi algılayıp bir yargıya varırlar.

Kırmızı, mavi ve sarı ana renklerdir. Yeşil, turuncu ve mor ise ana renklerden türeyen diğer renklerdir. Renkler, insanlar üzerinde yaratmış oldukları psikolojik etkilere göre de sıcak renkler(kırmızı, turuncu) ve soğuk renkler (yeşil, mavi) olarak iki gruba ayrılır. Sıcak renkler genellikle canlılık, neşe, heyecan ve hareket; soğuk renkler ise sakinlik, rahatlık ve dinlendirici etki yaparlar(Altınçekiç, 1994). Sıcak, koyu ve parlak renklerden oluşmuş yüzeyler, olduklarından yakında, soğuk, açık ve mat renklerle oluşmuş yüzeyler ise olduklarından daha uzakta algılanırlar (Danby, 1964).

Kırmızı

Tutkunun rengi olan kırmızı, dikkat arttırıcı, ilgi çekici, hareketlilik sağlayıcı, beyni çalıştırıcı, heyecan verici, sağlık, canlılık, aşk, zafer hissi, enerji, cömertlik, fedakârlık, ihsan, acıma, cesaret, güç, hayat dolu, ısıtıcı etkiler taşır. Abartılması halinde sertlik ve şiddet, tehlike, rahatsız edicilik, zulüm, günah ifade edebilir.

Uçuk Pembe

Nezakət, yumuşaklık, tatlılık, çekingenlik, mahcubiyet, muhafazakârlık duygusu telkin eden bir renktir.

Turuncu

Neşe verici, ısıtıcı, birlik olmaya yönlendirici, çok kullanıldığı durumlarda huzursuz edici, zenginlik, ılık ve verimliliği temsil eden bir renktir. Önsezinin, duru sevincin, dengeli gücün sembolü turuncu, iyimserlik yayar.

Sarı

En ışıklı, hareketli, parlak ve neşeli renk olan sarı, zenginlik, bolluk, şeref ve sadakati hatırlatır. Sarı entelektüel olma, yöneticilik, hırs, iddia ve özgürlüktür. Canlı sarı, kişiyi aktif yapar, solgun sarıysa, dinlendirir ve gevşetir. Renk terapistlerine göre bu renk, tüm renkler arasında genel kas sinirlerinin gücünü arttıran tek renktir. Ağırkanlıları canlandıracak ve sinirleri uyaracaktır. Sarı, anlamayı keskinleştirir ve akıl işlevlerini arttırır. Ayrıca, sarının açık tonları, alanları genişleterek büyütür. Zihin uyarıcı etkisi olan ve iletişim kurmayı kolaylaştıran bu rengin aşırıya kaçılması halinde Vandalizm, kıskançlık, hastalık, mantıksızlık, şüphe ve güvensizlik, sorumsuzluk, uçukluk getirir.

Kahverengi

Toprak ana ve ağaçların rengi olan kahverengi, yeşil gibi yaşamın yeşermesini değil, olgunluğu temsil eden yatıştırıcı bir renktir. Ayağı yere basan, kararlı, ketum bir davranışa yönelticidir ve ciddiye simgeler.

Taba

Kahverenginin içerisinde sarı da içeren hali olduğunu düşünecek olursak, kahverenginin olgunluk ve ciddiyetinin içerisinde biraz daha neşe katılarak yumuşatılmış hali olduğunu söyleyebiliriz. Gerçekçi, yönlendirici, ısrar ettirici, kararlılık, evcillik ve aile çekirdeğinin ideal güvenliğini temsil eder.

Yeşil

Genel olarak yeşil ağaçların yapraklarının, çimenlerin rengi olduğundan serinletici ve sakinleştirici bir etkiye sahiptir. Sessizlik, verimlilik, hayat, büyüme, doğa, bilgelik ve inancı çağırıştır. Her renkte olduğu gibi yeşilin de farklı tür ve tonları farklı duygular uyandırabilir. Yeşil kendine saygı, adalet ve güveni temsil edebilirken, abartılması megaloman, otoriter ama küstah, alaycı bir ifade yayabilir.

Mavi

Mavi, hoşnutluk, iyi niyet, merhamet, açık sözlülük, dürüstlük, esneklik, yumuşak başlılık, anlaşma, uzlaşma, işbirliği ve huzuru çağırıştır. Heyecan giderici ve

sakinleştirici etkisi vardır. Gevşemenin sevildiği ortamlarda mavi yansımalar bulunmalıdır. Mavi ışık, uyku getirici ağrı giderici ve kasılmayı önleyicidir. Mavi, ister çok koyu, ister açık olsun, içinde özgürlük ve uyum taşıyan bir renktir. Koyu mavi olan lacivert renk, ciddi olmaya ve kapsamlı düşünceye sevk eden bir renktir. Özellikle çok solgun mavilerin bolca kullanıldığı yerlerde pasiflik ve tembellik hissi getireceği unutulmamalıdır.

Mor

Mor, asalet, mistizm, utanç, hüznün, aşk ve aklın birleşimi, itibarın rengidir. Ortaçağ Avrupa'sında aristokratların rengiydi ve saray itibarını temsil eden bir renk oldu. Mor, büyük alanlarda görüldüğü taktirde korkutucu ve huzursuzluk veren bir renk olabilir. Erguvan, haklılık, ihtişam, egemenlik ve asillik duygusu doğuran kişiler arasında ciddiyet ve mesafe duygusu telkin eder. Menekşe moru, dini otorite, kaos, ölüm, kendini adama, ilahi aşkı temsil eden bir renktir. Leylak rengiyse melankolik duygular telkin eder.

Beyaz

Beyaz, bütün renkleri içinde barındırdığından birliğin ve saflığın sembolü olmuştur. Bir açıklık ve şeffaflık idealini yansıtır.

Siyah

Beyazın zıttı olan siyah, iyi-kötü, gündüz-gece, yin-yang, yaşam-ölüm gibi var olan doğal ikilemlerin 'diğer' rengidir. Siyah her birimizin doğasında bulunan derin uyuşmazlığın sembolüdür. Bu renk, yas, pişmanlık, suçluluğu sembolize edebileceği gibi, derin dinlendirici sessizlik ve sonsuzluk ya da yapısal kuvveti sembolize eder.(Ç.Ü. Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, 2005)

Renk Armonileri

İç mekânlar da rengin doğru kullanımı renk armonisi kurulmasıyla ilişkilidir. Renk, ışık, gölge ve kullanılan malzeme bu armoniyi oluşturan elemanlardır. Renk Armonilerini; Ton Armonisi (uyumu), Yakın Renk Armonisi (uyumu) ve Zıt Renk Armonisi (uyumu) şeklinde üç başlığa ayrılır.

Ton Armonisi;

Ton Armonisinde seçilen bir rengin açık, koyu ve ya sıcak soğuk tonları kullanılır. Tasarımda rengi tamamlayıcı olarak da siyah, beyazın tonları kullanılır.

Sanat tarihinden bir örnek verecek olursak; Antoine Watteau'nu yapmış olduğu resimde (Şekil 2) renk armoni olarak 'ton armonisi' kullanılmıştır. Seçilen renk kahverengidir ve kahverenginin sıcak tonları ile resim zenginleştirilmiştir.



Şekil 2 Jean-Antoine Watteau, 1717,

İç mekân tasarımında uygulanan ton armonisi örneklerine bakacak olursak:



Şekil 3 Ton Armonisi Örneği

(Şekil 3) de, seçilen renk mavidir ve mavinin tonları kullanılmıştır. Mavinin sıcak tonu olan turkuaz tasarıma hâkim renktir. Mavi rengi tamamlayacak acık bej gibi beyazın tonları kullanılmıştır.



Şekil 4 Ton Armonisi Örneği

Şekil 4 de seçilen ton pembedir. Pembe rengin acık ve koyu tonları kullanılarak ton armonisi yakalanmıştır. Tamamlayıcı renk olarak da yine beyaz ve tonları tercih edilmiştir.

Benzer Renk Armonisi (Uyumu);

Renk çemberinde bulunan yakın renkler (komşu renkler) kullanılarak uygulanan renk armonisidir. Bu renklere örnek olarak; sarı, mavi, yeşil üçlüsü verilebilir veya mor, mavi, yeşil gibi farklı üçlüler de kullanılabilir. Seçilen benzer renkler tasarıma göre belirlenir. Bu seçilen renkleri tamamlaması için beyaz ve siyah tonları kullanılır.



Şekil 5:Félix Edouard Vallotton, 1920

Sanat tarihinden bir örnek üzerinden inceleyecek olursak (Şekil 5); Edouard Vallotton resmin de kullanılan benzer renk armonisi; yeşil, mavi, sarı ve bu renkleri tamamlayıcı beyaz ve siyahtır.

İç mekân tasarımında uygulanan benzer renk armonisi örneklerine bakacak olursak,



Şekil 6 Benzer Renk Armonisi örneği

Şekil 6 da kullanılan benzer renk armonisidir. Seçilen yakın renkler; sarı, mavi ve yeşildir. Bu renkleri tamamlayıcı olarak beyaz ve siyah tonları kullanılmıştır.

Zıt Renk Armonisi;

Bu renk armonisinde renk çemberinde gördüğümüz zıt renkler kullanılır. Zıt renkler tasarımda gözü yoran bir etkiye sahip olduğundan bu renkleri dengelemek ve yumuşatmak için beyaz ve siyah tonları kullanılır.

Sanat tarihinden bir örnek üzerinden inceleyecek olursak; Kandsinsky'nin yapmış olduğu resimde (Şekil 6) , zıt renk olan mavi ve turuncunun tonları kullanılmıştır. Bu zıt renkleri tamamlayıcı beyaz ve tonları kullanılmıştır.



Şekil 6 Vasily Wassilyevich Kandinsky, 1938

İç mekân tasarımında uygulanan benzer renk armonisi örneklerine bakacak olursak:



Şekil 7 Zıt renk Armonisine Örnek

Şekil 7 de renk armonisi olarak, zıt renk armonisi kullanılmıştır. Yeşil ve kırmızının tonları ve bunları dengeleyen beyaz tonları kullanılmıştır.



Şekil 8 Zıt renk Armonisine Örnek

Şekil 8 de renk armonisi olarak; zıt renk armonisi kullanılmıştır. Zıt renklerin tümüne tasarımda yer verilmiştir. Kullanılan zıt renkler; mavi - turuncu, mor – sarı ve kırmızı – yeşildir. Bu zıt renkleri dengelemek için beyaz ve siyahın tonları tasarımda yer bulmuştur.

Renk Armonisi Konusunun Teorik ve Uygulama Metodu ile İç Mimarlık Bölümü Öğrencilerine Aktarılması

İç Mimarlık eğitiminde teorik bilginin uygulamaya dönüştürüldüğü, modern eğitim felsefesinin yani deneyimleyerek öğrenme modelini temel alan İç Mimarlık seçmeli Grafik Tasarımı dersinin işleyişi; başlangıçta yukarıda anlatılan konular (Renk bilgisi, Renklerin Psikolojik etkileri ve Renk Armonileri) öğrencilere teorik bir şekilde anlatılmaktadır. Konuyla ilgili sanat tarihinden ve iç mekândan örnekler sunulmaktadır. Örnekler üzerinden konu tekrar anlatılmaktadır. Daha sonra farklı örnekler öğrencilere gösterilerek, öğrencilerin görsel hakkında yorum yapmaları istenir ve görsel üzerinde kullanılan renk armonisini öğrenci artık gözlemleyerek bulabilmektedir.

Konunun son kısmında öğrencilerin araştırma yaparak bir iç mekân görseli seçmeleri ve o görseli renk armonisine göre kendi istedikleri teknikle renklendirmeleri istenmektedir.

National Science Foundation'ın 1977'de yayınladığı öğretim yöntemlerinin hatırd tutma üzerindeki etkilerini ortaya koyduğu çalışmalara bakıldığında öğrencilerinin öğrendiklerini % 75 oranında “yaparak öğrenme” hatırlarında tuttuğunu göstermektedir. (Açıkgöz, 2007)

Bu anlamada tasarım eğitiminde uygulama yönteminin benimsenmesi eğitim ve öğrenci kalitesinin yanında iş yaşantıları anlamında da önemli bir rol oynamaktadır. Tasarımda deneyime dayalı eğitim, tasarım gibi farklı bir dili öğrenmeye çalışan öğrenciler için yararlı ve kalıcı olmaktadır.

İç Mimarlık eğitiminde renk armonisi konusunda son olarak; öğrencilerin yapmış oldukları uygulama çalışmaları, sınıf ortamında değerlendirilir.



Şekil 9 Ders Kapsamında Uygulanan Öğrenci Çalışması, Ton Armonisine Örnek



Şekil 10: Ders Kapsamında Uygulanan Öğrenci Çalışması, Benzer Renk Armonisine Örnek



Şekil 11 Ders Kapsamında Uygulanan Öğrenci Çalışması, Zıt Renk Armonisine Örnek



Şekil 12 Ders Kapsamında Uygulanan Öğrenci Çalışması, Ton Armonisine Örnek



Şekil 13: Ders kapsamında Uygulanan Öğrenci Çalışması, Benzer Renk Armonisine örnek



Şekil 14: Ders kapsamında Uygulanan Öğrenci Çalışması, Zıt Renk Armonisine örnek

SONUÇLAR

Renk armonisini doğru kullanabilmek, iç mekân tasarımı, mekânın atmosferi üzerinde kuvvetli bir etkiye sahip olduğundan önemlidir. Renk armonisi doğru kavrandığı takdirde tasarımda kullanılan renkler gözü rahatsız etmez ve tasarımın etki oranını oldukça artırır. Bu doğrultuda Grafik Tasarım dersi kapsamında öğretilen Renk Armonisi konusu öğrencilerin iç mekân tasarımlarında doğru renkleri kullanabilmeleri için önemli bir yöntemdir.

Konu kapsamında hedeflenen kavramlardan hareketle uygulama sonucunun ortaya çıkmasına kadarki süreçte; öğrenciler, renk bilgisi, renklerin psikolojik anlamaları, renk armonisi konularına hakim olarak konuyla ilgili başarılı örnekler üretmişlerdir ayrıca ders kapsamında zaman yönetimi, disiplinler arasında ki iletişim, araştırma, tasarlama ve teknik uygulama konuları açısından da deneyim kazanmışlardır.

KAYNAKLAR

Açıkgöz, 2007; Aktif Öğrenme Yazıları, İstanbul

Altınçekiç, S.,1994: Kentsel Alanlarda Mekan Organizasyonu ve Beyazıt Çevresinin İrdelenmesi. İ.Ü. Fen Bilimleri Enstitüsü, Peyzaj Mimarlığı Anabilim Dalı Yüksek Lisans Tezi, İstanbul.

Ç.Ü. Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, 2005, Cilt 14, Sayı 2

Danby,1964, Architectural Design.Oxford University Press, London.

Daw - Kamış, Ümit; Okka, Mehmet; Küçükçelik, Hasan (2001). "Kontrast Duyarlık ve Renk Görme", Türk Oftalmoloji Dergisi

Goethe, John Wolfgang Von (2013). Renk Öğretisi. Çev. İlnur Aka, İstanbul: Kırmızı Yayınları.

Özdemir, 2005, Tasarımda Renk Seçimini Etkileyen Kriterler, Çukurova Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, İç Mimarlık Bölümü

Temizsoylu, Nuri (1987). Renk ve Resimde Kullanımı, İstanbul: Mimar Sinan Üniversitesi Yayınları.



İÇMİMARLIK EĞİTİMİNDE: METAFOR YÖNTEMİ İLE PROJE TASARIMI

Rabia Köse Doğan

Selçuk Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, İç Mimarlık ve
Çevre Tasarımı Bölümü
rabiakose@selcuk.edu.tr

ÖZET

Mimarlık ve içmimarlık eğitiminin odak noktası olan proje stüdyolarındaki tasarım anlayışı, yaşanan zamana ve teknolojik gelişmelere bağlı olarak hızla değişmektedir. Bu değişimlerin başında projelerde gözlemlenen tematik ve kavramsal yaklaşımların proje sunumlarında etkili olduğu açıkça görülmektedir. Lakoff ve Turner'ın metafor kavramını ele almalarıyla birlikte, bireylerin gizli kalmış yönlerini açığa çıkarmak ve bireylerin iç dünyalarına birer yolculuk olarak bu kavramı tanımlamak mümkündür. Bu tanımlamayı iç mimari proje stüdyosuna taşıdığımız zaman ortaya çıkan sonuçlar, çalışma kapsamında incelenecektir.

Çalışmada, Selçuk Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı Bölümü, 2014-2015 Eğitim-Öğretim Güz Dönemi, İç Mimari Proje-7 Stüdyo dersi kapsamında 4.sınıf öğrencileriyle birlikte, Konya'da bulunan İzzet Koyunoğlu Kütüphane ve Müzesi'nin, Konya Kent Müzesi projesine dönüşmesi ele alınacaktır. Metafor yöntemi ile tasarlanan projelerden seçilen örnekler çalışma içinde incelenecektir. Konya'ya yepyeni bir pencereden bakmak, yönelmek, yön bulmak, Konya'nın etimolojisi, zamana yolculuk, geçmiş uygarlıkların izinde temalı projeler detaylarıyla anlatılacaktır. Bildiri kapsamında proje çalışmaları görsellerle desteklenerek sunulacaktır.

Sonuç olarak yapılan proje çalışmalarının öğrenciye ve kente olan katkıları açık şekilde ifade edilecektir.

Anahtar Kavramlar: Metafor, Yöntem, Stüdyo, Proje, Eğitim.

KAVRAMLAR

Sürdürülebilirlik

İşlev

Ütopya

Yapı fiziği

Tarih

Toplum

Yaratıcılık

Renk

Bilişim

Etik

Deneyim

Kültür

Biçim

Kullanıcı

Yöntem

Strüktür

Araştırma

Sunum

Doku

Malzeme

Teknoloji

Felsefe

Bağlam

Çevre

Estetik

1.GİRİŞ

Mimarlık ve içmimarlık eğitiminin odak noktası olan proje stüdyolarındaki tasarım anlayışı, yaşanan zamana ve teknolojik gelişmelere bağlı olarak hızla değişmektedir. Bu değişimlerin başında projelerde gözlemlenen tematik ve kavramsal proje yaklaşımlarının, proje sunumlarında etkili olduğu açıkça görülmektedir.

Proje stüdyosu, meslek eğitimin temelini oluşturmaktadır. Problem çözmeye ve keşfetmeye dayalı stüdyo eğitiminde, bilgi edinme, bilgiyi dönüştürme ve tasarıma veri olarak aktarma aşamalarında, tüm paydaşların katılımıyla süreklilik arz eden deneysel bir ortamın yaratılması ve proje stüdyoları ile diğer derslerden kazanılan bilgi ve becerilerin entegrasyonu önemlidir (Cordan ve Görgül, Çinçik, Numan, 2012). Schön'e göre, mimarlık ve içmimarlık eğitimi özelleştiren ve ayrıcalıklı kılan, eğitim sürecini stüdyoda yaparak öğrenme süreci olmasıdır (Schön, 1985).

Yürekli'lerin tanımına göre, tasarım stüdyosu, mimarlık eğitiminin, zaman ve etki açısından en önemli parçası sayılır. Tasarım mantığı büyük ölçüde bu ders de şekillenmeye başlar, tasarım stüdyosunda yapılan iş tasarımın öğretilmesinden çok tasarımın değerlendirilmesidir (Yürekli ve Yürekli, 2004). Her an her çeşit bilginin girdiği ve girdiği şekliyle kalmayıp, tasarımı yapacak kişinin önceki deneyimleri, düşünme şekli, olaylara bakışı ile değişen, tartışmalar ve etkileşimlerle zenginleşen bir yapılanmadır (Yürekli ve Yürekli, 2002).

Bir tasarım stüdyosu çalışmanın başlangıcından itibaren kişisel deneyimlemeye olanak sağlayan bir ortam olabilmelidir. Tasarım probleminin ele alınış sürecinin öznellesmesini de motive edebilmelidir. Kavramların, kişisel kavramsal dünyasında çözüldükleri ve kişisel kılınabildikleri bir ortam olabilmelidir (Yıldırım ve Güvenç, 1995).

Tasarım stüdyosunda hedeflenen çıktılar aşağıdaki gibi sıralanabilir:

1. Kendini sözlü, yazılı ve farklı dillerde (çizim, maket, bilgisayar destekli tasarım, grafik anlatım) ifade edebilme,
2. Problemi saptama, bilgi toplama (araştırma), yorumlama (analiz) örneklerden yararlanarak çözüm önerileri üretme (sentez), bilgiyi değerlendirebilme ve eleştirel bakış açısıyla yeniden yorumlama (sorgulama) ve tasarlama (yeniden bilgi üretme) becerisi kazandırma,
3. Bir konuya yoğunlaşabilme, isteklilik ve disiplinli çalışma,
4. Esnek düşünebilme, olaylara ve sorunlara farklı pencereden bakabilme (yeni bakış açısı kazandırarak farkındalık yaratma),
5. Mimari kavramları, yapı bileşenlerini, tasarım araçlarını anlayabilme,
6. Mekân kavramını tüm boyutları ile (iç, dış, açık, yarı açık, kapalı, özel, kentsel ve kamusal) algılama,
7. Bireysel ve grup çalışmasına yatkınlık kazanma,
8. Soyut düşünme becerisi,

9. Algılama ve aktarma,

10. İki ve üç boyutlu düşünebilme

11. Rutinin dışına çıkmak, parça ve bütünü ayrı ayrı ve birlikte görebilme (Dikmen, 2011).

Proje stüdyosu eğitiminde, bu çıktıları ulaşabilmek için 9 kare grid yöntemi, evrimsel tasarım yöntemi, hızlı eskiz yöntemi, blok problemi yöntemi, analiz yöntemi, metin-biçim ilişkisi yöntemi, enformel eğitim yöntemi, eleştiri yöntemi ve metafor yöntemi gibi bir çok farklı tasarım yöntemi ve yatay stüdyo, dikey stüdyo, sanal stüdyo gibi farklı stüdyo şekilleri bulunmaktadır. Bu yöntem ve stüdyolar içerisinden çalışma kapsamında, metafor yöntemi ile yatay stüdyo şeklinde çalışma yürütülmüştür.

2. STÜDYO EĞİTİMİNDE METAFOR YÖNTEMİ

Metafor sözcüğü köken olarak “bir yerden başka bir yere taşımak” anlamına gelen Yunanca “metafora” sözcüğünden türemiştir. “Öte” anlamına gelen meta ve taşımak anlamındaki “pherein” kelimeleri birleşerek metafor kelimesini oluşturmuştur (Corbett ve Connors, 1999). Metafor, bilinmeyen şeylerin öğretilmesi için bir teknik, öğrenilen bilgilerin akılda tutulması ve hatırlanması konusunda geçerliliği kanıtlanmış bir araçtır. Metafor yöntemi, başka bir ifadeyle analogi, bilinmeyen, yabancılik çekilen bir olgunun, bilinen, benzer olgularla açıklanmasıdır. Bilinen durum kaynak, bilinmeyen durum ise hedeftir. Hedefe ulaşmak için var olan kaynaklardan çağrışımlar yapılabilir (Kaptan ve Arslan, 2007).

Metafor kavramı, sözü süsleme sanatı olarak görülse de metafor kullanımı dünyayı kavrayışımıza yardım eden bir düşünme ve görme biçimi anlamına gelir. Çeşitli alanlarda yapılan araştırmalar göstermiştir ki metafor, düşünme biçimi, dil ve bilim üzerinde olduğu kadar, insanın kendini ifade ettiği üzerinde de biçimlendirici bir etki yaratmaktadır (Morgan, 1980). Fakat dilimizin ve düşüncemizin önemli bir parçası olabilmelerine rağmen bunların farkında değiliz. Farkına vardığımızda ise içlerinde barındırdıkları anlam üzerinde derinlemesine düşünmemekteyiz (Lakoff ve Johnson, 1980).

Metafor kullanılarak düşünce üretme sürecine de “metaforik düşünce” denir. Metaforik düşünme süreci çeşitli aşamalardan meydana gelmektedir (Sezer, 2003).

1. Açıklanmak ya da anlamlandırılmak istenen soyut bir olgu (durum, olay, kavram)

2. Bu olguyu açıklamak için kullandığımız somut (belirgin) bir olgu ve bu olgunun dilsel ifadesi

3. Bu iki olgu arasında kurulan (kurgulanan) özel denklikler (benzeşmeler)

Bu sürece göre öncelikle üzerinde analiz yapılacak bir olgu, durum, kavram belirlenir. Bu olgu, durum ya da kavramın metaforik analize uygun bir derinliğe ve kapsama sahip olması gerekmektedir. Bu aşama araştırmayı yapacak araştırmacı ya da yetkili kişi tarafından belirlenir. İkinci aşama ise araştırma sürecine katılan bireylerle ilgilidir. Burada bireylerin metafor üretmeleri istenen olgu, durum ya da kavram ile ilgili sahip oldukları derinlik, genişlik ve zenginlik belirleyici olacaktır. Üretilen metaforların niteliği bu zeminle ilgilidir. Üçüncü aşamada da neden bu metaforun seçildiği araştırma sürecine katılan kişiler tarafından açıklanmakta kısa ama derinlemesine bir bağlamda kurulan özel denkliğin nedenleri belirtilmektedir (Eraslan, 2011).

Lakoff ve Turner, metafor kavramını, bireylerin gizli kalmış yönlerini açığa çıkarmak ve bireylerin iç dünyalarına birer yolculuk olarak bu kavramı tanımlamaktadırlar (Lakoff ve Turner, 1989).

Metaforlara dayalı bir stüdyo modelinde, analiz-sentez metoduna göre öğrencinin kendi özü olarak hissedeceği bir tasarımı ortaya koymanın daha yüksek olacağı varsayılmaktadır. Tasarım bir anlamda kişisel bir yolculuk ve keşif egzersizidir (Coyne ve Snodgrass, Martin, 1994). Metaforlar bunun için birer araçtır. Metaforlar aracılığıyla ortaya konan yorum, aynı zamanda yorumlayan kendini de yorumlamaktadır (Gadamer, 1999).

3. PROJE AŞAMASI

Konya-Selçuk Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı Bölümü, 2014-2015 Eğitim-Öğretim Güz Dönemi, İç Mimari Proje-7 stüdyo dersi kapsamında 4.sınıf öğrencileriyle birlikte İzzet Koyunoğlu Kütüphane ve Müzesi, Konya Kent Müzesi projesine dönüşecek şekilde ele alınmıştır.

3.1.Proje Konusunun Seçilmesi:



Şekil 1.2.3.4. İzzet Koyunoğlu, Evi, Koyunoğlu Müzesi Cephe ve İç Görünüşü (URL 1, URL 2)

Konya ilinin merkezinde Mevlana Müzesi ve Mevlana Kültür Merkezine çok yakın bir konumda yer alan Koyunoğlu Kütüphanesi ve Müzesi 30 yılı aşkın bir zamandır ayaktaadır. Müze kısmında etnografik ve arkeolojik eserlerin sergilendiği yapı, açılışından itibaren onarımların dışında kapsamlı bir tadilat geçirmemiştir. Yapının, yıllara bağlı gelişen fiziksel ve işlevsel eskime süreci, yapıyı kentin sorunsal haline dönüştürmüştür.

Koyunoğlu Kütüphanesi ve Müzesi'nin bahçesinde, müzeye adını veren Ahmet Rasih İzzet Koyunoğlu'nun evi bulunmaktadır. 1900 yılında doğan Koyunoğlu, hayatını eski eserlerin toplanmasına, korunmasına ve gelecek nesillere aktarılmasına adanmış önemli bir şahsiyettir (Yaşar, 2012). Topladığı eserleri önce

kendi evinde biriktirip sergileyen Koyunoğlu, daha sonrasında eserleri Konya Belediyesine bağışlamıştır. 1977 yılında yapımı başlayan müze, 1984 yılında tamamlanarak, açılışı yapılmıştır. Koyunoğlu Müzesi belediyeler tarafından kurulmuş ilk özel müze olma özelliğini de taşımaktadır.

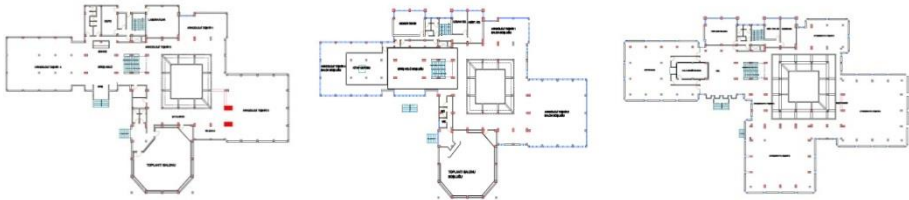
Dünya'da hızla gelişen ve değişen müzecilik anlayışından son yıllarda Türkiye'de etkilenmektedir. Geleneksel müzecilik anlayışında eserleri saklamak, korumak ve sunmak amaçlanırken, çağdaş müzecilik anlayışında inter-aktif yöntemlerle ziyaretçilere deneyimler yaşatmak, eser-mekan-ziyaretçi arasında bağ kurmak ve eğitim vermek amaçlanmaktadır. Bu anlayışla birlikte, müze bir defa ziyaret edilip ayrılan bir yer olma özelliğinin dışına çıkarak, sürekliliği olan ve bellekte iz bırakan mekan haline dönüşmektedir.

Bu bilinçle hareket ederek, fiziksel ve işlevsel eskimesi sürecine girmiş olan Koyunoğlu Kütüphanesi ve Müzesi'ni Konya Kent Müzesi'ne dönüştürmek, kentin sorunsalına çözüm üretmek ve önemli bir kültür yapısına sahip çıkma düşüncesiyle ve Konya Büyükşehir Belediyesi'nin de bu yönde olan talebiyle birlikte, 2014-2015 Eğitim-Öğretim Güz Dönemi, İç Mimari Proje-7 dersi kapsamında 30 adet öğrenci ile birlikte Konya Kent Müzesi ders kapsamında proje çalışma konusu seçildi.

3.2. Proje Konusu İçin Araştırmanın Yapılması:

Proje konusuna karar verildikten sonra öncelikli olarak, 30 kişilik proje grubumuzla birlikte Koyunoğlu Kütüphanesi ve Müzesi'ne kapsamlı bir araştırma gezisi yaptık. Müze ziyaretinden önce müze bahçesinde yer alan, geleneksel Konya Evi olarak

bilinen, yaşayan müzeye çevrilen ve müzedeki eserlerin ilk olarak sergilendiği yer olan İzzet Koyunoğlu'nun evini ziyaret ettik.



Şekil 5.6.7. Koyunoğlu Müzesi Mevcut Zemin, Ara Kat ve Birinci Kat Planı (Arşiv, 2014)

Kütüphane ve müze yapısı, bodrum, zemin, ara kat, birinci kat ve geniş bir avludan oluşmaktadır. Yapıda, kütüphane, müze bölümleri, kalıcı sergi alanı, geçici sergi alanı, konferans salonu, atölyeler, idari bürolar ve servis hacimleri bulunmaktadır. Bodrum katta, yer alan özel bir tv ve radyo stüdyosunun taşınması ile bu alanında yapıya katılması planlanmaktadır. Avluda birçok arkeolojik eser sergilenmektedir. Araştırma gezisi sırasında müze müdürü başta olmak üzere, müzenin sanat tarihçisi ve personeli bize eşlik ettiler. Öğrenciler tarafından, müzenin fiziksel eskime gösteren yönleri ve işlevsel eskime gösteren kısımları tespit edildi. Müze müdürü, personeli ve ziyaretçilerle, detaylı görüşmeler yapıldı.

Proje alıřmasına bařlamadan nce her ğrenci Konya'nın tarihi, kltr, gnlk hayatı, coğrafi yapısı, sanat ve spor faaliyetleri gibi konular bařta olmak zere, mze ile ilgili bir ok alanda okuma ve arařtırmalar yaptılar. Dnya'da ve Trkiye'de yapılan kent mzeleri rneklerini incelediler ve bu arařtırmalardan oluřan bir sunum hazırlayıp, sınıf iinde sundular.

3.3. Proje alıřmasında Yntem Seimi:

Metafor kavramı bilinmeyen řeylerin ğretilmesi iin bir teknik, ğrenilen bilgilerin akılda tutulması ve hatırlanması konusunda geerliliğı kanıtlanmış bir ara olarak tanımlanırken, Koyunoğlu'nun yařamı boyu iselleřtirdiğı proje konusunda, kullanılacak metafor yntemi ile ğrencilerin konuya iliřkin kendi i dnyalarına yapacakları yolculukla yeni keřiflere ulařacakları ve zgn tasarım anlayıřına ulařacakları dřnlerek, proje yntemi belirlenmiřtir. Metaforik dřnceyi oluřturan  maddeden ilki olan, soyut olgu ğrencilerin seecekleri kavram, tema ve bakıř aısı olarak belirlendi. İkincisi olan somut olgu ise, proje alıřma alanı olarak verildi. nc madde de, bu iki kavram arasında kurulan zel denklik ise sonu rn olan, proje olarak ele alındı.

Yaklařık bir ay sren arařtırma safhasının tamamlanmasından sonra her ğrenciden proje konusu "Koyunoğlu Kent Mzesi"ne dair kendi i dnyalarından yansıyan bir kavram, bir tema, bir bakıř aısı belirlemeleri istenildi. Konya'ya yepyeni bir pencereden bakmak, ynelmek, yn bulmak, Konya'nın etimolojisi, zamana yolculuk, gemiř uygarlıkların izinde, dıřtan ie akıř, İkonoiia, palimsest, hořgr, fzyon, yankı, dng, zıtlık, neon ve saydamlık gibi proje temaları ortaya ıktı. ğrencilerin tematik kavramları ve proje ynndeki tasarım felsefeleri glendirildi. Belirlenen kavramlar zerinden ğrencilere ait mze senaryolarının yazılması istenildi. Senaryolar sınıf iinde etkin bir řekilde anlatıldı. Bu senaryoya baėlı olarak projenin ilerleyen ařamalarında, donatı ve ekipmanlar, renk, malzeme, aydınlatma gibi bir ok i mekan bileřenine karar verildi. Belirlenen kavramlarla ilk eskizler yapılmaya bařlandı.

3.4. Proje alıřma Ařaması:

Proje alıřmasına bařlamadan nce yapının ihtiya listesi belirlendi. Bu liste iinde, giriř-fuay alanı, kalıcı ve geici sergi alanları, ktphane, arřiv, depo, ocuk atlyeleri, ok amalı salon, ynetim ve personel birimleri, cafeterya, hediyelek

eřya satıř birimi ve ıslak hacimlerin zmlenmesinden oluřmaktadır. Bu ařamadan sonra fonksiyon řemaları izildi. Projenin alıřma leğı 1/100 olarak belirlenmiřtir. İhtiya duyulan alanlar 1/50 ve 1/20 leklerde detaylıca alıřılmıřtır. Vaziyet planı, bodrum kat planı, zemin kat planı, ara kat planı, birinci kat planları tefriřli ve teknik olarak izilmesi istenmiřtir. 4 adet kesit, cephe grnř, detay izimleri ve i mekanların tamamını anlatan grseller de hazırlanmıřtır. Grseller, 3

boyutlu olarak serbest el izimi, 3-ds max, sketch-up gibi programların yardımıyla izilmiřtir. Projeler iin sunum-konsept paftası hazırlanmıř, yazılan mekan kurgusu senaryosu ile arařtırmalar dosya halinde ve cd iin de teslim edilmiřtir. Proje izimlerine ilaveten ğrencilerin 3 boyut algısını geliřtirmek ve yapılan alıřmaları katlar arasındaki iliřki ve mekan dzleminde grmek iin maket alıřması

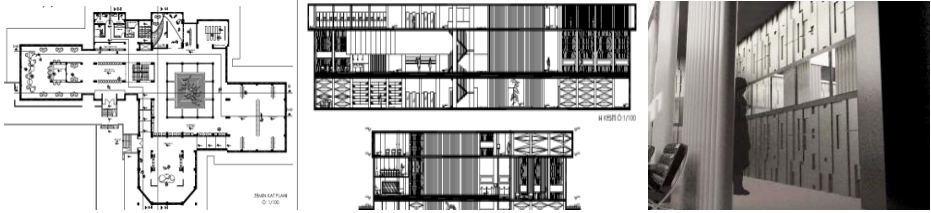
yapılmıştır. Çalışılan 30 adet projeden seçilen beş adet proje tema ve kavramlarıyla birlikte örnek olarak incelenecektir.

"Konya'ya yepyeni bir pencereden bakmak" temasıyla yola çıkılan projenin; gelişim, evrensellik, çağdaşlık kavramları ile tasarımına yön verilmiştir. Müzede bütünüyle teknoloji unsurları, dijital sunum teknikleri kullanılarak, Konya'nın geçmişinden günümüze kadar olan zaman dilimi etkili bir tasarım ile anlatılmıştır.



Şekil 8.9.10. Esmâ Nur Dağ Projesi-Konya'ya yepyeni bir pencereden bakmak

"Yönelmek, yön bulmak" kavramlarıyla Konya'da kent felsefesinin gelişimini tarihsel olarak ele alarak kent dokusuna değinilmiş projeden yola çıkılarak, bireyleri tarihi bir dokunuşla etkilemek amaçlanmış, tarihin estetikle birleşip sergilendiğini görebiliriz. Proje içerisinde soldan sağa doğru bir akış mevcuttur.



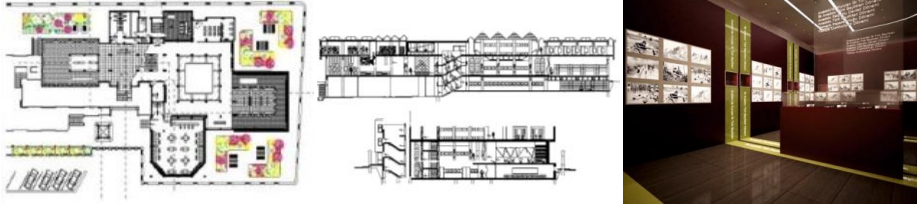
Şekil 11.12.13. Beyza Çakır Projesi-Yönelmek, yön bulmak

"Konya'nın etimolojisi" temasıyla yola çıkılan projede, Konya'nın M.Ö. ve M.S. dönemlerinde almış olduğu isimler, tasarım felsefesi olarak benimsenip proje tasarımına yön vermiştir. Konya adının dönemlere göre değişiklik göstermesine ve anlamlarına vurgu yapılarak proje çalışması tamamlanmıştır.



Şekil 14.15.16. Tuğba Özdemir Projesi-Konya'nın etimolojisi

"Zamana yolculuk" temalı proje de, zengin Konya tarihinin mimari dokusu, geleneksel motifleri, kıyafet kültürü, yemek kültürü ve çeşitli dönemlerde meydana gelen olayları, müze severlere keyifli bir ortamda aktarmak, aynı zamanda merak uyandıran bir mekan tasarlamak, en önemli hedefti.



Şekil 14.15.16. Rabia Kaynar Projesi-Zamana yolculuk

"Geçmiş uygarlıkların izinde" temasıyla, Konya'da tarih boyunca yaşamış uygarlıkların yaşam deneyimleriyle şekillenmiş tarihi kent dokusunu, anıtsal yapılarını, arkeolojik varlıklarını güncel işlevlerle mekanda yaşatmaya ve geleceğe aktarmaya hedefleyen bir proje tasarımı yapılmıştır.



Şekil 17.18.19. Elif Yurt Projesi-Geçmiş uygarlıkların izinde

Proje çalışmasının sonucunda, öğrenciler tarafından açılacak proje sergisi için davetiye ve afiş çalışmaları yapılmış, dağıtımları gerçekleştirilmiştir. Proje eğitiminin yanı sıra öğrencilerin konu ile ilgili paylaşımları öğretime katkı sağlayacak düzeyde olmuş, paylaşımı sadece sosyal medyada yaşamayarak gündelik hayatta da etkili kılmışlardır.

3.5. Proje Çalışmasının Sonuç Ürünleri:



Şekil 20. 21. Konya Kent Müzesi Proje Sergi Davetiyesi ve Toplu Fotoğraf

Eylül 2015 tarihinde başlanan öğrenci proje çalışmaları Ocak 2015 tarihinde tamamlanmıştır. 7 Mart 2015 günü Koyunoğlu Kütüphanesi ve Müzesi konferans salonunda tarafımdan yapılan sunumla müzecilik kavramı, yapının kent için önemi

ve proje süreci hakkında bilgi verilmiştir. Konferansın ardından müzede, öğrencilerin "Konya Kent Müzesi" proje sergisinin açılışı, müze müdürü, belediye yetkilileri, üniversite hocaları, öğrenciler ve geniş katılımlı ziyaretçilerle yapılmıştır. Sergi açılışı ve konferansa, basında da yer verilmiştir (URL 3, URL 4).

Konferans ve sergi açılışında, unutulmaya yüz tutan yapı hatırlanmış, kentin sorunsalı olduğu gündeme gelmiş, sorunsalın çözüm önerileri 30 farklı proje ile sunulmuş, yetkililerin konuya verdiği önem artmıştır. Öğrenciler açısından ise proje çalışmasına farklı bir metotla bakılarak, geçmiş ile günümüz arasında bağ kurularak unutulmaz bir deneyim yaşanmıştır.

Proje çalışmasıyla ilgili yurt içi ve yurt dışında yapılan sunumlarla, kentin ve yapının tanıtımına katkı sağlanmaktadır. İzzet Koyunoğlu Kütüphane ve Müzesi ile ilgili yapılan kapsamlı çalışmalar sonrasında, Konya Büyükşehir Belediye'sinin konuya vermiş olduğu önem artmış olup, öğrenci projelerinden seçimler yapılarak uygulama projesi hazırlama süreci hızlanmıştır. Müzenin tadilat çalışmaları ihale aşamasında olup, 2015 yılı içerisinde başlanması planlanmaktadır. Konya Büyükşehir Belediyesi tarafından basılacak olan, öğrenci projelerinin ve konuyla ilgili uzmanların görüşlerinin yer aldığı kitap için hazırlıklar başlamıştır.

4. SONUÇ ve DEĞERLENDİRME

Metafor yöntemi ile yapılan proje çalışması sonucunda öğrencilerin kazanımları aşağıda sıralanmıştır:

1. Öğrenciler, proje tasarım sürecinde oluşturdukları somut ve soyut kavramları kullanarak, bir yöntem geliştirme yeteneği kazandılar.
2. Öğrencilerin yaratıcılık, esin kaynağı, hayal ve sezgi güçleri etkinleştirilmiş olup, öğrenilen yeni yöntem ile özgün çözümler ortaya çıkardılar.
3. Öğrencilerin oluşturdukları metaforik kavramlar üzerinden tasarımlarına yön verilirken, iç dünyalarına yaptıkları yolculukları da dışa vurmuştur.
4. Çalışma, metafor kavramıyla ilgili yapılan disiplinler arası ve disiplin içi çalışmalara ışık tutacak niteliktedir.
5. Aynı alanda mevcut olan tasarım problemine, 30 adet farklı çözüm önerisinde bulunulmuştur.
6. Öğrenciler, kentin kültürel mirasına sahip çıkmayı öğrenirken, geçmişle gelecek arasında güçlü bir bağ kurmuşlardır.
7. Öğrenci projesi ile uygulama projesine hazırlık yapılmıştır.
8. Öğrenci projelerinin sergilenmesi, sergi öncesi yapılan hazırlıklar öğrenciler arasında paylaşımı artırırken, çalışılan proje alanı içerisinde sergi açılması öğrencilerin mesleğe olan motivasyonlarını artırırken, yapılan çalışmaların geniş kitlelere ulaşılması da sağlanmıştır.

9. Bu yöntem ile gelişen tasarım kabiliyeti, meslek hayatına yön verecek niteliktedir.

10. Metafor kavramı ile proje tasarlanması, mezun olan mimar, iç mimar, endüstriyel ürün tasarımcısı gibi bir çok alanda çalışan tasarımcılara, örnek teşkil edecek düzeydedir.

Metafor yöntemi ile yapılan proje çalışması sonucunda kentin kazanımları aşağıda sıralanmıştır:

1. 30 yaşını aşan bir yapının fiziksel ve işlevsel eskime süreci tespit edilmiş, yapının günümüz ihtiyaçlarına cevap verecek duruma gelmesi için 30 farklı proje ile çözüm önerisi sunulmuştur.
2. Kentin sorunsal haline gelen yapıya dikkat çekilmiş, yetkililer tarafından yapılacak çalışmalar hız kazanmıştır.
3. Yapıyla ilgili uygulama projeleri görüşülme aşamasındadır.
4. Konferanslar, proje çalışmaları ve sergi ile kentli ve ziyaretçilere konunun önemi anlatılmış, yapının tekrar odak noktası olması sağlanmıştır.
5. Öğrenci projelerini ve konuyla ilgili uzman görüşlerini anlatan kitap çalışması, gelecek nesillere aktarılacak kaynak eser niteliğinde olacaktır.

Metaforla anlatım sihir yapmak gibidir. Umarım ki öğrencilerle çalıştığımız projeler, bir sihirli değnek olarak yapıya dokunur ve kentin önemli bir kültürel mirası korunmuş olur.

KAYNAKLAR

Arşiv, (2014), Konya Büyükşehir Belediyesi Proje Arşivi, Konya.

Corbett, E., and Connors, R., (1999), Classical Rhetoric For The Modern Student, New York: Oxford University Press.

Cordan, Ö., Görgül, E., Çinçik, B., Numan, B., (2012), İç Mimarlık Eğitiminde Günceli Yakalamak: İTÜ Örneği, İçmek, İçmimarlık Eğitimi 2.Ulusal Kongre Kitabı, İstanbul Kültür Üniversitesi, İstanbul.

Coyne, R., Snodgrass, A., Martin, D., (1994), Metaphors in the Design Studio, Journal of Architectural Education.

Dikmen, Ç. B., (2011), Mimarlık Eğitiminde Stüdyo Çalışmalarının Önemi: Temel Eğitim Stüdyoları, e-Journal of New World Sciences Academy, Volume: 6.file:///C:/Users/ACER/Downloads/5000066961-5000085803-1-PB%20(4).pdf

Eraslan, L., (2011), Sosyolojik Metaforlar, Akademik Bakış Dergisi, Sayı: 27 Kasım-Aralık. <http://www.akademikbakis.org/eskiste/27/01.htm>

Gadamer, H.G., (1999), Truth and Method, Quoted in Weinsheimer, Gadamer's Hermeneutics.

Kaptan, F., Arslan, B., (2007), Fen Öğretiminde Soru-Cevap Tekniği ile Analoji Tekniğinin Karşılaştırılması. http://www.fedu.metu.edu.tr/UFBMEK5/b_kitabi/PDF/Fen/Poster/t48d.pdf

Lakoff, G., and Johnson, M., (1980), *Metaphors We Live By*, Chicago: University of Chicago Press.

Lakoff, G. and Turner, M., (1989), *More Than Cool Reason: A field Guide to Poetic Metaphor*, Chicago University Press, Chicago.

Morgan, G., (1980), *Paradigms, Metaphors and Puzzle Solving in Organizational Analysis* Administrative Science Quarterly.

Schön, D.A., (1985), *The Design Studio*, RIBA Publications Ltd., London.

Sezer, E., (2003), *Dilde ve Edebiyatta "Yol" Metaforu*, Kitaplık, Sayı 65, Ekim.

Yaşar, H., (2012), *Konya Rehberi*, Büyükşehir Belediyesi Kültür Yayınları No:173, Konya.

Yıldırım, S., Güvenç, K., (1995), *Mimarlık Eğitiminde Tasarımları*, Mimarlık ve Eğitimi Forum:1 Nasıl Bir Gelecek, Bildiriler, İTÜ, İstanbul.

Yürekli, İ., Yürekli, F., (2004), *Mimari Tasarım Eğitiminde Enformellik*, İTÜ Dergisi, Mimarlık, Planlama, Tasarım Dergisi, Cilt:3, Sayı:1.

Yürekli, H., Yürekli, F., (2002), *1970'lerden Günümüze Mimari Tasarı ve Eğitimi*: Kara Kutudan Kara Deliğe, Yapı Dergisi, Sayı:250, Yem Yayıncılık, İstanbul.

(URL-1) <http://www.konya.bel.tr/sayfadetay.php?sayfaID=951>, Son Erişim Tarihi: 14.09.2015.

(URL-2) <http://konyalife.com.tr/haber/koyunoglu-muzesi-1862.html>, Son Erişim Tarihi: 14.09.2015.

(URL-3) <http://www.konya.bel.tr/haberayrinti.php?haberID=4422>, Son Erişim Tarihi: 14.09.2015.

(URL-4) <http://www.konyaekspres.com/koyunoglu-kutuphanesi-ve-kent-muzesinin-restorasyon-projeleri-tanitild/4399>, Son Erişim Tarihi: 14.09.2015.

FORM YARATMA SÜRECİNDE DOĞA KAYNAKLI BİÇİMSEL SOYUTLAMA

**Tülay Zorlu¹, Filiz Tavşan², Muteber Erbay³,
Funda K. Açıcı⁴, Özge S. İslamoğlu⁵, Dilara Onur⁶,
Serap F. Büyükçam⁷, Elif Aktaş⁸, Alper Torun⁹**

KTU Mimarlık Fakültesi, İç Mimarlık Bölümü,
zorlutulay@ktu.edu.tr¹, ftavsan@ktu.edu.tr²,
merbay@ktu.edu.tr³, fundakurak@ktu.edu.tr⁴,
ozgeislamoglu@ktu.edu.tr⁵, dilara.onur@hotmail.com⁶,
serapf@ktu.edu.tr⁷, aktaaselif@gmail.com⁸,
alpertorun@ktu.edu.tr⁹

ÖZET

İlk yıl tasarım stüdyolarının iç mimarlık eğitimindeki önemi bilinen bir gerçektir. Tasarımla ilk kez karşılaşılan birinci sınıf mimari tasarım stüdyolarının, öğrencilerin sosyal ve fiziksel çevreyi yeni bir bakış açısıyla görmelerini sağlamak, kendi yaratıcı potansiyellerini keşfederek geliştirmek ve mimarlığın alfabetini öğretmek gibi birçok amacı vardır. Eğitim programlarındaki gerek teknik gerek kuramsal derslerin içeriği sürekli güncellenirken, stüdyolarda gerçekleştirilen tasarım çalışmalarında da yaratıcılığı ve form üretme becerilerini geliştirmek üzere farklı yöntemler denenmektedir. Bu yöntemlerden biri de doğadaki formlardan yapılan soyutlama ve analogilerdir. Doğanın birçok tasarıma esin kaynağı olduğu kabulünden hareketle çalışmanın temel hipotezi; doğrudan analogiler dışında doğadaki varlıkların soyutlamalarıyla elde edilecek modüllerle de form yaratılabileceğidir.

Bu çalışmada KTU İç Mimarlık Bölümü birinci sınıf öğrencileriyle İç Mimari Proje II stüdyosunda uygulanan doğadan biçimsel soyutlamalarla elde edilen modüllerle form üretme yöntemi ve çalışmalarına ilişkin deneyimler paylaşılacaktır. Sonuç ürün olarak kent tanıtım ofisi işlevine hizmet edecek bir yapının tasarımını gerçekleştirmek üzere kurgulanan program dört temel adımdan oluşmaktadır.

KAVRAMLAR

Sürdürülebilirlik

İşlev

Ütopya

Yapı fiziği

Tarih

Toplum

Yaratıcılık

Renk

Bilişim

Etik

Deneyim

Kültür

Biçim

Kullanıcı

Yöntem

Strüktür

Araştırma

Sunum

Doku

Malzeme

Teknoloji

Felsefe

Bağlam

Çevre

Estetik

Stüdyo programının ilk adımı, uygulanacak form üretme yönteminin kuramsal temelini oluşturulmasıdır. İkinci adım doğadan seçilen herhangi bir nesne/varlık üzerinden yapılan biçimsel soyutlamalardır. Üçüncü aşama, yapılan soyutlama çalışmalarından esinlenerek önce modüller daha sonra bu modüllerle form üretilmesi ve son adımda ise bu formların mekâna dönüştürülmesidir.

KAVRAMLAR

Sürdürülebilirlik

İşlev

Ütopya

Yapı fiziği

Tarih

Toplum

Yaratıcılık

Renk

Bilişim

Etik

Deneyim

Kültür

Biçim

Kullanıcı

Yöntem

Strüktür

Araştırma

Sunum

Doku

Malzeme

Teknoloji

Felsefe

Bağlam

Çevre

Estetik

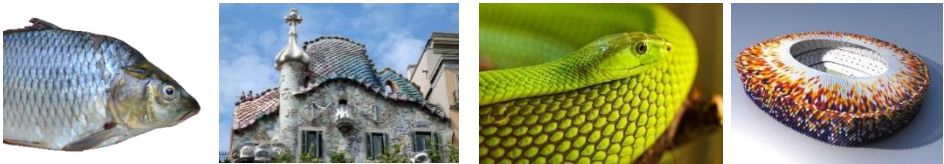
Anahtar Kavramlar: Yaratıcılık, Deneyim, Biçim, Yöntem, Estetik

1. GİRİŞ

Mimarlığın doğa bilimlerine olan ilgisi çok eskilere dayanmaktadır. Doğanın örnek alınması ve doğaya öykünme klasik dönemden bu yana mimari tasarım sürecinde yerini almıştır. Mimarlık tarihinin birçok döneminde doğaya yönelim, doğadan esinlenme ve öğrenme girişimlerini görmek mümkündür. Mimari tasarım-üretim sürecinde doğadan esinlenme, öğrenme, uyarılma ve uygulama biçimleri temel olarak iki şekilde ele alınabilir: İki doğal objenin formunun alınıp biçimsel kaygılarla ve bir analogiyle yapıya aktarılması, diğeri ise yapılaşmada gözlemlenen oluşum biçiminin (malzeme, form, ve strüktürün oluşum sürecinin) deneysel verilerle mimari forma dönüştürülmesidir. Mimari tasarımlarda önceleri daha çok biçimsel ve strüktürel kaygıların sebep olduğu analogik yaklaşımlar uygulanmıştır. Günümüzde ise mimarlık ve doğadan öğrenme doğadaki sistemlerin mimariye aktarılmasına doğru yönelmiştir (Arslan ve Sorguç, 2007; İnceköse, 2008; Gruber, 2011; Öztürk, 2013)

Yeryüzündeki ilk yapılara bakıldığında genellikle doğadaki formalardan taklit edilerek inşa edildikleri görülmektedir. Bu taklit zamanla yerini doğadaki çeşitli formların basitleştirilmesine bırakmıştır. Bu basitleştirme işlemi, mimarlık alanında aynı zamanda "biçimsel soyutlama" kavramı ile ifade edilmektedir. Soyutlama kavramı, sürekli gelişim ve değişime uğrayan form yaratma sürecinde kullanılan yöntemler içerisinde sıklıkla karşımıza çıkmaktadır. Ayrıca tasarım sürecinin çevresel bilgi edinme ve düşünce geliştirme süreçlerinde bir yöntem olarak da kullanılmaktadır (Aydınli, 1992; Laseau, 2001).

Bu bağlamda mimarlık alanı içerisinde soyutlama; tasarım sürecinin başlangıcından sonuna kadar çeşitli adımlarda yer almakta ve son üründe kendini ortaya koymaktadır. Geçmişten günümüze birçok tasarımcı doğadaki bilimsel, matematiksel kurallardan referans alan, doğayla benzeşen tasarımlar yapmışlardır. Örneğin Antony Gaudi Casa Batllo'da balık pulundan, Norman Foster Camp Nou Stadyumu'nda yılan derisinden esinlenmiştir (Şekil 1).



Şekil 1. Balık Pulu (URL-1), Casa Batllo, A. Gaudi (URL-2), - Yılan Derisi (URL-3), Camp Nou Stadyumu, N. Foster (URL-4)

Günümüz teknolojisi ile ele alındığında doğadan taklit; enerji tasarrufu, estetik, işlevsellik, sağlamlık gibi mimari tasarımda olması gereken bütün özelliklerin doğadaki örneklerinde kusursuz olarak mevcut olduğunu kabul eder. Buna en güzel örneklerden birisi Zimbabwe'deki Eastgate Centre'dir. Termitlerin yuvalarını yaparken kurdukları doğal klimadan esinlenerek tasarlanan, içinde alışveriş merkezi ve ofisleri barındıran bu yapı, tamamen doğal yöntemle soğutulacak şekilde tasarlanmış dünyanın ilk doğal soğutmalı binasıdır (Şekil 2) (URL_5).



Şekil 2. Eastgate Centre (Zimbabve) ve termitlerin doğal klima sistemi ile olan benzerliği
(URL-5, URL-6)

Mimari form tasarlanırken, doğanın herhangi bir sisteminden esinlenilebileceği gibi doğrudan bir biçimi de taklit edilebilir. Biçimin taklit edilmesi noktasında mimari form, doğrudan nesnenin biçimsel soyutlaması ile oluşturulabileceği gibi (Şekil 3) bu nesnenin soyutlaması ile elde edilen bir modülün tekrarı ile de oluşturulabilir. Bir modülün tekrarı ile form üretimi günümüz mimarisinde parametrik/algoritmik tasarım yöntemlerinde sıklıkla kullanılmaktadır (Şekil 4).



Şekil 3. Armadillo (URL-7), Clyde Auditorium (URL-8), Uçan kuş (URL-9), TWA Flight Center (URL-10)



Şekil 4. The Al Bahr Towers (URL-11), The Constructive Geometry Pavilion (URL-12), Northcote Aquatic centre, Melbourne (URL-13),

“Modül”, özellikle boyutsal koordinasyon sağlamak için oluşturulan ortak bir ölçüyü “Modüler” ise tasarım ve oranın modüler oluşunu ifade etmektedir (Chang, 1971: 14). Doğadaki kabuk formu içinde olan bir çok canlı-cansız nesne, benzer biçimlerin belirli bir örgütlenme ile sistematik dizimi sonucu oluşmuştur ve bu dizimler birer modül olarak varlık göstermiştir. Bu nedenle de aynı modülün farklı dizilimleri birleşerek farklı kabuk formları oluşturabilir (Ching, 2003).

Modül, ister doğadan esinlenilerek yaratılsın, ister tasarımcı tarafından matematiksel bir dizilimle oluşturulsun her iki yöntemde de bir form oluşturma kaygısı bulunmaktadır. Bu metinde de KTU İç Mimarlık Bölümü 2014-2015 Bahar Yarıyılı İç Mimari Proje 2 dersi kapsamında doğadan biçimsel soyutlamalarla

Üretilen modüller, bu modüllerle tasarlanan kabuk formlar ve proje süreci irdelenmektedir.

2. STÜDYO ÇALIŞMASI

İç mimarlık eğitiminin ilk yarısında öğrencilere; tasarım ile ilgili temel kavram, ilke/öğelerini içeren kuramsal bilgiler verilmekte, çeşitli çalışma ve uygulamalar yaptırılmaktadır. İkinci yarıyıl da ise bu bilgileri pekiştirmek üzere; soyutlama, üç boyutlu düşünme ve form yaratma becerisi kazandırmaya yönelik bir program uygulanmaktadır.

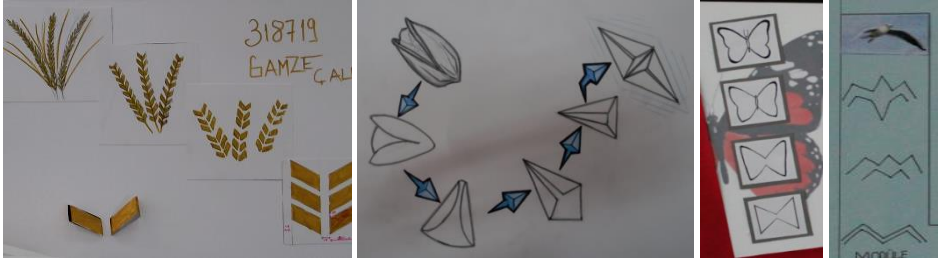
Bu ilkeler doğrultusunda, KTU İç Mimarlık Bölümü 2014-2015 Bahar Yarıyılı İç Mimari Proje 2 stüdyo çalışması dört temel adım üzerine kurgulanmıştır.

İlk adım bilgi toplama ve hazırlık aşaması olup, bu adımın temel amacı öğrencilerin konu ile ilgili genel bilgi edinmelerini sağlamaktır. Bu amaçla;

- Form üretme yönteminin kuramsal temelini de oluşturan bu aşamada öğrenciler tasarım yaklaşımları (analojik, parametrik, vb.) konusunda araştırmalar yaparak sunumlar hazırladılar. Doğadan esinlenerek yapılan tasarımların (biyomimikri ve biyomimemis) kuramsal altyapısı ve tasarımda soyutlama konuları hakkında bilgi edindiler.

Çalışmanın ikinci adımı, doğadan seçilen herhangi bir canlı ya da cansız nesne/varlık üzerinden yapılan biçimsel soyutlamalardır. Bu aşamada;

- Öğrenciler doğadan seçtikleri nesne ve varlıklar üzerinden biçimsel soyutlamalar yaptılar. Bu soyutlamaları aşama aşama çizerek posterler hazırladılar (Şekil 5).

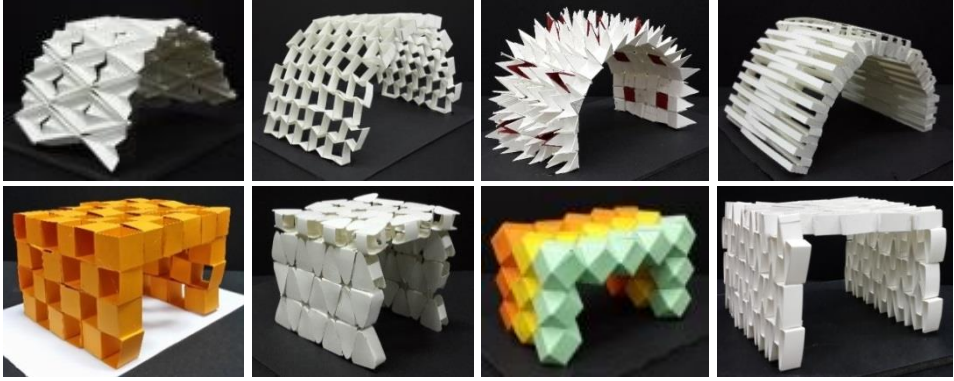


Şekil 5. Soyutlama çalışmaları

Üçüncü adımda iki ya da üçe indirgenmiş soyutlamalar üzerinden modül üretilmesi istendi. Bunun için;

- Önce bir modül oluşturacak biçimde soyutlamaların üç boyutlu modellerini yaptılar. Daha sonra bu modüllerle ölçüleri verilmiş bir tonoz ve bir küp oluşturmaları istendi (Şekil 6). Ayrıca modüllerin kendi içinde nasıl bir araya gelecekleri, bağlantıları ve geçişleri ile ilgili detaylar da ürettiriler. Modüllerle kabuk oluştururken, eş zamanlı olarak form çalışmalarına da geçildi. Öğrenciler her ders için en az iki form üretirken, bir önceki derste aldıkları eleştiriler doğrultusunda bir formu da geliştirdiler (Şekil 7). Bu adımda üretilen modülün form olanaklarını da deneyerek ürettikleri

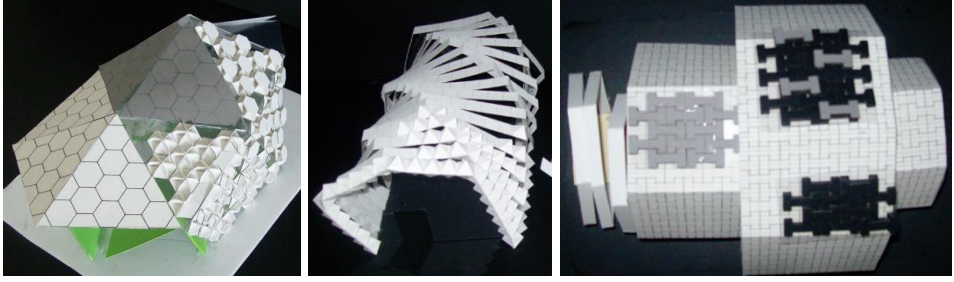
modüle en uygun formu bulmaya çalıştılar. Eş zamanlı olarak öğrenciler, çalışacakları konu ve ölçek hakkında bilgi edindiler. Bu doğrultuda, en uygun modüle ulaşana kadar kabuk-modül ilişkisini deneyerek netleştirdiler (Şekil 8).



Şekil 6. Modül örüntüleri ile tonoz ya da kare hacimlerin kaplanmasıyla oluşturulan form örnekleri

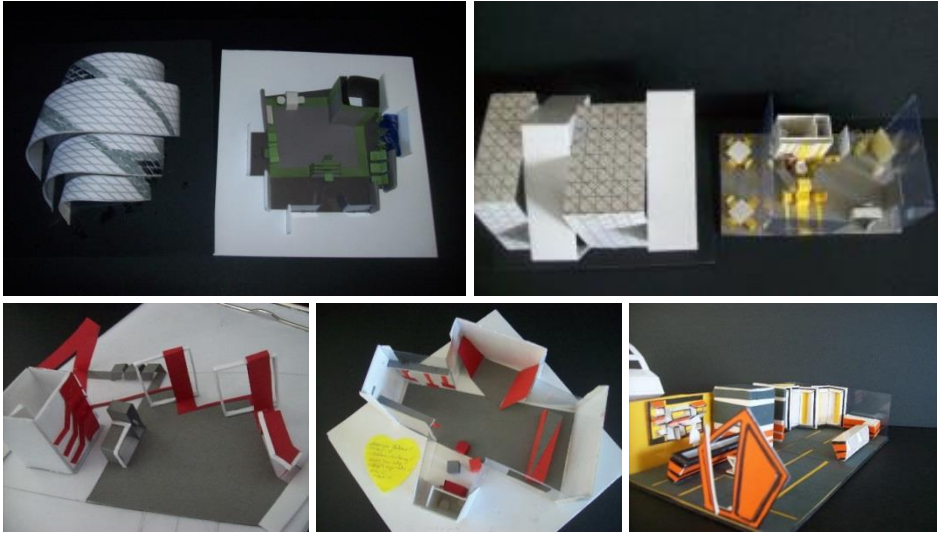


Şekil 7. Modül örüntüleri ve form denemelerinden örnekler



Şekil 8. Modül-form ilişkisine örnekler

Dördüncü ve son adımda, kent tanıtım merkezi olarak tasarlanan form için, hazırlanan ihtiyaç programı doğrultusunda eylem alanları (danışma, bekleme, sergi, hediyelik eşya satış, depolama, tuvalet) ve bu eylem alanları arasındaki ilişkiyi kurgulamak üzere iç mekan alternatifleri geliştirmeleri istendi. Bunun yanı sıra yüzey çalışmaları, sabit ve hareketli donatılar da tasarladılar (Şekil 9).



Şekil 9. Eylem alanlarının oluşturulması ve yüzey/donatı tasarımlarına örnekler

3. SONUÇ: STÜDYO KAZANIMLARI

Tasarım bir yanıyla kişinin yaratıcı gücüne dayanırken diğer yanıyla temel yaklaşım ve süreçleri yansıtan metodolojik kurallara bağlıdır (Jormakka, 2010:7). Bu stüdyo programında da bu düşünce temel alınarak farklı bir yaklaşımla form üretme yaklaşımı denenmiştir.

Bu stüdyo çalışmasının kurgusu doğadan biçimsel soyutlamalarla modüller elde edilerek form üretilmesi ve bir kent tanıtım merkezi olarak tasarlanmasıdır. Çalışmanın sonuçları ise öğrencilerin bu stüdyo sürecindeki kazanımlarıdır.

Bu kazanımlar,

Sürecin ilk aşamasında;

- Tasarım yaklaşımları konusunda genel bilgiler edinirken aynı zamanda form yaratma sürecinde doğadan referans alarak neler yapabileceklerini gördüler.
- Doğrudan biçimsel analogiler ya da soyutlamayla elde edilen örnekleri inceleyerek geniş bir vizyona sahip oldular.

Sürecin ikinci aşamasında;

- Doğadaki canlı ya da cansız varlıkları makro ölçekten mikro ölçeğe kadar inceleyerek farklı ölçeklerde soyutlamalar yapma becerisi edindiler.

Sürecin modül ve form üretme aşamasında;

- Çok farklı nesne/varlık soyutlayarak aynı nesne/varlık için üretilen farklı soyutlamalarla çok farklı modüllere ulaşılabilceğini deneyimlediler. (Tablo 1).
- Kendi çalışmaları ve arkadaşlarının çalışmalarını gözlemleyerek aynı ya da benzer modüllerle çok farklı kabuklar üretebileceğini de deneyimlemiş oldular (Tablo 2).
- Üretilen üç boyutlu kabuk formlarında insan ölçeğini göz önünde bulundurmalarının önemi ve bunu yaparken formun boyutsal özelliklerinden kaynaklı olarak estetik algıda nelerin değişebileceğini gözlemlediler.
- Modül boyutu ile formun boyutları arasındaki dengeyi oluşturacak farklı boyut denemeleri yaparak ölçü kavramıyla ilgili algılarını geliştirdiler. Zamanla kendilerinin ya da arkadaşlarının ürettikleri formlara boyutsal ya da estetik anlamda eleştiri getirebilecek öngörüü edindiler.
- Form çalışmalarında doluluk boşluk oranları ve yerleri konusunda farklı denemelerle, iç mekan-dış mekan ilişkisini kavramaları sağlandı.

Tablo 1. Farklı nesnelerle üretilen modül ve form örnekleri

İstiridye	Domates	Antep Fıstığı
Balık Pulu	Mantar	Martı
Nar	Mandalina	Lale

Tablo 2. Süreç boyunca en çok çalışılan ananas, kozalak ve yer fıstığı için birbirinden farklı soyutlamalarla elde edilen modül ve formlar

NESNE	MODÜL / FORM-1	MODÜL / FORM-2	MODÜL / FORM-3
Ananas			
Kozalak			
Yer Fıstığı			

Sürecin son aşamasında;

- Modüllerin bağlantıları, prizmatik formlarda köşe ayrıntıları ve boyut konusundaki denemelerle son haline ulaşan formların tamamlanmasından sonra verilen ihtiyaç programın doğrultusunda eylem alanlarını mekânın içine yerleştirmeye çalıştılar.
- Eylem alanının niteliğine bağlı olarak mekân içindeki konumunu belirlemenin önemi, bu eylem alanına uygun donatı türleri ve boyutları konusunda bilgi sahibi oldular.
- Mekanda çalışan ya da diğer kullanıcılar için insan-mekan, insan-donatı ilişkisinin önemini kavradılar. Kullanıcı sayısı, kullanım sıklığı kavramları temelinde mekan içindeki sirkülasyonun nasıl ele alınması gerektiğini öğrendiler.

Sonuç olarak bu stüdyo sürecinde uygulanan çalışmalar tasarım eğitiminde soyut düşünme, üç boyutlu düşünme, ölçek kavramı, iç mekan-dış mekan ilişkisi, insan-mekan ilişkisini irdelemek için tasarım stüdyolarında bir yöntem olarak önerilebilir.

KAYNAKLAR

Arslan S., Sorguç, G. A., (2007) Mimari Tasarım Paradigmasında Biomimesis'in Etkisi, Gazi Mimarlık Mühendislik Fakültesi Dergisi, Sayı 22-2, 451-460.

Aydın S. (1992) Mimarlıkta Görsel Analiz, İTÜ Mimarlık Fakültesi, Baskı Atölyesi, İstanbul.

Chang, C. W., (1971) Prefabricated Systems In School Buildings, A Thesis Submitted To The Faculty Of Graduate Studies And Research In Partialfulfilment Of There Quirements, For The Degree Of Master Of Architecture School Of Architecture, Mcgill University, Montreal.

Ching, F.D.K, (2003) Architectural Graphics, 4 Edition, Wiley Sons.

Gruber P., (2011) Biomimetics in Architecture, Strauss GmbH, Morlenbach, Germany.

İnceköse, Ü., (2008) Çağdaş Mimarlık Söylemleri ve Doğabilimsel Bilgi: "Yeni" Mimarlık için "Yeni"den Bilimsel Kavramlar, Mimarlık 341, <http://www.mimarlikdergisi.com/index.cfm?sayfa=mimarlik&DergiSayi=291&ReclD=1725>, Son erişim tarihi: 20.05.2015

Jormakka, K., (2010) Adım Adım Tasarım Yöntemleri, Çev: Zeynep Yazıcıoğlu Halu, Ed. Bahar Demirhan, Yem Yayınları, İstanbul.

Laseau P. (2001) Graphic Thinking for Architects and Designers, John Wiley and Sons, Canada.

Öztürk, N., (2013) Form Bulma Kuramı ve 'Doğal Üzerinden Yapayın Keşfi' Çalıştayı Gazi Üniversitesi Sanat ve Tasarım Dergisi, Sayı 12, 83-101.

Resim Kaynakları

URL-1, <http://pngimg.com/img/animals/fish>. Son erişim tarihi: 12.05.2015

- URL-2, https://en.wikipedia.org/wiki/Casa_Batl%C3%B3. Son erişim tarihi: 15.06.2015
- URL-3, <http://7-themes.com/6926920-green-snake.html>. Son erişim tarihi: 27.07.2015
- URL-4, <http://www.e-architect.co.uk/football-stadium-buildings>. Son erişim tarihi: 21.08.2015
- URL-5, <http://inhabitat.com/building-modelled-on-termites-eastgate-centre-in-zimbabwe/>. Son erişim tarihi: 20.07.2015
- URL-6, http://www.medscape.com/viewarticle/778174_4. Son erişim tarihi: 21.07.2015
- URL-7, <http://www.aceserviceswildliferemoval.com/ARMADILLOS.html>. Son erişim tarihi: 22.07.2015
- URL-8, https://en.wikipedia.org/wiki/Clyde_Auditorium. Son erişim tarihi: 20.07.2015
- URL-9, <http://howieswildlifeimages.com/2013/05/17/chobe-photography-flying-birds/>. Son erişim tarihi: 24.07.2015
- URL-10, https://en.wikipedia.org/wiki/TWA_Flight_Center. Son erişim tarihi: 24.07.2015
- URL-11, <http://www.danielerne.com/al-bahr-towers/>. Son erişim tarihi: 12.06.2015
- URL-12, <http://www.evolo.us/architecture/constructive-geometry-pavilion-investigates-dome-structures-through-mass-customization/>. Son erişim tarihi: 18.06.2015
- URL-13, <http://www.karamba3d.com/how-virtual-becomes-real-structure-and-construction-form-in-grid-shell-design>. Son erişim tarihi: 08.06.2015

1. SINIF PROJE UYGULAMALARINA İKİ ÖRNEK: “ÖĞRENCİ VE STÜDYO MEKÂNININ AİDİYET DUYGUSU BAĞLAMINDA İRDELENMESİ

Hayal Meriç¹, Fatma Ceyda Güney²

İstanbul Arel Üniversitesi, Müh.-Mim. Fakültesi,
İç Mimarlık Bölümü,
hayalmeric@arel.edu.tr¹, fceydaguney@arel.edu.tr²

ÖZET

Tasarım eğitimi veren bölümlerin ilk yılında yer alan Temel Tasarım dersi, öğrenciye alan farkı gözetmeksizin tasarımın evrensel bir dile sahip, belli ilkelerden yola çıkılarak, ürünle sonlanan bir süreç olduğunu benimsetmeyi amaçlar. Tasarım altyapısı olmayan öğrencinin deneyimleme yoluyla yaratıcılığını ortaya çıkarma, sorgulama, gözlemlene ve ayırt etme yetisi kazanmasını sağlar.

Ders sürecinde öğrenci, daha önce aşına olmadığı, farklı bir eğitim sistemi, çalışma düzeni ve ortamıyla tanışır. Tasarım stüdyosu olarak adlandırılan bu ortam, öğrencinin içine dâhil olduğu yeni çevrede etrafındakilerle ortak bir tasarım problemini çözme sürecinde özgürce iletişim kurabildiği ve kendini ifade edebildiği yerdir.

Bu çalışmada, İstanbul Arel Üniversitesi İç Mimarlık Bölümü'nün eğitim-öğretime başladığı ilk iki yılda, proje konusu olarak “deneySEL tasarım II” dersinde verilmiş olan, stüdyo için “mobil” ve “üç boyutlu pano/asamblaj” tasarımı uygulamaları ele alınmıştır. Bu uygulamalar üzerinden öğrenci ile çalışma mekânı arasındaki ilişkinin kullanıcının yaşadığı mekânın tasarımına yaptığı bireysel katkı ve mekânla arasında oluşan “aidiyet” duygusu irdelenmiştir. Böylelikle öğrencilerin stüdyo mekânına tasarım bölümüne özgü kimlik kazandırmaları konusundaki aktif rolleri ortaya konmuştur.

Anahtar Kavramlar: kullanıcı, çevre, tasarım stüdyosu, aidiyet, temel tasarım.

KAVRAMLAR

Sürdürülebilirlik

İşlev

Ütopya

Yapı fiziği

Tarih

Toplum

Yaratıcılık

Renk

Bilişim

Etik

Deneyim

Kültür

Biçim

Kullanıcı

Yöntem

Strüktür

Araştırma

Sunum

Doku

Malzeme

Teknoloji

Felsefe

Bağlam

Çevre

Estetik

1. GİRİŞ

Temel Tasarım dersinin ilk uygulamalarında öğrenci, üniversite eğitimi öncesinde karşılaşmadığı farklı bir yöntemle, verilen tasarım problemini geçmiş deneyimleri, hafızasında var olan organizasyon becerisi ve içgüdüleri yardımı ile çözmeye çalışır. Bu aşamada ortaya konan tasarım, öğrencinin deneyimsel ve sezgisel bilgi birikiminden oluşur. Bu sürecin devamında dersin yürütücülerinin yönlendirmeleri öğrencinin tasarlama becerisine bilişsel katkı sağlayarak, öğrencide tasarım kavramının rasyonel altyapısının oluşmasına olanak tanır (Ulukoğlu, 1988). Bununla birlikte, dönem boyunca öğrenciye verilen uygulamalarda içeriğe bağlı olarak, tasarlama sürecine öğrencinin yaratıcılık becerisi de eklenir.

Temel Tasarım dersinin yürütüldüğü tasarım stüdyoları, öğrencilerin kullanıcı olarak kendilerini içinde yabancı hissedebilecekleri farklı bir ortamdır. Bu noktada öğrencide seçtiği bölüm ile ilgili oluşabilecek yeterlilik kaygısı ve bocalama sürecinin önüne geçebilmek için, ders kapsamında seçtikleri proje konularıyla, öğrenci ile stüdyo mekânı arasında aidiyet duygusunun oluşması sağlanabilir. Yapılan bu çalışmada iki farklı öğretim döneminde uygulanmış proje örnekleri üzerinden, öğrenci ve stüdyo mekânı arasındaki ilişki aidiyet duygusu bağlamında irdelenmiştir.

2. İNSAN VE MEKÂN ARASINDAKİ AİDİYET İLİŞKİSİ

Mekâna bağlılık çeşitli araştırmacılar tarafından farklı şekillerde tanımlanmıştır. Göregenli "Çevre Psikolojisi İnsan Mekân İlişkileri" adlı kitabında mekâna bağlılıkla ilgili çeşitli araştırmacıların yorumlarına yer vermiştir. Bunlardan Riley'in tanımına göre mekâna bağlılık; insanın kullandığı/yaşadığı yer ile arasında kurduğu deneyim ve kişinin hafızasında var olan, o yerle ilgili ön yargılar, düşünceler yardımıyla oluşturduğu duygusal ilişkidir. Bir diğer tanımda Brown ve Perkins ise; mekâna bağlılığı, insanların içinde bulundukları sosyal ve fiziksel ortamlar ile aralarında kurdukları, kişiliklerine ve psikolojilerine yarar sağlayan olumlu ilişki olarak tanımlamışlardır. Psikolojide yerin ve kişinin kimliğini yapısında birleştiren, karmaşık bir örüntü olarak tanımlanan yer kimliği ise, kişinin fiziksel çevre ve diğer insanlarla ilişkilerinde tercihleri, duyguları, inançları doğrultusunda şekillenen bir kavramdır. (Göregenli, 2013).

Mekâna aidiyet ve kimlik duygusunun oluşmasında kendini ifade etme, güvenlik duygusu ve kontrol ihtiyacının giderilmesi gibi psikolojik ve sosyo-kültürel etkenlerin yanı sıra insan ve mekân arasındaki boyut ilişkisi, insanın o mekândaki kullanım sınırlarını belirlemesi gibi çevresel ve mekânsal faktörlerin etkili olduğu bilinmektedir. Ayrıca ısıtma-havalandırma-aydınlatma gibi fiziksel konfor koşullarını sağlayan biyolojik faktörlerin de aidiyet ve kimlik duygusunun oluşturulmasında payı bulunmaktadır.

3.TASARIM STÜDYOLARINDA AİDİYET

Tasarım bölümlerinde öğrenci, daha önce aşına olmadığı, farklı bir eğitim sistemi ile bu sistemin parçası olan çalışma düzeni ve ortamıyla tanışır. Tasarım stüdyosu olarak adlandırılan bu ortam, tasarım derslerinin yanı sıra teknik resim, temel sanat eğitimi gibi diğer uygulamalı derslerin de yürütüldüğü, eğitimin odağında yer alan

mekândır. Aynı zamanda burası öğrencinin içine dâhil olduğu yeni çevrede etrafındakilerle ortak bir tasarım problemini çözümleme sürecinde özgürce iletişim kurabildiği ve kendini ifade edebildiği yerdir.

Tasarım derslerinde öğrenci verilen konuyu, düşünsel aktiviteyi deneyimleme yöntemi ve görsel ifade tekniklerini kullanarak somutlaştırır (Purcell ve Gero, 1998).

Tasarım eğitimine özgü olarak stüdyo mekânı, yaparak öğrenme sürecinde öğrencilerin birbirleri ve ders yürütücüleri ile karşılıklı olarak düşüncelerini, deneyimlerini paylaştıkları ve bu bağlamda birbirleriyle aktif iletişim içinde bulunarak tasarım üretme eylemini gerçekleştirdikleri ortamdır (Coyne ve diğerleri, 1995).

Tasarım stüdyoları öğrencilerin kullandıkları diğer dersliklerle karşılaştırıldığında teorik derslerde kullanılan derslikler, gerek öğrenciler gerekse öğretim elemanları için büyüklükleri dışında ayırt edici bir atmosfere sahip olmayan; oturma düzeni ve donanımlarıyla birbirlerinden ayrılmayan tek tip mekânlardır. Bu sebeple bu dersliklerin kullanıcıları ile mekân arasında ilişki ders süresinden ibarettir ve kullanıcı mekân ile arasında herhangi bir bağ oluşturmaz. Tasarım stüdyolarının kullanım şekline bakıldığında ise; stüdyonun kullanım süresi, kullanım şekli, yürütülen derslerin niteliği, büyüklüğü mekânı diğer dersliklerden ayırtmaktadır.

Tasarım bölümlerinde stüdyo derslerinin süresinin 4 saatten 8 saate kadar değişkenlik gösterdiği ve uygulamalı derslerin eğitim süresi boyunca ağırlığının teorik derslere oranla sayıca çok olduğu düşünüldüğünde, öğrencilerin okulda geçirdikleri sürenin çoğunu hatta bazı günlerin tamamını stüdyoda geçirdikleri görülmektedir. Doğal olarak bu mekân artık öğrenci için, herhangi bir derslik olmaktan çıkıp mekân ile arasında bağ kurduğu, benimsediği bir yer haline gelir. Kullanım şekli olarak ele alındığında ise; teorik dersliklerde öğrenci mekânda pasif kullanıcı konumunda iken stüdyoda uzun süreli oturma zorunluluğu olmadan, masasının başında kimi zaman oturarak, kimi zamanda ayakta hatta müzik eşliğinde çalışır. Böylece mekân içerisinde kendi çalışma alanına bağlı kalmadan özgürce dolaşır, arkadaşları ve dersin yürütücüsü ile interaktif bir iletişim içerisinde bulunma imkânına sahip olur. Derslerin niteliğine bakıldığında da özellikle proje derslerinin yürütülüş şekli interaktif iletişim ortamının oluşmasını gerekli kılar. Stüdyolar derslik olmanın yanı sıra tasarım bölümlerinde okuyan farklı sınıflardaki öğrenciler için bir çeşit sosyalleşme ve toplanma mekânı olma niteliği de taşır. Öğrenciler kantin ve bahçe gibi ortak alanlardan sonra en çok stüdyoda bir araya gelerek gerek dersler, gerekse ders dışı konularla ilgili birbirleriyle iletişim kurarlar.

Tasarım stüdyosu ile kullanıcı arasındaki bağ, öğrencilerin o mekâna yaptıkları kişisel katkılarla artar. Mekân ile aralarındaki bağın güçlenmesini sağlayan bu katkılar, duvarlara asacakları eskiz çalışmaları, fotoğraflar, kendilerine ait nesneler kullanarak yarattıkları köşelerdir.

4. AREL ÜNİVERSİTESİ İÇ MİMARLIK BÖLÜMÜ 1. SINIF PROJE UYGULAMALARI VE ÖĞRENCİ İLE STÜDYO MEKÂNI ARASINDAKİ AİDİYET İLİŞKİSİ

Arel Üniversitesi İç Mimarlık Bölümü 2010-2011 eğitim öğretim döneminde 37 öğrenci ile Tepekent Yerleşkesi'nde eğitime başlanmıştır. Form olarak U şeklinde tasarlanmış, tek bir yapıdan meydana gelen Üniversite binasının B Blok üst katında mimarlık ve iç mimarlık bölümlerinin stüdyoları yer almaktadır. Ortak bir girişi bulunan uzun dikdörtgen biçiminde ve 675m² büyüklüğündeki mekânın giriş tarafındaki kısmı İç Mimarlık Bölümü, diğer tarafı ise Mimarlık Bölümü tarafından kullanılmaktadır. Giriş aksı üzerinde hareketli panolarla belirlenmiş koridor Mimarlık bölümü stüdyosuna erişimi sağlamakla birlikte, İç Mimarlık Bölümü stüdyolarını da her biri 150 m² büyüklüğünde iki bölüme ayırmaktadır. Aynı anda iki farklı dersin yürütülebildiği mekânın üstü örtüsü çelik tonoz şeklinde tasarlanmıştır. Mekânlara doğal ışık tonozlar üzerindeki ışıklıklardan alınmaktadır.

Bölüme ait iki stüdyo mekânında üst örtünün tonoz şeklinde olması, iki mekânın hareketli panolarla ayrılmış, Mimarlık Bölümü stüdyosu ile ayrımının parapet duvarla yapılmış olması nedeni ile öğrencilerin çalışmalarını sergileyebilecekleri ya da mekânı kişiselleştirebilecekleri duvarlar bulunmamaktadır. Stüdyo mekânlarının sözü edilen fiziki koşulları göz önünde bulundurulduğunda öğrenci çalışmalarını sergilemek ve mekânı kişiselleştirmek için en uygun yüzey üst örtü olduğu düşünülmüştür. Stüdyo mekânlarına kimlik kazandırılması ve öğrencilerle en çok vakit geçirdikleri mekânla arasında aidiyet duygusunun gelişmesi adına yapılan proje çalışmalarının konuları bu yönde belirlenmiştir.

Bölümün ilk iki yılında bahar yarıyılı başında döneme ısınma amaçlı olarak yaptırılan ve bu çalışmanın konusunu oluşturan projelerden ilki "mobil tasarımı", ikincisi ise "Üç boyutlu pano/asamblaj" tasarımıdır.

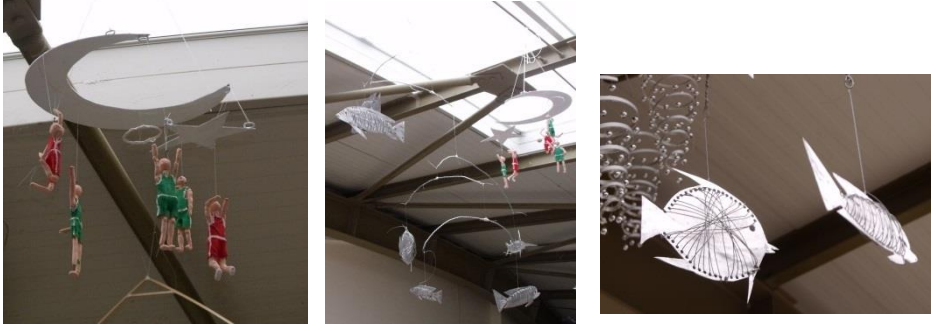
4.1. Stüdyo Uygulaması-1: Mobil

Bahar yarıyılının ilk projesinde öğrencilere kendi belirledikleri bir mekân türü için konu olarak "mobil" tasarımı verildi. Malzeme seçiminin serbest bırakıldığı projenin süresi üç hafta olarak belirlendi ve çalışmaların stüdyonun tavanında sergileneceği duyuruldu. Projenin ilk aşamasında öğrencilerden derste sunulmak üzere mobilin ne olduğu, çalışma prensipleri, tanınmış tasarımcılara ait mobil örnekleri ile ilgili yazı ve görsellerden oluşan paftalar hazırlamaları istendi. İlk derste yapılan araştırmalarla ilgili sunumlardan sonra ikinci dersten itibaren öğrenciler belirledikleri mekân türü ve çalışmalarının konseptine uygun malzemelerle çalışmaya başladılar.

Projede öğrencilerin tasarımları gereken, biri denge odaklı çalışan mobilin iskeletini oluşturan aksam, diğeri bu aksamı oluşturan kolların ucuna takılacak objeler olmak üzere iki unsurdur. Öğrenciler önce onlara daha ilgi çekici gelen objeleri tasarlamağa başladılar. Kendilerinden bu objeleri çevrelerinde bulabilecekleri ya da satın alabilecekleri hazır nesnelerden seçilmemeleri istendi. Öğrenciler, tamamiyle kendi üretimleri olan ya da form, renk ve dokularını dönüştürdükleri hazır nesneleri kullanmaları konusunda yönlendirildiler.

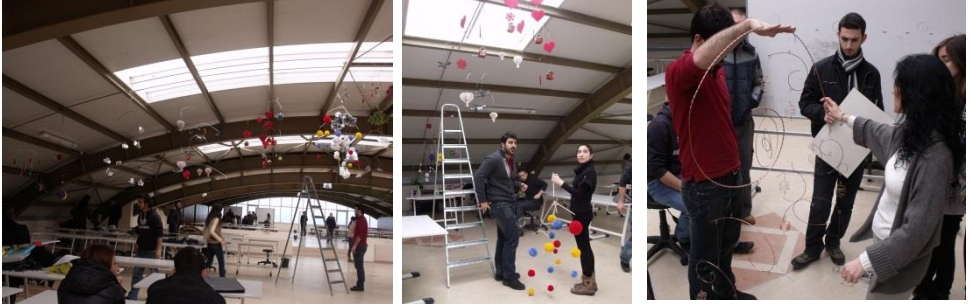
Yapılan çalışmalarda işçiliğin ve el becerisinin ön plana çıktığı başarılı örnekler ortaya çıktı. Bunlardan biri alüminyum levhaların kesilip, bu levhaların yüzeylerinin

işlenmesi ve demir tellerle üç boyut verilmesi ile oluşturulan deniz ürünleri restoranı için tasarlanmış bir mobildi. Bir başka çalışma genç odası için tasarlanmış, seramik hamurundan yapılıp, boyanmış ve fırınlanmış basketbol milli takımının oyuncularını simgeleyen figürleri ile üzerinde metal levhadan kesilmiş bir ay yıldız bulunan mobildi.



Şekil 1. Mobil çalışmalarına örnekler

Çalışmalar teslim günü, önce dengede olup olmadıkları denendikten sonra stüdyonun tavanına asıldılar. Öğrenciler yaptıkları mobilleri asma aşamasında oldukça eğlendiler. Çalışmaları değerlendirme aşamasında da yaptıkları eleştirilerle karşılıklı etkileşimde bulundular. Böylelikle derse interaktif katılım sağlandı. Sınıftaki tüm öğrenciler toplu halde stüdyoya yaptıkları katkı ile mekân farkındalığı yaratmış oldular.



Şekil 2. Çalışmaların asılma ve değerlendirme aşaması

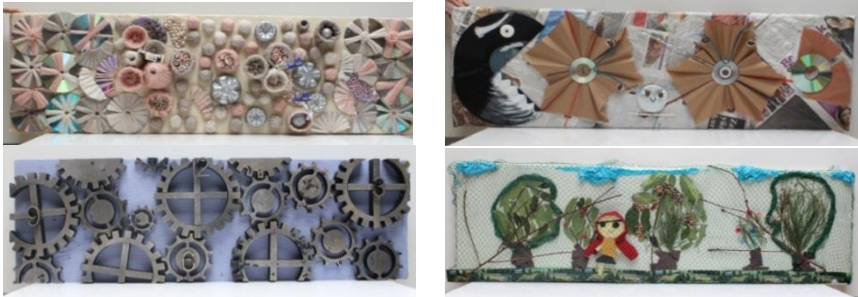


Şekil 3. Uygulama sonrası tasarım stüdyosunun son hali

4.2. Stüdyo Uygulaması-2: Üç Boyutlu Pano/Asamblaj

Bir sonraki eğitim yılının bahar döneminde ise öğrenciler stüdyo mekânındaki üst örtü üzerinde yer alan girişler için “Üç boyutlu panolar/asamblajlar” hazırladılar. Çalışma süresi üç hafta olarak sınırlandırıldı. Öncelikli olarak öğrencilerden asamblaj ile ilgili araştırma yapmaları; konu ile ilgili yazılı ve görsel örnekler seçerek sunum hazırlamaları istendi. Verilen proje konusu ile ilgili detaylı bir araştırmanın sonunda, her öğrenci serbest bir tema seçti.

Panolar için stüdyo mekânında biri giriş kapısının yer aldığı duvarda, diğer ikisi ise giriş aksı üzerinde bulunan üç giriş belirlendi. Sınıftaki 30 öğrencinin her biri panolarını yerleştirecekleri giriş ve üzerindeki bölmeyi seçti. Çalışmanın ilk aşamasında öğrenciler tarafından kemer biçimindeki girişlerde yer alan farklı boyutlardaki bölmelerin her birinin ölçüleri alınıp, eskiz kâğıdına kalıpları çıkarıldı. Böylelikle öğrencilerin uygulamanın ön hazırlık aşamasında aktif bir biçimde, grupça çalışmaları sağlanmış oldu. Öğrenciler ölçüleri 116x38 - 115x38 - 113x38 cm olarak değişen bölmeler için polistren levhalar kullanarak panoları oluşturacak altlıklar hazırladılar. Hazırladıkları bu altlıkları, istedikleri renk ve dokuda seçtikleri kumaşlar kullanarak kapladılar. Çalışmanın bu aşaması tamamlandıktan sonra öğrenciler belirledikleri temalara uygun seçtikleri malzemelerle stüdyoda çalışmaya başladılar. Seçilen malzemelerin bir kısmını doğrudan, bir kısmını ise dönüştürerek kullandılar. Malzeme ve tema seçiminin serbest bırakılmış olması, öğrencilerin stüdyo mekânına kişisel beğenilerini ve tercihlerini yansıtmalarına yardımcı oldu.



Şekil 4. Üç boyutlu pano / asamblaj çalışmalarından örnekler

Öğrencilerin kimi panolarında mesaj içerikli, kimi seçtikleri tema ile ilişkili olarak kurgusal bir senaryoya bağlı somut anlatımı tercih ederken, diğer bir grup ise temel tasarım uygulamalarındaki benzer soyut düzenlemeleri tercih ettiler. Yapılan çalışmalardan birinde; cd, pet şişe, renkli ip, alüminyum folyo malzeme olarak seçildi. Öğrenci cd ve pet şişeleri farklı boyutlarda parçalara ayırıp üzerlerini ip ile kaplayarak temel tasarım ilke ve elemanlarını kullandığı üç boyutlu soyut bir düzenleme oluşturdu. Bir başka çalışmada ise kese kâğıdı, balsa çubukları, eski plak ve yine cd gibi fonksiyon ve nitelik olarak birbirinden farklı malzemeler kullanılarak üç boyutlu bir düzenleme hazırlandı. Malzemede sürdürülebilirliği vurgulamayı amaçlayan bu çalışmada öğrenci, geri dönüştürülebilir malzemeler ile inorganik atıkları bir arada kullanarak çevre kirliliğine farklı bir yaklaşım sağlamayı amaçladı.

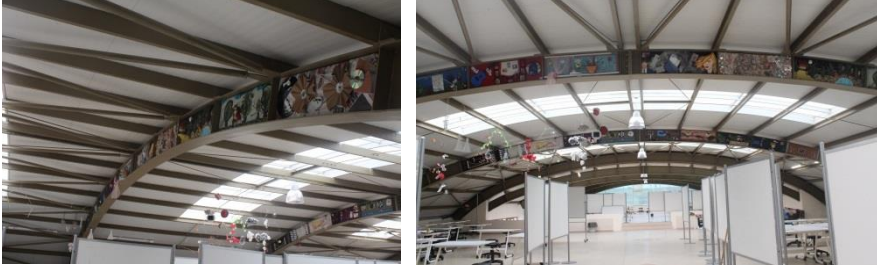


Şekil 5. Öğrencilerin üç boyutlu panoları uygulama aşaması



Şekil 6. Hazırlanan panoların öğrenciler tarafından yerleştirilmesi

Hazırlanan üç boyutlu panolar, teslim tarihinde dersin yürütücüleri ve öğrencilerin beraber yaptıkları değerlendirmeler sonrasında, yine öğrenciler tarafından, daha önce belirlenen kirşlerdeki bölmelere yerleştirildi. Böylelikle öğrencilerin tasarım ölçü alma ve uygulama olmak üzere çalışmanın her aşamasına aktif olarak dâhil olması sağlandı. Yapılan çalışma, mimari kabuğa eklenip, onunla bütünleşen bir uygulama olarak, mimarlık ve iç mimarlık disiplinlerinin birbirlerini tamamlayıcı yönünü göstermesi açısından bir örnek oldu.



Şekil 7. Stüdyonun uygulama tamamlandıktan sonraki hali

5. SONUÇ

Arel Üniversitesi İç Mimarlık Bölümü, Deneysel Tasarım-II dersinde farklı iki yılda yapılan uygulamalarla, stüdyo mekânının tasarım bölümünün karakterini yansıtacak bir görünüme kavuşmasını sağlamak; bunu mekânın kullanıcısı olan öğrencilerle yaparak aynı zamanda onların bu mekâna karşı aidiyet duygularının gelişmesine katkıda bulunmak amaçlanmıştır.

Yapılan her iki uygulama öğrencilerin hem tasarladıkları ürün hem de bu ürünün mekândaki yeri bağlamında üç boyutlu düşünme becerilerinin gelişimine katkı sağlamıştır. Yapılan uygulamalar ile öğrencilerde tasarımın gelişen, farklı etkenlere bağlı olarak değişebilen, bir bütün olarak ele alınması gereken bir süreç olduğu farkındalığı oluşmuştur. Aynı zamanda öğrenciler farklı malzemeler ile çalışma deneyimi yaşayarak el becerilerini geliştirmişlerdir. Proje süreçlerinde, öğrencilerin çalışma alanının sadece kullanıcısı değil, tasarlayanı olarak da aktif rol almaları sağlanmıştır. Bunlara ek olarak öğrenciler, tasarlama-üretim-ürün-uygulama aşamalarında bilfiil yer aldıkları bu çalışmalar aracılığıyla, piyasada karşılaşacakları sürecin küçük ölçekte bir örneğini deneyimleme şansı bulmuşlardır.

KAYNAKLAR

Coyne, R. D., Snodgrass, A. B. ve Martin, D., (1994) Metaphors in the design studio,

JAE, Vol.48, No.2, 113-125.

Göregenli, M., Çevre Psikolojisi İnsan Mekan İlişkileri, İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları, İstanbul.

Purcell, A.T. ve Gero, J.S., (1998) Drawings and the Design Process. *Design Studies*, Vol.19, No.4, 389-430.

Uluoğlu, B., (1988), Tasarım Stüdyosuna Bir Bakış, Planlama, Sayı 88/2, 21-25.

etik eğitim bitirme çalışmaları
kalite meslek tasarım stüdyosu
kullanıcı üretici içmimar araştırma
yöntem bağlam
tasarım tarih
çözümlleme yaratıcılık
dönüşüm biçim algı beden hareket denge
soyutlama düşünce süreci mekan
çizim sunum ölçek mobilya
renk teknoloji ergonomi
dijital fabrikasyon

ARAŞTIRMALAR

STÜDYO KÜLTÜRÜ BAĞLAMINDA EDİNİLEN TASARIM NOSYONUNUN SÜRDÜRÜLEBİLİRLİĞİ

Orkunt Turgay

İstanbul Kemerburgaz Üniversitesi, Mühendislik Mimarlık
Fakültesi, İç Mimarlık Bölümü,
orkunt.turgay@kemerburgaz.edu.tr,
orkunt.turgay@gmail.com

ÖZET

İç Mimarlık disiplini eğitim boyutunda irdelediğimizde hem düşünsel, hem düşsel, hem kurgusal, hem de kuramsal olması; çok yönlü düşünebilmeyi gerektiren bir durum olan yaratıcılık kavramını ön plana çıkarmaktadır. Kimsenin aklına gelmeyen ortaya koyma çabası, tasarım probleminin çözümüne farklı pencerelerden bakabilme, düşünceler arasında ilişki kurabilme ve tüm bunların tasarıma yansıtılabilmesi bakımından hassasiyet gerektirmektedir (Uzunarslan, Polatkan, 2011).

Aklın soyutlama becerisi aslında kavram yaratabilme becerisine eşdeğerdir. İster mekân olsun, isterse bir kavram olsun bütünün parçasında o bütünü görebilmek; yalınlaştırabilmek soyutlama yapabilmeyi önemli özelliklerindendir. Soyutlama durumunda bilinçli eylemler dizesi olan algılama, algılanılanın farkına varma ve seçme durumları söz konusudur. Bu bilinçli durum söz konusu olduğunda zekâ: sorunların algılanmasını, akıl: sorunların çözülmesini, bellek: elde edilen deneyimlerin saklanması sağlamaktadır (Eriç, 2011). Bu bağlamda tasarım eğitimi, hem soyut olan hayalgücünü, yaratıcılığı barındıran bir "aklı", hem de bu hayalgücünü somut olana dönüştürmede becerilerini ve teknolojinin gereklerini sonuna kadar kullanabilmeyi desteklemelidir.

Tasarım eğitiminde biçim-içerik etkileşiminin sorgulanması ile ortaya çıkan anlamı irdeleyen, hayal gücünü düşünceleri biçimlendirmede etkin olarak kullanan yapıya ihtiyaç duyulmaktadır. Tasarlama eylemi de sürekli yeniyi arayan, farklı alternatif bilgilerle, yaklaşımlarla yenilenmekten

KAVRAMLAR

Sürdürülebilirlik

İşlev

Ütopya

Yapı fiziği

Tarih

Toplum

Yaratıcılık

Renk

Bilişim

Etik

Deneyim

Kültür

Biçim

Kullanıcı

Yöntem

Strüktür

Araştırma

Sunum

Doku

Malzeme

Teknoloji

Felsefe

Bağlam

Çevre

Estetik

çekinmeyen yorum ve eleştirilere açık eğitim anlayışını benimsemelidir. Dolayısıyla, tasarım eğitimi, sadece “plastiğe/biçime” yönelik geometrik, teknik çözümlerle değil, aynı zamanda sonuç ürünün nasıl oluştuğunun alt yapısını oluşturan **“felsefe”**, mekân algısının irdelendiği **“psikoloji”**, hayata ne şekilde geçirileceğinin karar verildiği **“malzeme ve detay bilgisi”**, ne kadara mal olacağının göz önünde bulundurulduğu **“finansal”** konuları, kontrol mekanizması düşünüldüğünde **“insan ve zaman yönetimi”** gibi çok boyutlulukla ilişkili olmalıdır.

Ancak tasarım eyleminin çoğu zaman bağlamından koptuğu, uzaklaştığı; düşünsel bileşenlerin çıkarılıp mesleki anlayışın somutluğunda kalıplaşarak sonuç ürüne konsantre olduğunu söylemek çok da yanlış olmaz. Dolayısıyla, eğitim veren üniversitelerin de tasarım eğitime bakışçıları bu denli önemlidir. Çünkü üniversite ortamı tamamen piyasa koşullarına “eleman” yetiştiren bir öğrenme ortamı değildir. Ancak üniversite kavramının günümüzde geldiği nokta, tasarım eğitimi ne şekilde ele aldığı, özellikle tasarım eğitiminde denilince teorik ve pratik bilginin beraber harmanlandığı göz önünde bulundurulduğunda, tasarım eğitiminin nirengi noktası olan akademik kadrosunun niteliği de, konuya bakış açısı da çok önemlidir.

Tasarım eğitimi veren ve tasarım eğitimi alan, tecrübeli ve daha az tecrübeli bireylerin salt somut bir biçime ulaşma gayreti içerisinde geçen ve niteliğin ıskalandığı bir kapsama dönüşmektedir. Bu gibi yaklaşımlar, anlayışlar tasarım eğitiminin gelişmesine değil, erozyona uğramasına neden olmaktadır. Sonuç ürünün yanı sıra bu ürünün ne şekilde ortaya çıktığı, sürecin sorgulanması ön plana çıkmalıdır.

Sonuç olarak bu bildiride, tüm bu parametreler göz önünde bulundurulduğunda tasarım eğitimi veren üniversitelerin niteliği irdelenerek, geliştirilecek **“stüdyo kültürü”** ile farklı olanı, yeni bakışçılarını keşfetmesi beklenen tasarım öğrencilerinin de yeniliğe açık, sürekli bir arayış içerisinde olması ve kendilerini her bakımdan güncelleyerek donatmalarının önemi vurgulanacak; tasarım eğitimi veren akademisyenlerin de tasarım eğitimi genç daha **“deneyimsiz bireyler”** ile bahsedilen konularda daha fazla donanımına sahip **“deneyimli bireyler”** arasında bir **“bilgi akışı / bilgi dönüşümü”** olarak değerlendirilmesi tartışılmaya çalışılacaktır.

Anahtar Kavramlar: Tasarım Eğitimi, Stüdyo Kültürü, Tasarım, Düşünsel Süreç, Deneyim

KAVRAMLAR

Sürdürülebilirlik

İşlev

Ütopya

Yapı fiziği

Tarih

Toplum

Yaratıcılık

Renk

Bilişim

Etik

Deneyim

Kültür

Biçim

Kullanıcı

Yöntem

Strüktür

Araştırma

Sunum

Doku

Malzeme

Teknoloji

Felsefe

Bağlam

Çevre

Estetik

1. GİRİŞ

Tasarım sorularda sorgulanmakta olanın aksine sürekli olarak değişime uğrayan, biçim değiştiren, gelişen, dönüşen bir kavram olarak karşımıza çıkmaktadır. Günümüzde tasarım eğitim sürecinin temelini, mesleğin uygulamalı bir disiplin olması da göz önünde bulundurulduğunda tasarım stüdyoları / proje dersleri oluşturmaktadır. Stüdyolar kapsamında ise her türlü fikrin, tasarım düşüncesinin çok yönlü olarak sorgulanması, geliştirilmesi ya da elenmesi bu sürecin doğal işleyişini oluşturmaktadır. Tasarım sürecinde verilen tasarım probleminin iyi tanımlanması, çerçevesinin belirgin olarak çizilmesi, tasarımın geliştirilmesi, sonuç ürünün de en rasyonel çözüm olmasını sağlamaktadır. Tasarım sürecine katılan pek çok parametre gibi teknolojinin de bu sürece katılması sonucunda stüdyo kültürü ve tasarım eğitiminde de bir takım değişiklikler gerçekleşmektedir.

Tasarlama eylemi de sürekli yeniyi arayan, farklı alternatif bilgilerle, yaklaşımlarla yenilenmekten çekinmeyen yorum ve eleştirilere açık eğitim anlayışını benimsemelidir. Dolayısıyla, tasarım eğitimi, sadece “plastığe/biçime” yönelik geometrik, teknik çözümlerle değil, aynı zamanda sonuç ürünün nasıl oluştuğunun alt yapısını oluşturan “*felsefe*”, tasarım algısının irdelendiği “*psikoloji*”, hayata ne şekilde geçirileceğinin karar verildiği “*malzeme ve detay bilgisi*”, gibi farklı parametrelerle çok boyutlu bir ilişkili içinde olmalıdır.

Ancak tasarım eyleminin çoğu zaman bağlamından koptuğu, uzaklaştığı; düşünsel bileşenlerin çıkarılıp mesleki anlayışın somutluğunda kalıplaşarak sonuç ürüne konsantre olduğunu söylemek çok da yanlış olmaz. Dolayısıyla, eğitim veren üniversitelerin de tasarım eğitime bakış açıları bu denli önemlidir. Çünkü üniversite ortamı tamamen piyasa koşullarına “eleman” yetiştiren bir öğrenme ortamı değildir. Ancak üniversite kavramının günümüzde geldiği nokta, tasarım eğitimi ne şekilde ele aldığı, özellikle tasarım eğitiminde denilince teorik ve pratik bilginin beraber harmanlandığı göz önünde bulundurulduğunda, tasarım eğitiminin nirengi noktası olan akademik kadrosunun niteliği de, konuya bakış açısı da çok önemlidir.

Tasarım eğitimi veren deneyimli ve tasarım eğitimi alan daha az deneyimli bireylerin salt somut bir biçime ulaşma gayreti içerisinde geçen ve niteliğin iskalandığı bir kapsama dönüşmektedir. Bir de gündelik yaşantının ve eğitimin ayrılmaz bir parçası olan teknolojinin sağladığı kolaylıkların, avantajların yanı sıra tasarımcının ürettiği kurguyu ve tasarım düşüncesini esas alan geleneksel tasarım eğitimi anlayışını yüzeyselleştirmesiyle konunun özünden uzaklaşıldığı da bir gerçektir. Bu gibi yaklaşımlar, anlayışlar tasarım eğitiminin gelişmesine değil, erozyona uğramasına neden olmaktadır. Bu çalışmada geleneksel stüdyo kültüründe sonuç ürünün yanı sıra bu ürünün ne şekilde ortaya çıktığı, sürecin sorgulanması ön plana çıkarılarak, edinilen tasarım nosyonunun sürdürülebilirliği tartışılmaya çalışılacaktır.

2. TASARIM KAVRAMI ve YARATICILIK

Tasarım, sahip olduğu örgütlenme özellikleri, düşünce yapısı, üstlendiği sorumluluklar göz önünde bulundurulduğunda, "bilinçli bir etkinlik" olarak karşımıza çıkan, toplumu değiştiren temel unsurlardan bir tanesidir. Tasarlama; yaratıcılık, bilgi toplama, algılama, düşünme, analiz etme, problem çözme, gibi eylemleri kapsayan, değişebilir bileşelerden oluşan; salt zihnin düşünsel yetisi değil, duyum, duygu ve imgelem gibi yetilerin tümünün ve birbirleriyle kurduğu bağıntıların bütünü olarak özümseindiği bir süreçtir.

Tasarımın temel gerekliliği ise içerisinde yaşadığımız gündelik koşulların çoğu zaman bizlere ve diğer kullanıcılara uymaması, bu koşulların geliştirilerek "yeni olanı bulma" durumudur. Gündelik yaşantımızı sürdürdüğümüz çevre insan yapısı olduğundan aslında toplumun gereksinimleri tasarımın insana katılan bir değer olarak algılanmasını sağlamaktadır. Teknolojinin de devreye girmesi ve bilgisayar destekli olarak üretilmiş tasarımlar, varoluşlarıyla ve toplumun değişen değerleriyle sosyolojik değişimleri de, farklı gereksinimleri de beraberlerinde getirmektedirler. Tüm bunların sonucunda ise "tüketim toplumu" adı verilen, çoğu değerinin de hızla tüketildiği bir durum ortaya çıkmıştır.

Tasarımın anlam yönünün geliştirilebilmesi, o tasarımın ön tasarımının çıkış noktasının tasarım içi (gereksinimlere, işleve göre) ya da tasarım dışı (tasarımcının kişisel yaklaşımına göre) kavramlara bağlı olmasına dayanmaktadır. "Tasarım içi kavramlar" tasarımın kendi problematiğinden kaynaklanmakta, "tasarım dışı kavramlar" ise farklı branşların problemlerinin tasarım yöntemiyle çözülmesini hedeflemektedir (Zelanski, 1987).

Tasarım eylemi imgeler dünyasında oluşan bir durum olarak düşünüldüğünde, tasarım süresince akıl, soyutlama düzeyinde çalıştığından, esin kaynaklarından çoğunun gerçeği varolmayan soyut kavramlar olduğu görülmektedir. Yaratıcılıkta asıl önemli olan gerçeklikte hiç bir şeye denk düşmeyen, hayal gücü olarak da değerlendirilen imgelem yardımıyla soyut kavramlar ve imgeler yaratarak bilinçli etkinliklerden farklı, insan bilincinde yeni duyuşsal ya da düşünsel yansılar oluşturmaktır.

Tasarım eyleminin en önemli bileşeni olan imgelemle bir biçimin kavranması, ancak üzerinde düşünülmüş bir yargıyla gerçekleşebilmektedir. Dolayısıyla imgelem, biçimin kavramları ve o biçime gönderme yapan sezgilerin yetisiyle karşılaştırıp, kavranabilmektedir. Tasarımın içeriğini oluşturan işlev, amaç, nedensellik gibi kavramlar, tasarımın biçimini oluşturan bağlam, çevre, zamansallık gibi kavramlarla zihinde çarpıştırılıp, biçim-içerik etkileşimini ortaya çıkarmaktadır. Tasarım eleştirisi bir başka deyişle imgeleme, söz veya eskiz vb. yoluyla yapılan ve en sonunda söze dökülerek anlamlandırılması gereken zihinsel bir durumdur. Tasarım eğitiminde kavramların kimi zaman tamamlayıcı ve bağlayıcı karşıtlarıyla birlikte ele alındığında, daha zengin bir işlerlik kazanıp, problemin boyutlarının yeniden tanımlanmasını sağladıkları, farklı biçimsel alternatiflerin bulunmasına yardımcı oldukları önemli bir husustur. Dolayısıyla tasarım probleminin çözümünde tasarımın ilk evresinden başlayarak, zihinsel süreçlerin kullanımı çözümle birlikte ortaya çıkan form ve içeriği desteklemeye başlamaktadır.

İmgelerin ortaya çıktığı en tipik durum kişisel eğilimlerin ve ilgilerin kesiştiği ve birleştiği durumdur (Bartlett, 2000). Bu durumda kişinin zihindeki imge düşünce ile birleşip kavramsallaşmaktadır. Kavram, düşünmenin kuralları olarak yargı ediminde duyarlığı oluşturan öğelere uygulanabilmektedir (Kant, 1993). Tasarı aşaması kavramsal kuralları değil, bir esin kaynağı eşliğinde o uzam ve zaman içinde verilenin koşullarının kavramlarla “bağdaşma içinde” olmasını belirtmektedir. Tüm bunların ışığında söze dökülen fikir ve imge oluşumu arasında bir çeşit tamamlayıcı köprü bulunmaktadır. Bu tamamlayıcı unsurun işlevliğini anlamaya çalışmakta da tasarım eğitimi açısından önemlidir.

Düşünce çözüm için yararlanılan durumlar ile probleme yol açan koşullar arasındaki ilişkinin yapısını gösteren bir dile getirilişi de içermektedir. Bu dile getirilşte kelimeler, tasarımların yan anlamlarını çağrıştıran imgeler gibi kullanılabilirler. Bu yolla tasarım beslenir, yeni ve farklı çözümlerin elde edilmesi olanağı doğmuş olur.

Kapsamlı düşünebilmeyi gerektiren bir durum olan “tasarımda yaratıcılık”, çok yönlü düşünebilme, kalıplaşmış düşünceyi kırma ve kimsenin düşünmediği yeni bir düşünce çizgisi ortaya koymayı hedeflemelidir. Ayrıca, mecazi düşünebilme, problemlerin çözümüne bir çok farklı açıdan yaklaşabilme, yeni bir ilişki kurma veya var olan düşünceler arasında ilişki kurma, bilinmeyen bir yöntem icat etme, karşılaşılan yeni durumlara karşı uyanık ve ilgili olma, akıcılık, rahat-çabuk-bağımsız düşünebilme hareket edebilme ve tüm bunları tasarıma yansıtabilme de çok önem arz etmektedir. Bu sayede tasarımcı yeni deneyimler, fikir ve ürünler ortaya çıkarabilir (Uzunarslan, Polatkan, 2011).

Tasarlayan birey tarafından zihinde yaratılan, bir esin kaynağı eşliğinde geliştirilen düşünce ile o düşüncenin biçime yansımaları arasında çok büyük farklılıklar bulunmamaktadır. Fark oluşturabilecek durumlar ise imkânlarla, bağlamla ilintilidir. “Biçim” ve bu biçimdeki “düşünce/içerik” birbirlerinden nitelikleri bakımından farklı olan, ancak “birbirlerini tamamlama” koşuluyla ilişkili olan olgulardır. Bu bağlamda, “düşünce” ile “biçim” arasındaki ilişki “koşul” kavramı aracılığıyla ifade etmek mümkündür. Koşullar da stüdyo kültüründe edinilen tasarım nosyonuna bağlı olarak gelişmektedir.

Zihindeki imge düşünce ile birleşip kavramsallaşmaktadır. Kavram, düşünmenin kuralları olarak yargı ediminde duyarlığı oluşturan öğelere uygulanabilmektedir (Kant, 1993). Tasarı aşaması kavramsal kuralları değil, bir esin kaynağı eşliğinde o uzam ve zaman içinde verilenin koşullarının kavramlarla “bağdaşma içinde” olmasını belirtmektedir.

İmgelerin ortaya çıktığı en tipik durum kişisel eğilimlerin ve ilgilerin kesiştiği ve birleştiği durumdur (Bartlett, 2000). Bartlett'a göre sözcük ve imge oluşumu arasında bir çeşit tamamlayıcı bağlantı varmış gibi görünür; bunun nasıl işlediğini anlamaya çalışmakta da yarar vardır. Sözcük ve imge önemli bir açıdan birbirinin benzeridir; her ikisi de algılanma bakımından o anda orada var olması şart olmayan başka bir şeyin işaretleri yerine geçerler. Böylece, her ikisi de uzakta bir yerdeki nesneler ya da durumların araçlarıdır.

Kavramın görsel model vazifesi görerek tasarım önerisine dönüşmesi ya da geçmişteki sözel tartışmalarda ima edilen imgeler aracılığıyla öneri geliştirmesi olasıdır. Açıklamaya çalışılan bu bakış açısından tasarım önceki tasarım

kararlarının ve deneyimlerinin tutarlılık içinde olması beklenen kombinasyonlarıdır. İmgelem anılarda ya da bilinçaltında gizli biçimlerden beslenir (Kahn, 2002).

Yaratıcılıkla imgenin ilişkisi Erinç'e (1998) göre algı yetisi üzerine bir düşünme, bir imgeleme yetisi katmak, katabilmek, bunun için de sezgi gücünü kullanabilmektir. Eleştirel olarak bakmak, yeni önermelerde bulunmak, daha önce aralarında ilişki kurulmamış nesneler ya da düşünceler arasında ilişki kurulmasıdır. Alışılmışın, bilinenin dışında, yeni, özgün olmak, problemi görebilmek, farklı çözüm yollarından giderek yeni sonuçlar çıkartmaktır.

Tasarım merak edilerek, sorular sorularak, sorgulayarak olanın aksine sürekli olarak değişime uğrayan, biçim değiştiren, gelişen, dönüşen bir kavram olarak da nitelendirilebilir. Tasarım eyleminin en önemli çıkarımı "öğrenme"dir. Tüm bunların ışığında tasarım kavramı, amaç odaklı, alışılmadık fikirlerin üretildiği, keşiflerin yapıldığı ve bu sayede çıkarım olarak "öğrenme" aktivitesiyle tasarımcının "durum" karşısındaki bakış açısını ortaya koymasındır. Tasarım eğitimi geleneğinde sürecin temelini, mesleğin uygulamalı bir disiplin olması da göz önünde bulundurulduğunda tasarım stüdyoları oluşturmaktadır. Stüdyolar kapsamında ise her türlü fikrin, tasarım düşüncesinin çok yönlü olarak sorgulanması, geliştirilmesi ya da elenmesi bu sürecin doğal işleyişini oluşturmaktadır. Yaratıcılığın ve üretkenliğin her zaman ön planda olduğu stüdyo ortamı dinamik süreçlerden beslenir. Tüm bunların ışığında verilen tasarım eğitiminde de tasarlama eylemi gibi sürekli yeniyi arayan, farklı alternatif bilgilerle, yaklaşımlarla yenilenmekten çekinmeyen yorum ve eleştirilere açık eğitim anlayışı benimsenmelidir. Stüdyolar bu bağlamda farklı tasarım problemleri için farklı görüş ve fikirlerin ortaya konmasıyla beraber tüm katılımcılar ve takip edenler için beyin jimnastiği ile birlikte tasarım fikirlerinin diri ve güncel kalmasını sağlamaktadır.

Tasarım sürecinde verilen tasarım probleminin iyi tanımlanması, çerçevesinin belirgin olarak çizilmesi, tasarımın geliştirilmesi, sonuç ürünün de en rasyonel çözüm olmasını sağlamaktadır. Tasarım eylemi sonucunda elde edilen sonuç ürün aslında tasarım problemine karşılık gelen problemin tanımıdır. Tasarım sürecine katılan pek çok parametre gibi teknolojinin, internetin, bilgisayar yetilerinin de bu sürece katılması sonucunda stüdyo kültürü ve tasarım eğitiminde de bir takım değişiklikler gerçekleşmektedir. İnternetin ortaya çıkışıyla sınırların ortadan kalkması, bilgisayarın gündelik hayatın ayrılmaz bir parçası oluşu toplumun da duyarlılıklarının değişmesine neden olmuştur. Bu değişimler, tasarıma bakış açılarını da etkileyerek farklılaşmaktadır. Dolayısıyla, tasarım eğitimi, sadece "plastik/biçime" yönelik geometrik, teknik çözümlerle değil, aynı zamanda sonuç ürünün nasıl oluştuğunun alt yapısını oluşturan "felsefe", tasarım algısının irdelendiği "psikoloji", hayata ne şekilde geçirileceğinin karar verildiği "malzeme ve detay bilgisi", gibi farklı parametrelerle çok boyutlu bir ilişkili içinde olmalıdır.

Tasarlayabilme yetisi aslında insan aklının ve becerisinin bir özelliğidir. Bu özellik aslında herkes tarafından ihtiyaçlara cevap bulabilmek adına yaptığı, bizleri bazı hayvanlardan ve makinelerden ayıran bir durumdur. Tasarımı gerçekleştiren zihindeki kavramların plastik karşılığı olarak eskizle düşünme, tasarım sürecinin karmaşıklığının açıklanması için kullanılmaktadır. Bu yeti kişiden kişiye değişkenlik göstermektedir. Hepimiz biliyoruz ki bazı kimseler diğerlerinden daha iyi tasarlayabilmektedir. Bunun temel nedeni sosyal ve eğitimsel gelişimlerdeki farklılık,

yetenek düzeyindeki “yapabilme” becerisidir. Diğer taraftan değerlendirildiğinde çocukların tasarım anlayışlarının daha soyut olmasının nedeni daha az “deneyimli” olmalarıdır. Hayal güçleri, yaratıcılıkları kalıplaşmamış, somut unsurlardan dolayı zedelenmemiştir.

Geleneksel tasarım eğitim sürecindeki stüdyo ortamları irdelenip daha az deneyimli ya da çok deneyimli tasarım öğrencileri değerlendirildiğinde, zamanla edinilen deneyim ve yapay zeka/bilgisayar kullanımı, yaratıcılıktaki saflığı zedeleyebildiği deneyimlenmektedir. Daha önce vurgulandığı gibi tasarım, belirlenen problem için optimum çözümü üretmeye çalışan bir durum değil, keşif içeren bir süreçtir. Dolayısıyla sadece “yapay zeka” ürünü yaklaşımlar tek başlarına çözüm değıllerdir. Tasarımda çözüm ve problemin tanımı beraber gelişmektedir. Tasarımın düşünce yapısı doğal olarak ele alındığı çok da sistematik olmayan, anlık değışimlerin, beklenmedik alternatiflerin ortaya çıktığı önsezinin de etkisinin hissedildiğı “bağlayıcı” bir durumdur. Eskiz çalışmaları tasarımcının zihnindeki düşüncelerin, yaklaşımların kabul edildiğı ya da reddedildiğı durumları yansıtmaktadır. Tüm bunlar değerlendirildiğinde tasarımın “belirsiz” bir durumu içeren süreç olduğunu söylemek yanlış olmaz.

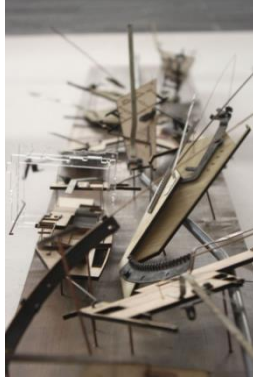
3. TASARIM EĞİTİMİ ve STÜDYO KÜLTÜRÜ

Paradoksal bir yapıya sahip yaşamın içinde devinen tasarlayan birey, bu yaşama ait imgeleri kullanarak oluşturulan biçimler sayesinde karşılaştığı yaşam durumlarını anlamlandırarak stüdyo ortamında deneyim kazanmaktadır. Görsel belleğinde yer edinen imgeler ise onun dünyanın farklı mekânlarında, farklı olaylar içinde yaptığı yolculuğunda en önemli yol göstericileridir. Her yaklaşım, mekân tasarımı hayatların, birikimlerin karışımı, çeşitli üslupların biraraya gelmesi olarak algılanabilmektedir. Bu doğrultuda herşey tekrar tekrar kurgulanarak yeniden tasarlanabilmektedir.

Tasarım ve tasarım eğitimi konularının özellikle içinde bulunduğumuz çağın tartışmaları açısından oldukça derin ve karmaşık bir durum olduğundan belki de ilk olarak: Tasarım eğitiminin esasları neye dayandırılmalıdır? Tasarım eğitimi sırasında edinilen stüdyo kültürü ve nosyonu nasıl sürdürebilir? sorularıyla işe başlanmalıdır.

Tasarım eğitiminde amaç, öğrencilerin özgün ve eleştirel düşünen, öngörülerini olan ve estetik algıya sahip yaratıcı bireyler olmaya yönlendirerek tasarım eğitiminin de anlayış olarak yaratıcılığı destekleyen yönde gelişmesini sağlamaktır.

Tasarım eğitim sisteminde anlam ve biçim arasındaki ilişkiyi ele alan, hayalgücünü ve geleceğe dönük düşünce sistemini itici güç olarak kullanan bir anlayışa ihtiyaç vardır. Tasarım eğitimi bir öğrenme değil, yaratma, deneyimleme ve araştırma sürecidir. Bu bağlamda, esnek düşünebilen, sorgulayan, bilgiyi yeni olan dönüştürebilen, karmaşıklık içeren farklı problemler ile karşılaştığında farklı alternatif çözümler üretebilen tasarımcılar yetiştirmek eğitimde öncelik kazanmalıdır (Şekil-1).



Şekil 1. Anlam ve biçim arasındaki ilişkiyi ele alan, hayalgücünü ve düşünce sistemini itici güç olarak kullanan bir anlayışa ilişkin konsept model örneği.

Her düşünce ya da varlık, varolabilmesi bakımından bir "mekan"a gereksinim duymaktadır. Bachelard'a göre mekân ontolojik bağlamda değerlendirildiğinde, "insan varlığının evrendeki tutunma yeri, oluşlar diyarı, insanın kültürel ve ilmi anlamda başarılarının hem ürünü, hem de bu ürünü etkileyen nitelikli bir uygulama alanı" olarak karşımıza çıkmaktadır (Bachelard, 2008). Bu bağlamda tasarım eğitiminin en önemli bileşeni olan stüdyolar da tasarıma, yaratıcılığa ilişkin düşünce ve kavramların ortaya atıldığı, tartışıldığı mekanlardır.

Bilindiği gibi, 20. Yüzyıl başında etkili olan Alman Werkbund'u ve Bauhaus Okulu'nun tasarım eğitiminde ortaya koyduğu atölye modeli; tasarım eğitimindeki paradigmayı, kaplı katalog-biçim düzen esaretinden kurtararak, uygulama ve deneyelliğe açmış; eğitim pedagojisinde ise usta-çırak ilişkisinin sürdürüldüğü büyük stüdyo modelinden uzaklaşılarak, grup yürütücüsünün ve grup üyelerinin paylaşımını esas alan katılımcı atölye ortamına dönüştürmüştür (Cordan, 2012).

Tasarım eğitimi dinamik, teknoloji ve sosyo-kültürel yapıyla sürekli değişime uğrayan bir süreçtir. Tasarım stüdyoları da bilindiği gibi mimarlık eğitiminde tasarım bilgisinin aktarılmasının en temel yöntemidir. Donald Schön'ün (1985) "reflection-in-action" olarak adlandırdığı yaparak düşünmeye ve öğrenmeye dayalı stüdyo eğitimi, bu özellikleriyle son derece kendine özgü ve diğer alanlardaki eğitim sistemlerinden farklı bir türü oluşturmaktadır (Taşlı, 2008).

Tasarım eğitiminde stüdyo geleneği mimari ya da iç mimari tasarımı öğrenmenin özünü oluşturmaktadır. Bu deneyim farklı bir aktivite olarak tasarımın ilişkide olduğu bilgi alanları ve tasarımı yapan kişilerin niteliği açısından çeşitli güçlükleri içermektedir. Tasarım eğitimindeki stüdyo kültüründe tasarımcı adayının tasarım yapabilmek için çeşitli güçlüklerle başa çıkması ve aynı zamanda kendisinden tasarlama becerisini de tasarım konusunda daha deneyimli olan stüdyo yürütücülerinin rehberliğinde geliştirmesi beklenmektedir. Tasarım eğitimi alan "deneyimsiz bireyler" ile bu konuda daha "deneyimli yürütücüler" arasında gerçekleşen iletişim sayesinde tasarım kavramı, tasarımcının hem sezgisel hem de mantıksal yönlerinin ortaya çıkması ve bunların bilinçli şekilde yönlendirilmesi anlamında bütünsel bir kurgudur.

Tasarım eğitimi ve edinilen tasarım nosyonunun sürdürülebilirliğini etkileyen çeşitli parametreler vardır. Bu parametreler eğitimi veren deneyimli olan akademisyenler (deneyim düzeyleri, kavram konusundaki görüşleri, başarı düzeyleri, değerlendirme yöntemleri), tasarım eğitimi alan tasarım öğrencileri (çizim yetenekleri, tasarım yetenekleri, mesleği benimsemeleri, seçtikleri kavramın uygunluk derecesi) ve öğretilen ders içerikler (tasarlanacak olanın türü, konunun niteliği, tasarımdan işleve, uygulanabilirliğe, biçime ilişkin beklentiler) üzerinde yoğunlaşmaktadır.

Tasarım stüdyosu öncelikle içgüdüsel bir davranış olan sezme eylemi zihinde oluşmaya başlayan kavramlar ve imgeler kendi başlarına uygun, yeterli olmadığının tartışıldığı, farkına varıldığı yerlerdir. Ancak bilişsel yöntemlerle ve tasarım yardımıyla kavramsallaşmaya başlarlar. Ne kavram salt imgedir, ne de imge tek başına bir kavram olabilir. İmge, kavram ve imgelemen sonucu ortaya çıkarak, tasarım sürecine eşlik edebilmektedir. Zihinsel yaşantılarda açığa çıkan duygu ve düşünceler ile fiziksel çevredeki deneyimler iç içe geçmiş bir bütün olarak yaşanmaktadır. Tasarımcı adayının zihninde kurgulanan soyut düşünce somut bir düzlemde bir biçime dönüşerek imgelerde açığa çıkmaktadır. Biçim ve içeriğin biraraya gelişindeki nedenselliğin, diğer göstergelerin tasarlanmasında da sürdürülmesiyle bir tasarım anlayışı, dili, üslubu ve en önemlisi de "anlamanın" ortaya çıkması sağlanmaktadır.

Tasarım stüdyolarının amacı yaratıcılığın ortaya çıkarılması, akıl, göz ve elin birlikte çalışma yeteneğinin geliştirilmesi, akademik yıl içinde diğer derslerden elde edilen biçimsel, mekansal ve strüktürel bilgilerin özümzenerek, tasarım çözümleri yaratmaktır. Tasarım stüdyosu, her an her çeşit bilginin girdiği ve girdiği şekliyle kalmayıp, tasarımı yapacak kişinin önceki deneyimleri, düşünme şekli, olaylara bakışı ile değişen, tartışmalar ve etkileşimlerle zenginleşen bir yapılanmadır. Tasarım stüdyoları ideal öğrenme ortamlarıdır. Stüdyo sistemi ifade edebilirlik aktivitesinin temeli üzerine inşa edilmiş, önemli deneyimlerin elde edildiği sistemlerdir. Bir tasarım stüdyosu; çalışmanın başlangıcından itibaren "kişisel deneyimlenme"ye olanak sağlamalı ve kişilerin kavramsal dünyasında özgür olabilecekleri bir ortam oluşturmalıdır.

Bilinçli bir yaratma edimini kazanma yeri olan stüdyo ortamında düşünmeyi sınırlayan, kalıplaşmış ve esneklikten uzak yapılardan tasarımcı adayını kurtarmak, açık fikirli ve imgelem ile desteklenen yenilikçi fikirler geliştirmek esas olmalıdır. Tasarım eylemine başlarken çıkış noktasını oluşturan sezgisel yaklaşımları bilinçli olarak harekete geçirecek, sadece rastlantısal öngöründen daha fazlasını sağlayacak, akademisyen ve öğrencilerin planlı yaklaşımlara ihtiyaçları vardır. Bu yaklaşımların uygulanabilmesi için, stüdyo atmosferinde ortamı hazırlayan "deneyimli" olarak tanımlanan akademisyenlerin tüm etkileşimlere açık olması gerekmektedir.

Stüdyo ortamında "kültür duşu"na maruz kalan birey anlam üzerinde düşünmeye başlar başlamaz, bunun zihnimizi doğrudan ilgilendiren bir yönü olduğunu anlamaktadır. Bir biçimdeki tasarım dilinin çözümlenmesinde, anlamanın nedenselliğini kavramak; anlamı içerik olarak saptamaya, onu içerik olarak belirlemeye yönelik bir çalışmanın yapılması biçimin anlamsal olarak algılanmasına kolaylık sağlamaktadır. Ortaya konulan tasarımı, anlatım ve içerik

olarak ele alarak, daha sonra anlatımın ve içeriğin alt gruplarına ayrıştırarak irdelemek anlatım-içerik ilişkisinin daha iyi anlaşılmasını sağlamaktadır. Bu bağlamda ortaya konulan stüdyo kültürünün önemli bir parçası olan stüdyo eleştirisinin sonuç ürüne ulaşmak için gereken bilgiye başvurmak ve eksik bilgiyi fark etmek, çok yönlü düşünmek ve bütün bunlara bağlı olarak yenilikçi olana ulaşmak için “deneyimli” ve “deneyimsiz” bireyler arasında kurulan diyalogun doğal gereğidir. Stüdyo eleştirisinin “deneyimli” ve “deneyimsiz” bireyler arasındaki diyalogu sağlayan boyutu imgeyi/biçimi oluşturma bağlamında kavramsal, sözel, biçimsel yaklaşımlar ilişkilendirilerek yürütülmektedir. Tasarım eyleminin doğal süreci irdelendiğinde öncelikle imgelemin eşlik ettiği bir esin kaynağı yoluyla sürece başlamak ve daha sonra bu kavramları biçim olarak ilk ifade şekli olan eskizler aracılığıyla aktarmak süreçte önemli yer tutmaktadır.

Stüdyo eğitiminin temel amaçlarından bir diğeri ise tasarım, imgelem ve kavram üçlüsünün ilişkilerini irdeleyip, yapılandırmak ve de bunun tasarım eğitimi içindeki önemini vurgulamaktır. Bunu da daha deneyimli olan akademisyen ile öğrencinin karşılıklı etkileşimi stüdyo eğitiminin esasını oluşturmaktadır. Stüdyoda olup biten tek kişinin denetimindeki bir tasarım süreci olmaktan çok, karşılıklı etkileşimi içeren ortaklaşa bir sürecin örgütlenmesidir (Şekil-2).



Şekil-2: Stüdyoda olup biten tek kişinin denetimindeki bir tasarım süreci olmaktan çok, karşılıklı etkileşimi içeren ortaklaşa bir sürecin örgütlenmesidir.

Tasarım eğitimindeki stüdyoların bir uygulama ortamı olduğu göz önünde bulundurulduğunda öğrenilenlerin kuramsal derslerde de öğrendiklerini düşünceyle sentezlenerek uygulamaya geçirmeleri beklenmektedir. Gerek öğrencilerin, gerekse stüdyo öğretim elemanlarının sınırlı ilgi alanları, donanımları, birlikte çalışabilme yetileri kuramsal dersler ve stüdyoların tam anlamıyla bütünleşmesi konusundaki sorunların belli başlı nedenleri olmaktadır (Taşlı, 2001).

Stüdyo kültürü genel anlayış olarak tasarım eyleminde kavramların varlığının basitten karmaşığa giden ilişkilerden çıkartılan kurallar doğrultusunda geliştiğini benimsemektedir. Stüdyo kültüründe tasarım ve kavram birbirlerine kaynaşmış ayrılmaz bir bütünün öğeleri olduğu sürekli olarak vurgulanmalıdır. Bir düşüncenin tasarlanıp ortaya konulması ve de onun deneyimi, hem duyarlığımızın hem de görsel ve olgusal kavramlarını değişik boyutlarda bir araya getirerek, bir anlatım biçimi oluşturmaktadır.

Geleneksel tasarım stüdyosu kültüründe eğitimi verenler ve eğitimi alanlar yüzü yüze iletişim kurmaktadır. Tasarım gereksinimlerini usta-çırak ilişkisi benzeri bir yaklaşımla karşılıklı tartışır. Bu anlayışta sadece tasarım eylemi değil, bu eylemin

gerçekleşmesini sağlayan hayata dair diğer parametreler de değerlendirilmektedir.

Tasarım eğitimi sürecinde zaman geçirilen stüdyo ortamlarında verilen tasarım problemleri büyük çoğunlukla bir kurguya dayanan; gerçek olmayan kullanıcı, program ve mekanın süreçte yapılan araştırmalarla belirlenen mimari ihtiyaç programları kapsamında somutlaştığı gözlemlenmektedir. Bu sürecin sonucunda ortaya çıkan ve hayali bir kullanıcı için tasarlanmış hayali bir mekanın uygulanma potansiyeli olmasına rağmen gerçeklikle uzlaşmayan ve “kavramsal” boyutta kağıt üzerinde kaldıkları deneyimlenmektedir. Dolayısıyla verilen her proje ister kavramsal, isterse uygulamaya yönelik olsun; tasarımın farklı boyutlarına göndermeler yaptığı ve tasarım eğitimine farklı katkılar sağladığı yadsınamaz bir gerçektir. Sonuçta ortaya konulan tasarım, algıların, düşüncelerin ve teknolojik gelişmelerin toplamı olmasının ötesinde **tasarımcısının varoluşunun** bir yansımasıdır. Bu bağlamda tasarlama eyleminin nasıl gerçekleştiğinin; düşünme, kavram geliştirme, tartışma, sorgulama, analiz etme, değerlendirme, sentezleme ve sonuca ne şekilde ulaşıldığının, zekânın sorunların algılanmasındaki yerinin, aklın sorunları çözmedeki öneminin ve belleğin bu süreçteki deneyimleri depolaması önemli düğüm noktalarıdır.

Tüm bunların ışığında tasarım süreci ve stüdyo kültürü **“deneysel”** bir süreç olarak yaşanmakta; teknolojinin gelişmesi de bu sürece çeşitli ara yüzlerle girdiler sağlamaktadır. Tasarlama eylemindeki **“zihinsel”** sürecin devamı olan **“yapım”** sürecinde teknolojinin sağladığı avantaj ve dezavantajlar bilinmekte ve her geçen gün bu ikilem arasındaki çekişme farklılaşarak tartışılmaktadır.

Geleneksel stüdyo kültürü anlayış olarak tasarım eyleminde kavramların varlığının basitten karmaşığa giden ilişkilerden çıkartılan kurallar doğrultusunda geliştiğini benimsemektedir. Stüdyo kültüründe tasarım ve kavram birbirlerine kaynaşmış ayrılmaz bir bütünün öğeleri olduğu sürekli olarak vurgulanmalıdır. Bir düşüncenin tasarlanıp ortaya konulması ve de onun deneyimi, hem duyarlılığımızın hem de görsel ve olgusal kavramlarını değişik boyutlarda bir araya getirerek, bir anlatım biçimi oluşturmaktadır. Bilindiği gibi, 20. Yüzyıl başında etkili olan Alman Werkbund'u ve Bauhaus Okulu'nun tasarım eğitiminde ortaya koyduğu atölye modeli; tasarım eğitimindeki paradigmayı, kaplı katalog-biçim düzen esaretinden kurtararak, uygulama ve deneyselliğe açmış; eğitim pedagojisinde ise usta-çırak ilişkisinin sürdürüldüğü büyük stüdyo modelinden uzaklaşılarak, grup yürütücüsünün ve grup üyelerinin paylaşımını esas alan katılımcı atölye ortamına dönüşürmüştür (Cordan, 2012).

Tasarım kavramsız düşünülemez. Tasarım ve kavram, biçim ve içerik birbirlerine kaynaşmış ayrılmaz bir bütünün öğeleridir. Bir nesnenin tasarlanıp hayata geçirilmesi ve de onun deneyimi, hem duyarlılığımızın hem de görselin kavramlarını değişik boyutlarda bir araya getirerek, bir anlatım biçimi ortaya konulmasıdır.

Yaratma olgusu genellikle kendini yoğun bir biçimde hissettiren bir **“esin kaynağı”** yoluyla, çoğu zaman da buna eşlik eden yoğun kurgusal bir süreç çerçevesinde gerçekleşmektedir. Daha önce de belirtildiği üzere özellikle felsefeyle, düşünceyle, kavramlarla uğraşan önde gelen isimler mekân kavramını, düşüncesini, felsefi boyutunu, biçim-içerik etkileşimi sonucunda anlamsal boyutunu sorgulamışlardır.

Zihinde kurgulanan tasarım sonuç ürüne dönüşerek somut olarak varolurken, tasarım kurgulanırken açığa çıkan şey yalnız tasarımcının zihnindekiler değil, aynı zamanda tasarımın çıkış noktası olan *esin kaynağı*'nın yansımalarıdır.

Tasarımcının stüdyo kültürü aracılığıyla edindiği deneyimlerinden çıkan tasarımların, yapının somut gerçekliğinde kendini bulan görüntüsü, belleğimize sağladığı imgelerle tasarımcının tasarımcı kimliğinin varoluşuna ve bu kimliğin sürdürülebilir olmasına aracılık yapma gizilgücüne sahiptir. Basit bir "fikri" mekan haline dönüştürerek onu yalın bir tektonik dille bütünleştirmek, çoğu zaman karmaşık olan süreçten çok daha zor olmaktadır. Bu yaklaşımı biraz daha görselleştirmek için stüdyo kültürünün temellerinden olan eskize ihtiyaç duyulmaktadır.

Esin kaynağı aracılığıyla kurgulanan biçim, zihinde yaratılan ön tasarı ve kavram; fonksiyonel ve simgesel olarak dışa yansıtan bir kabuk olarak ele alınmaktadır. Bu kurgu kavramsallaştırılan düşünceyle biçimi anlamlı ve daha anlaşılır bir hale getirmektedir. Esin kaynağı olabilecek basit bir "fikri" biçime dönüştürerek onu yalın bir tektonik dille bütünleştirmek, çoğu zaman karmaşık olan süreçten çok daha zor olmaktadır.

Akılın soyutlama becerisi aslında esin kaynağı çerçevesinde kavram yaratabilme becerisine eşdeğerdir. İster mekân olsun, ister bir biçim, isterse bir kavram olsun bütünü parçasında o bütünü görebilmek; yalınlaştırabilmek soyutlama yapabilmenin önemli özelliklerindendir. Esin kaynağı adı altında tasarımın çıkış noktasının belirlendiği soyutlama durumunda bilinçli eylemler dizesi olan algılama, algıların farkına varma ve seçme durumları söz konusudur. Bu bilinçli durum söz konusu olduğunda zekâ: sorunların algılanmasını, akıl: sorunların çözülmesini, bellek: elde edilen deneyimlerin saklanması sağlamaktadır (Eriç, 2011).

Teknolojideki yenilikler, toplumsal değişimler, küreselleşme gibi kavramların son çeyrek yüzyıl içinde hızla değişen ve farklılaşan düşünce biçimi ve yeni eğilimler, tasarımda eğitim alanına da yansımaktadır.

Tasarım eğitiminde, önceleri sınırlı anlatım tekniklerinin kısa yoldan öğretilmesi benimsenirken, eğitim programları zaman içinde farklılıklar göstermiş, değişik kuram ve yöntemler tasarım stüdyosu eğitimine yansımıştır.

Ancak tasarım eyleminin teknolojinin devreye girmesiyle çoğu zaman geleneksel yaratma sürecinden ve bağlamından koptuğu, uzaklaştığı; düşünsel bileşenlerin çıkarılıp mesleki anlayışın somutluğunda kalıplaşarak sonuç ürüne konsantre olduğunu söylemek çok da yanlış olmaz (Şekil-3).



Şekil-3: Teknolojinin devreye girmesiyle geleneksel yaratma sürecinden ve bağlamından kopulmasına örnek

Tasarım probleminin doğası gereği çözümün keşfi, alternatif çözüm yaklaşımlarıyla ortaya çıkmaktadır. Tasarımda çizim yapmak zekanın yükselticisidir. Çizim yapmadan tasarımcıların düşüncelerini keşfetmesi ve çözüm üretmeleri oldukça zordur. Bu bağlamda, stüdyo kültürünün önemli bir parçası ve imgeleme aracı olarak eskiz bazı anlamlı noktaların, çizgilerin ve işaretlerin kesin ayrımlarını görmeyi mümkün kılabilirdiği gibi fiziksel olarak orada olmayanın da görülmesine yardımcı olur.

Tasarımcıların neden geleneksel bir yöntem olan eskiz çizimlerini kullanmalarına gelinece, tasarımın karmaşıklığını, **düşüncelerin görselleştirilebilmesinin önemini**, tasarımın gelişimini göz önüne sermeye imkân vermeleri, düşünce araçları olduğu söylenebilir (Şekil-4,5). Eskiz ile görsel olarak düşünmek, "yapay zeka"nın karşısına geçip saatlerce düşünmekten çok daha rasyoneldir. Günümüzde bilgisayar ortamlarında belli bir amaç ile araştırma yapılırken konu hiç alakalı olmayan, çok farklı bir nokta da asıl amaçtan uzaklaşılmış olarak sonuçlanabilir. Bilgisayarın sunduğu sonsuz alternatif, örnek, amaçtan sapmaya, zaman kaybetmeye, konsantrasyonun dağılmasına da neden olabilmektedir.

Tasarımcının stüdyo kültürü aracılığıyla edindiği deneyimlerinden çıkan tasarımların, yapının somut gerçekliğinde kendini bulan görüntüsü, belleğimize sağladığı imgelerle tasarımcının tasarımcı kimliğinin varoluşuna ve bu kimliğin sürdürülebilir olmasına aracılık yapma gizilgücüne sahiptir. Basit bir "fikri" mekan haline dönüştürerek onu yalın bir tektonik dille bütünleştirmek, çoğu zaman karmaşık olan süreçten çok daha zor olmaktadır. Bu yaklaşımı biraz daha görselleştirmek için stüdyo kültürünün temellerinden olan eskize ihtiyaç duyulmaktadır.

yardımla ortaya çıkan yeni tasarımın bitirilmesinin ve sunulmasının aracı olarak da mimari çizimin kullanılması gerekliliğinin önemini belirtmektedir. Birçok mimar tasarlamanın ön safhasında serbest el eskiz yapmaya yoğunlaşır ve onların epey bir çoğunluğu eskizlerin büyük bir kısmını bu evrede yapar. Bu üretken dışavurum halen zihinde oluşturulmuş düşüncelerin aynı zamanda hızla kâğıda aktarılaraq kaydedilmesidir.

Zihin ile algı arasındaki ilişkiyi sağlayan eskizin genellikle yeni tasarım fikirlerinin oluşturulduğu ve geliştirildiği bir süreç olarak tariflenebilecek, tasarımın ilk aşamalarında sonraki aşamalara göre daha çok başvurdukları bir temsil olduğu söylenebilir. Eskizler temsil araçları olarak ya bir soyut düşünceyi ya da bir nesneyi gösterir. Bu iki uç arasında farklı eskizler farklı soyutluk ve somutluk derecesinde ya fiziksel nesnelere ya da soyut düşüncelere aittir.

Eskizler temsil araçları olarak ya bir soyut düşünceyi ya da bir nesneyi gösterir. Bu iki uç arasında farklı eskizler farklı soyutluk ve somutluk derecesinde ya fiziksel nesnelere ya da soyut düşüncelere dairdirler. Tasarımcı, zihninde ürettiği imgeleri hızlı eskizlerle imgelere çevirir ve bu imgeler eklenebilme, silinebilme veya değiştirilebilme yetenekleriyle öncüllerini yani zihindeki imgeleri dönüştürmesi için tasarımcıya yol gösterir ve daha da önemlisi, devam eden tasarım sürecinin belleğini oluşturmaktadır.

Düşünmenin rasyonel bir yöntemi olarak eskizle etkileşimli betimlemeyi ileri sürerek onu en iyi şekilde kullanmayı öğrenmemiz gerektiğini vurgular. Mimar için tasarlamanın artistik yönü ve formun betimlemesinde imgelemenin kullanımı sezgisel, estetik ve duygusal ihtiyaçlara cevap veren ve rasyonele ihtiyaç duymayan olarak karakterize edilmektedir.

Eskizler dışında mimarlar, düşüncelerini grafik geleneklere ve kurallara uygun çizim ve modellemeler yoluyla da ifade ederler. Fakat eskizler diğerleri anlasın diye üretilmez, onlar tasarım çalışmalarının bir aracıdır ve imge olarak eskiz belirsizlik yaratan etkisiyle tasarım sürecinin kalbinde yer alır (Lawson ve Loke 1997). Mimarların "tasarlamanın ön aşamasında" üretim yapma alışkanlıklarını ortaya koydukları eskizlerdir. Hatta tasarım konseptinin ne olduğu ya da olması gerektiği sorusundan bile önce, sıkça yapılmış olan bu eskizlerde fonksiyonun kısmi tanımlamaları, onun bileşenlerinin bazılarının uzamsal veya sembolik özellikleri önceden ortaya çıkabilir.

5. BİLGİSAYAR VE TEKNOLOJİ

Stüdyo ortamlarında genç tasarımcı adayları ve daha deneyimli tasarım eğitimi veren öğretim görevlilerinin ortak dil üzerinden imge oluşturabilmeleri için eskiz, maket, bilgisayar grafikleri, müzik, şekil, heykel, drama, sinema vb. çok fazla araç bulunmaktadır. Tüm bu araçlar zihindeki yaratıcı düşünceyi söze dökmek için yaratıcı biçimde kullanımına olanak vermektedirler. Bu süreçte bilgisayarın da tasarımcının ufku genişletmesine imkan vererek hayalgücünü neredeyse sınırsızlaştırması oldukça önemlidir. Gerçek mekanların yanı sıra gerçekte varolmayacak sanal ortamların ve geleneksel biçimde el çizimiyle, hatta tasarımcının zihninde canlandırmasının zor olduğu geometrik ilişkilerin çözümü bilgisayar kullanımı sayesinde mekan tasarımının da sınırlarının oldukça

zorlanmasına imkan vermektedir.

Günümüz tasarım eğitimi ve tasarımın gerçekleştiği mesleki ortamlarda geleneksel olarak kullanılan iki boyutlu çizimler ve maketlerin yerini artık çeşitli modelleme programları sayesinde üç boyutlu olarak içerisinde gezilebilen, tasarımın daha interaktif, etkileşimli olarak deneyimlenebilmesi mümkün hale gelmiştir. Bilgisayar yardımı ile üretilen sonuç ürün ve tasarlayanı arasındaki bağın çeşitlenmesi, kuvvetlenmesi durumu sözkonusudur. Yaratıcı sayılabilecek tasarım yaklaşımı, birden fazla alternatifin biraraya geldiği ve tasarıma katıldığı, rutin sayılabilecek yaklaşımlardan farklı olan durumlardır. Bu durumda kombinasyon ve dönüştürme kavramları sıklıkla kullanılmaktadır. Kombinasyon iki farklı tasarım fikrinin ya da unsurunun birlikte kullanılması durumudur. Dönüştürme ise daha çok bir ya da birkaç unsurun çeşitlendirilerek farklılaştırılmasıdır. Bahsedilen her iki durum da bilgisayar kullanımı sayesinde daha kolay gerçekleşmektedir.

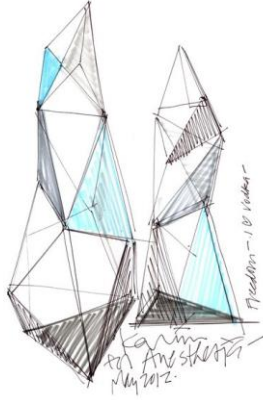
"Bilgisayar, düşüncelerinizi basit parçalara ayırtırmaya yönlendirir. Aynı zamanda tüketici toplumunun sıradanlığını kırmak ve yaşamı yükseltmek istediğinizde, tıpkı bilim-kurgudaki gibi, yaşama bakışın en genel kavrayışları ile dijital mekanizmaları bir araya getirerek, hayal gücümüzü genişletir. Bugün tümümüze yöneltilen soru, bu yeni bilgi alanını kullanarak, hayal gücümüzü (imgelemeyi) mimariye dökmekte, bizi kuşatan çevrenin niteliğinde değişiklikler yapabilmekte ne kadar etkili olabileceğimize." Gehry (2000, s:50)

Bilgisayar destekli tasarım 1960'larda yaratıcı, yenilikçi yaklaşımlar sağlamak amacıyla başlamıştır. Bilgisayarın tasarım konusunda kombinasyonlar, dönüştürmeler, analogi, olasılık gibi konularda katkılar sağladığı söylenebilir.

1980'li yıllarda geleneksel sistemden çok da farklı olmayan bir mantıkla üretilen bilgisayar çizimleri, üretkenlik ve kesinlik gibi avantajlarından dolayı, hızla elle yapılan çizimlerin yerini alırken bir yandan da bilgisayar grafikleriyle farklı tasarım bilgilerini bütünleştirmeyi amaç edinen bilgi-tabanlı (knowledge-based) sistemler akademik çevrelerce üretilmeye başlanmıştır (Taşlı, 1998). 1990'ların başında nesneye-yönelik (object-oriented) bilgisayar destekli tasarım sistemlerinin üretilmeye başlanması bu konuda yeni bir dönem açmıştır. 2000'li yıllara gelindiğinde nesne bazlı sistemleri bir adım daha ileri götüren yapı bilgi modellemesi sistemleri ortaya çıkmıştır. Bunlar üç boyutlu, parametrik ve sayısal yapı bilgi modelleme programlarıdır (Taşlı, 1998) (Şekil-6.7).



Şekil-6: Üç boyutlu, parametrik ve sayısal yapı örneği



Şekil-7: Üç boyutlu, parametrik ve sayısal yapı örneği

Geleneksel tasarım yaklaşımlarında açıklanması biraz daha karmaşık olan, zaman zaman açıklanamayan yaklaşımlar ortaya çıkmaktadır (Şekil-8). Ancak bilgisayar kullanımı sayesinde tasarım süreci daha şeffaf bir hale gelmiş, kullanıcının farkındalık düzeyi artırarak süreç daha izlenebilir, kaydedilebilir hale gelmiştir.

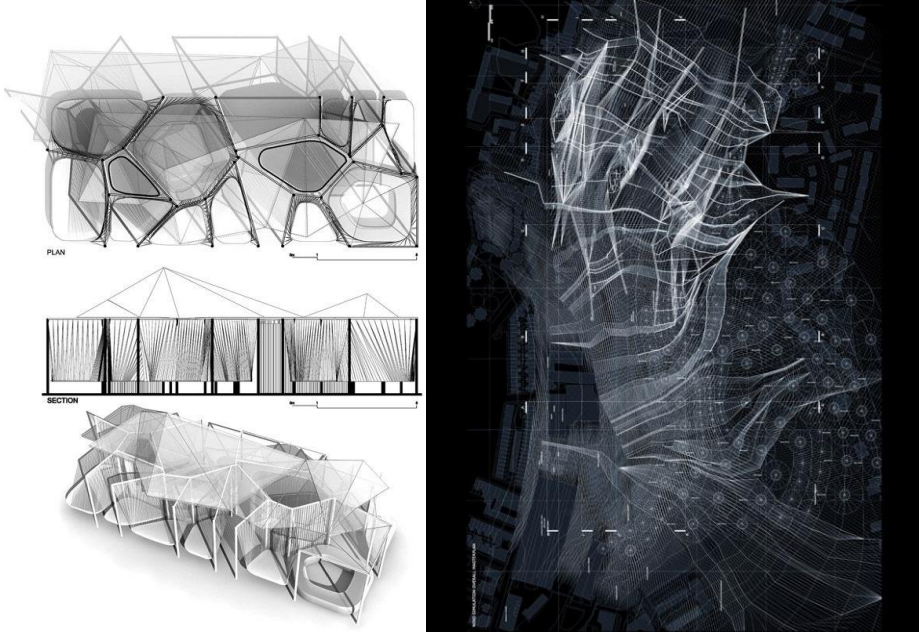


Şekil-8: Parametrik Duvar Jenny Wu, Marcos, Sanchez.

Gerçek mekanların yanısıra gerçekte varolmayacak sanal ortamların ve geleneksel biçimde el çizimiyle, hatta tasarımcının zihninde canlandırmasının zor olduğu geometrik ilişkilerin çözümü ve bu sayede mekan tasarımının da sınırlarının oldukça zorlanmasına imkan vermektedir.

Bilgisayar teknolojileri dâhil çok çeşitli alanlarda kullanılabilir ve içmimarlıkta kullanımları özellikle anlamlıdır. Bu alanda, parametrik tasarım gibi bazı

yaklaşımların çok çeşitli yorumları olabilmekte, bu yorumların bir kısmı insan faktörünü unutturabilmekte, kullanıcıdan içinde bulunacağı mekânla ilgili söz hakkı olan bir bireyden çok, belli alanlardan akan kitleler şeklinde bahsedilmesine neden olabilmektedir (Şekil-9).



Şekil-9: Parametrik tasarım gibi bazı yaklaşımların çok çeşitli yorumları olabilmekte, bu yorumların bir kısmı insan faktörünü unutturabilmektedir.

Tasarımcıya yeni biçimler keşfetmesi için olanaklar sunan ve birçok bakımdan kolaylık sağlayan bilgisayar; çizgilerin, renklerin, formların matematiksel olarak ifade edildiği yapay temsil ortamlarını ortaya çıkarmış, tasarım sürecine hız kazanmıştır. Bilgisayar kullanımı sayesinde tasarım süreci daha şeffaf bir hale gelmiş, kullanıcının farkındalık düzeyi artırarak süreç daha izlenebilir, kaydedilebilir hale gelmiştir.

Pektaş'a göre (2008), bilgisayarın tasarım eğitimine sunduğu avantajların en önemli olanları: yaratıcılığın artırılması, tasarım bilgisinin değişik şekillerde temsili, tasarımda işbirliğinin desteklenmesi, mimari tasarıma sistematik yaklaşımların geliştirilmesi ve tasarım yönetimi olarak sıralanabilir.

Bilgisayar kullanımının tasarım eğitimi açısından en belirgin avantajları kolay üretilebilme, çizim yaparken kazanılan zaman, çeşitli programlar yardımıyla yaratıcılığın artırılması, tasarım bilgisinin değişik şekillerde temsil edilebilmesi, tasarım sürecinde daha sistematik yaklaşımların geliştirilebilmesi olarak örneklenebilir. Farklı modelleme programları sayesinde öğrencilerin yaratıcılığının desteklenebilir olmasının yanında üretilen tasarımların alternatiflerinin sayısının artması ve kısa sürede üretilebilmesi de olasıdır (Kalisperis, Pehlivanıdou, 1998).

Tasarım eğitimi bilgisayar kullanımı ile değişen tasarım pratiği daha dinamik bir hale gelmiştir. Bilgisayar destekli tasarımın geleneksel yöntemle kıyaslandığında ortaya çıkan en önemli avantajı kısa sürede pek çok alternatif üretilmesiyle en rasyonel çözüme kısa sürede ulaşılmasının sağlanmasıdır. Buna karşın halen pek çok ünlü tasarımcı, mimar düşüncelerine geleneksel yöntemlerle biçim vermekte; uygulama ve detaylandırmada bilgisayar programlarından destek almaktadırlar. Geleneksel tasarım anlayışında tasarım bilgisinin tasarımcının belleğinde ve imgeleminde olduğu, bu bilgilerin sentezleri sonucunda tasarım kararlarının maketler ve eskizlerle temsil edildiği öngörülmektedir.

Tasarım eğitimine pek çok katkı sağlayabilecek bu araçların dışlanması zararları düşünülecek olursa karşılaştığımız temel soru bilgisayar destekli tasarımın mimarlık eğitimiyle ne zaman ve nasıl bütünleştirileceğidir. Bu konu üzerinde düşünürken geleneksel modelleme ortamlarında bulunmayan pek çok özelliklerine rağmen bilgisayarla modellemenin de bazı kısıtlamaları olduğu gerçeği gözardı edilmemelidir. Örneğin, pek çok denemeye rağmen bilgisayar ortamları mimari tasarımın temel başlangıç noktalarından biri olan eskiz çalışmalarını yeterince desteklememektedir. Ayrıca öğrencilerin yapının maddeselliğini deneyimlemeleri için mimarlık eğitiminde "elle yapma" pratiğinin önemi, dolayısıyla birinci sınıftan itibaren tamamen bilgisayara dayalı bir tasarım eğitiminin zararları tartışılabilir (Pektaş, 2008) (Şekil-10).



Şekil-10: Bilgisayara dayalı bir tasarım eğitiminin zararlarına ilişkin bir örnek.

Bu zararlardan bir tanesi de bilgisayarlaştırılmış çizim teknikleri kimi kullanıcıları bakımından kimi zaman yetersiz olabilmektedir. Tasarımcıların kullanıcı-merkezli ve katılımcı yaklaşımlar konusunda bilgi sahibi olmaları, tasarımların hem işlevsel, hem de estetik açıdan birbirine benzemeye başladığı günümüzde tasarımların problem çözmeye yönelik olması açısından önemlidir. Tasarımda problemi iyi tarif etmek, kullanıcıyı her anlamda tanımak, durumu bütün ölçütleriyle anlamak gerekir. Tanımak ve anlamak tasarımda doğru çözümler bulmanın en doğal, en kolay ve en doğru çözümlere yönlendirecek aşamalarıdır; atlanmaları sonuç üründe sorun yaratabilir. Hızlı tasarım gerektiren iş hayatı, kullanıcıyı düşünmek bir kenara, plan ve kesit çizmek gibi geleneksel tasarım yöntemlerinin bile bir kenara bırakılarak sadece üç boyutlu görseller üzerinden yürüeyen tasarım süreçlerine yol açabilmektedir.

Üç boyutlu modelleme araçları öğrencilere kalem kağıtla düşünülmesi ve çizilmesi zor olan formları kolayca üretme olanağı sağlamasına rağmen bu araçları kullanmanın da eğitimde bazı dezavantajları görülmektedir. Zaten tasarım konusunda acemi olan öğrencilerin kimi zaman bu araçlarla çalışmanın cazibesine kapılıp tasarım sürecinde sadece değişik formlar üretmeye odaklandıkları ve bunun sonucu olarak performans ihtiyaçlarını karşılayamayan, hatta inşa edilmesi olanaksız tasarımlar ortaya çıkardıkları giderek daha çok tasarım eğitimi tarafından dile getirilmektedir (Balfour, 2001, Pektaş, 2008).

Dolayısıyla, tasarım eğitimi bakımından her ne kadar teknolojik olarak oldukça üretken ve verimli bir dönemden geçiyor olsak da tasarım sürecinin kendine özgü gereksinimleri bulunmakta; ancak bilgisayar kullanımı bu gereksinimlerin önemini erozyona uğratarak sorunlara neden olmaktadır. Bilgisayar kullanımı kullanıcıların farkındalığını artırmalı, kullanıcı bilinçsiz, rastlantısal hiç bir yaklaşımda bulunmamalıdır.

6. SONUÇLAR

Tasarım eyleminde asıl önemli olan nokta esin kaynağı olarak gerçeklikte hiç bir şeye denk düşmeyen, hayal gücü olarak da değerlendirilen imgelem yardımıyla soyut kavramlar ve imgeler yaratarak bilinçli etkinliklerden farklı, insan bilincinde yeni duysal ya da düşünsel yansılar oluşturma yaklaşımıdır.

Zihinde yaratılan düşünceler ile fiziksel unsur olan biçimler birbirlerinden farklı türlerden durumlardır. Hiçbir düşünce fiziksel bir nesne değildir. Ancak bir düşünceyle özdeşleşen bir yansımadır. Bu bağlamda, mekânın özüne indiğimizde bünyesinde düşünceleri barındırdığını ve bu düşünceleri yakın çevresine yansıtan bir "ayna" olduğunu düşünmek yanlış olmaz. Kimi kavramlar vardır ki varolmak için bir mekâna ihtiyaç duymazlar, diğer bir deyişle, kendisinin varolması için kendisinden başka hiçbir şeyin varlığına bağımlı değilse bu bir "töz"dür. Zihin de varolmak için kendinden başka bir şeye ihtiyaç duymayan bir tözdür.

Yaratıcı düşünce süreci salt zihnin düşünsel yetisi değil, duyum, duygu ve imgelem gibi yetilerin tümünün ve birbirleriyle kurduğu bağıntıların bütünüdür. Bu bağlamda yaratıcılığı, yaygın olarak kabul gördüğü gibi salt biçim ve sentez yönüyle değil, soru soran ve analiz yapan yani bağlam oluşturan diğer yönüyle de ilişkili olduğunu ifade etmek oldukça büyük bir önem taşımaktadır.

Tasarımın imgelem kanalıyla, sezgiyle bir araya gelip, tasarım için bir temel oluşturması tasarımın başarı olasılığını yükseltmektedir. Kavram kullanan öğrenciler bu tür bir tasarımı kavramsallaştırıp tasarıma başlamaktadırlar. Mimari tasarım eğitiminin imgeleme yeni bir anlayış kazanması onu yoruma ya da imgeleme dayalı bir pratik ve daha başlangıçta yabancı olan ile yüzleşme olarak anlamayı gerektirir. Tasarımcı zihninde tasarımı kurgularken; belleğindeki imgeleri içinde bulunduğu sosyal, kültürel etkileşim içinde değerlendirerek kavramlar oluşturmaktadır. Kurallaşmış yaşam biçimlerine karşı ve kalıplaşmış düşüncelerini yıkmak amacıyla kurgulanan tasarımlar aracılığıyla zihnimize kazıdıkları imgelerle, bu yaklaşımları sorgulamamızı ve yaşama dair farklı bakış açılarının farkına varmamızı sağlarlar. Buna bağlı olarak açığa çıkan imgeler, tasarımcıların yaşam içinde algıladıklarının, zihinlerde kurguladıklarının bir yansıması olmaktadır. Bu

yansımda belleğin işleyiş sistematikindeki kodlama, saklama ve geri çağırma olarak tanımlanan özellikleri bakımından oldukça büyük bir önemi vardır.

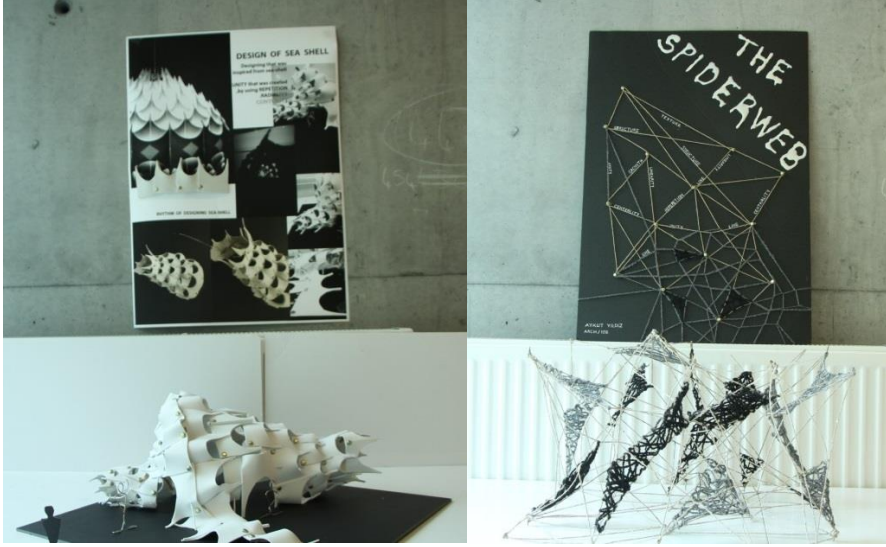
Tasarımı fiziksel, düşünsel ve zamansal olarak değerlendirmek tasarım kavramını oluşturan parametrelerin gerçeklikle/bağlamla ilişkili olduğu kadar algı, duyumsamayla da ilişkili olduğunu; mekânın düşünülen, kurgulanan ve inşa edilen bir durum olduğunu hatırlatmaktadır.

Tasarımda biçim ile içeriğin, gösteren ile gösterilen arasındaki ilişkinin kurulmasında en önemli faktör ise o tasarımın çıkış noktası olan kavramdır. Tasarımın dilinin oluşturulması, anlamlamanın hangi kavram ya da kavramlar çerçevesinde oluşturulacağına bağlı kalmaktadır. Bu kavramların ilk anlamlarıyla mı kullanılacakları, tasarım dizgesinin etkin ya da edilgen olmasını belirlemektedir.

Tasarım stüdyosunda oldukça sık rastlanılabilen bu durum tasarım eğitiminin ne kadar kişisel olduğu ve olması gerektiğini gösterir. Tasarımcı açısından çok başından tasarı, imgelem ve kavram üçlüsünün işlemiyle tasarım sürecinde üstünlük sağlayan bir durum yaratılmakta, çünkü tasarımcı kendi deneyimlerinden ortaya çıkardığı tasarıyla tasarım öncesi kurguyu üreterek bir kavram edinebilmektedir. Zihinde oluşan bir tasarımı kavrama çevirebilen tasarımcı ansal açıdan belirli bir üstünlük kurmuş durumdadır. Tasarım süreci başlayıp da us devreye girdiğinde, usun gönderme yapabileceği kavramsallaştırma öncesi bir çerçevesi vardır. Kavramla tasarıma başlayan tasarımcının bu aşamadaki ansal üstünlüğü hiç yoktan başlamak yerine bir şeyle başlamaktır.

Geleneksel tasarım eğitimi anlayışında daha çok usta-çırak ilişkisinin gerçekleştiği, deneyimli olanın daha deneyimsiz olana kuram ve uygulama ile ilgili bilgilerini ve tecrübelerini paylaştığı gözlemlenmektedir. Bir diğer etkinliğini yitiren husus da tasarım eğitimi alan bireyin daha çok deneyerek kazandığı serbest el çizim, eskiz ya da maket yapımı gibi kişisel yetileridir.

Tasarım stüdyosunda oldukça sık rastlanılabilen durum tasarım eğitiminin ne kadar kişisel olduğu ve olması gerektiğini gösterir (Şekil-11). Yaratıcı düşünce süreci salt zihnin düşünsel yetisi değil, duyum, duygu ve imgelem gibi yetilerin tümünün ve birbirleriyle kurduğu bağıntıların bütünüdür. Tasarımcı açısından çok başından tasarı, imgelem ve kavram üçlüsünün işlemiyle tasarım sürecinde üstünlük sağlayan bir durum yaratılmakta, çünkü tasarımcı kendi deneyimlerinden ortaya çıkardığı tasarıyla tasarım öncesi kurguyu üreterek bir kavram edinebilmektedir. Bu bağlamda yaratıcılığı, yaygın olarak kabul gördüğü gibi salt biçim ve sentez yönüyle değil, soru soran ve analiz yapan yani bağlam oluşturan diğer yönüyle de ilişkili olduğunu ifade etmek oldukça büyük bir önem taşımaktadır.



Şekil-11: Tasarım eğitiminin ne kadar kişisel olduğu ve olması gerektiğine ilişkin örnekler, İstanbul Kemerburgaz Üniversitesi, Basic Design 102, ders yürütücüsü Yrd.Doç. Orkunt TURGAY.

Bilgi teknolojilerinin gelişme hızı düşünüldüğünde gelecekte öğrencilerin, sanal ortamlarda dinamik simülasyonlar yardımıyla tasarımlarını test edebileceklerini ve tasarım kararlarının gerçekteki olası sonuçları hakkında daha sağlıklı bilgilere sahip olabileceklerini öngörmek mümkündür (Taşlı, Sagun, 2002).

Ancak teknolojik gelişmelerdeki bu büyük hız, gündelik yaşantıya entegre olması, etkileri değerlendirildiğinde tasarımda bilgisayar kullanımının geleceğe yönelik olarak salt plastik biçim ilişkilerin çözümünde değil, yapının fiziksel performanslarının kontrol edilmesine kadar pek çok noktaya etki edeceği açıktır. Mekânı fiziksel, düşünsel ve zamansal olarak değerlendirmek mekân kavramında yaşanan deneyimlerin, edinilen birikimlerin gerçeklikle/bağlamla ilişkili olduğu kadar algı, duyumsamayla da ilişkili olduğunu; mekânın düşlenen, kurgulanan ve inşa edilen bir durum olduğunu hatırlatmaktadır. Ancak, değişen yaşam biçimleri ve gereksinimler doğrultusunda gerçek yaşam giderek sanallaşmakta, pek çok mekansal fonksiyon bilgisayar yazılımları sayesinde küçük bir elektronik aığa indirgenebilmiştir. Dolayısıyla teknolojideki bu hız fonksiyonların **“mekansızlaşması”**na neden olmaktadır.

Bilgisayarların sadece kalem ve kağıdın yerini almasının ötesinde tasarım kuramlarını, tasarım sürecini, tasarım ürünlerini nasıl etkilediği; tasarım eğitimi bakımından irdelendiğinde yazılımlar, programlar haricinde bilgisayarın tasarımda başka ne tür avantajlar sağlayabileceği düşünülmelidir. Bilgisayar kullanımının tasarım eğitiminde yarattığı gerilimlerin başında profesyonel destek almak, programların sağladığı blok ve malzeme kütüphanelerinin esiri olma, çizdiğinin farkında olmadan “kopyala-yapıştır” anlayışı ile tasarımın özünden kopulması gelmektedir.

Tasarım eğitiminde öğrencilerin yapının maddeselliğini deneyimlemeleri, gerçekliğe "dokunabilme" ya da "el becerisini, yetisini kullanabilme" pratiğinin önemi, bilgisayarın ağırlıklı olarak bu yaklaşımların yerini aldığı günümüzde yeniden tartışılmalıdır. Geleneksel tasarım eğitimi anlayışında daha çok usta-çırak ilişkisinin gerçekleştiği, deneyimli olanın daha deneyimsiz olana kuram ve uygulama ile ilgili bilgilerini ve tecrübelerini paylaştığı gözlemlenmektedir. Bir diğer etkinliğini yitiren husus da tasarım eğitimi alan bireyin daha çok deneyerek kazandığı serbest el çizim, eskiz ya da maket yapımı gibi kişisel yetileridir.

Bir içmimarın, kullanıcıların davranışlarını gözlemleyebilmenin ve talepleri değerlendirebilmenin dışında kişilerin algılarını, beklentilerini, yorumlarını tasarım sürecine katması, kendisine ciddi bir altyapı sağlayacak, tasarımın insani boyutunu tekrar hatırlatacaktır. Günümüz iç mimari tasarım projeleri incelendiğinde projelerde kullanıcıdan bahsedilmemekte, proje görselleri çoğunlukla insan içermemektedir. Bu farkındalığı edinmeyen öğrencilerse ileride kullanıcıyı merkezde görmeyen mekânlar, kullanıcıya uygun olmayan çözümler sunmaları olasıdır. Ayrıca sadece içmimarların değil tüm tasarımcıların tasarım kavramını içselleştirmeden, özümsemeden bilgisayar ortamında çözmeye çalışması çoğu zaman başarısız, içeriği "boş" yaklaşımların sergilenmesine neden olmaktadır. Bu bağlamda bilgisayar ortamında ortaya konulan çizim ve üç boyutlu modelleme araçları öğrencilere geleneksel anlamda kağıt ve kalemle çizilmesi zor olan geometrilerin daha kolay üretilmesini sağlamakta, ancak tamamen bu araçlara yönelmesi ciddi sorunları da beraberinde getirmektedir.

Teknolojideki gelişmelerle değişen tasarım ortamında serbest el eskizlerinin daha az kullanıldığı düşünülse de, eskizin tasarım sürecinde yaratıcılığa katkısı ve rolü tartışılmazdır. Bu özellikleri sayesinde, eskiz tasarım eğitiminde ve tasarım sürecinde geçmişte vardır ve gelecekte de var olacaktır.

KAYNAKLAR

Ardağ L., Uraz U. T., "Tasarım Diyaloğunda İmgeler ve Sözcükler", İTÜ Dergisi, Cilt:5, Sayı:1, 57-68, Mart 2006

Bachelard, Gaston (2008) "Uzamın Poetikası", İthaki Yayınları, İstanbul.

Balfour, A. 2001, "Architecture and Electronic Media", Journal of Architectural Education, 54.4, ss. 268-271.

Balkaya, Adem (2013) "Mekanın Poetikası Bağlamından Aşık Kahvehaneleri ve Aşık Üzerinde Kimi Fonksiyonları". Turkish Studies Vol 8/1 Winter, Ankara.

Bartlett, F., (2000). Düşüncede imgeleme Hatırla- ma'dan (1932), Galileo'nun Buyruğu, Bilim yazı- larından bir derleme, s:341-352, çeviri: Nermin Arık, TÜBİTAK Popüler Bilim Kitapları, Kılı- çaslan Matbaacılık, Ankara.

Çelik, Mesut (2009) "Mimari Tasarım Eğitimi '09: Temel Tasarımdan Tasarım Stüdyosuna: Mekan Tasarımında Bütüncül Bir Yaklaşım Denemesi", Yıldız Teknik Üniversitesi, İstanbul.

Cordan, Ö. "İç Mimarlık Eğitiminde Günceli Yakalamak: İTÜ Örneği" İÇMEK; İstanbul, 2012 s. 13-23

- Coyne, R. ve Snodgrass, A., (1993). Rescuing CAD from rationalism, *Design Studies*, 14, 100-123.
- Cross, N., "Natural intelligence in design", *Design Studies*, cilt 20, sayı 1, 1999, s. 25-39.
- Descartes, René (1996) *Meditations on First Philosophy* (Translated by John Cottingham), USA:Cambridge University Press.
- Eriç, M. (2011) "Mimarlığın Seyir Defteri", *Literatür Yayınları*, İstanbul.
- Heidegger, Martin (2002) "Being in Time". (Translated by John Macquarrie & Edward Robinson), Blackwell Publishing Co., New York.
- Goldschmidt, G., "The Dialectics of Sketching" *Creative Research Journal*, 1991.
- İnceoğlu, N. Vd., (1997) *Mimarlık Öğrencileri İçin Tasarımda Eskiçler*, İstanbul, YTÜ Yayınevi.
- Kalisperis, L. N. ve Pehlivanidou, A. 1998, "Architectural Design Studio: Digital and Traditional", *Proceedings of the EAAE-eCAADe International Workshop: Computers in Design Studio Teaching*, Leuven, Belgium, ss. 73-82.
- Kaptan, B.,B. (1997) *İç Mimaride Form-Mekan İlişkisi*, Yüksek Lisans Tezi, Anadolu Üniversitesi,Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.
- Kant, I. (1993) "An usun eleştirisi. Çev. : Aziz Yardımlı", İdea Yayınevi, İstanbul,
- Kavaklı, M. ve Gero, J.S., (2001). Sketching as mental imagery processing, *Design Studies*, 22, 347-364.
- Kroll, J. 1995, "Computers and Creativity: The Arts", *Newsweek*, 125, s. 68.
- Kurtar, Senem (2013) "Mekânı Yaşamak: Lefebvre ve Mekanın Diyalektik Oluşumu" s.418-425,TÜCAUM 2013, Ankara
- Lawson, B. ve Loke, S.M., (1997). Computers, words and pictures, *Design Studies*, 18, 171-183.
- Lefebvre, Henri (1971) *Everyday Life in the Modern World*, Translated by Sacha Rabinovitch, NY: Harper&Row Publishers.
- Lefebvre (1991a) *The Production of Space*, London: Blackwell.
- Lefebvre (1991b) *Critique of Everyday Life Volume I*, Translated by John Moore, London: Verso.
- Lefebvre, Régulier C. (2004) *Rhythmanalysis – Space, Time and Everyday Life*, Translated and Edited by Stuart Elden and Gerald Moore, London: Continuum.
- Merrifield (2000) "Henri Lefebvre: A Socialist in Space" Mike Crang and Nigel Thrift (eds), in *Thinking Space*, London:Routledge, pp.167-182
- Schulz, Christian Norberg (1971) "Varoluş, Mekân, Mimarlık", Rizzoli Publication, New York.

Schön, D. 1985, *The Design Studio: An Exploration of its Traditions and Potentials*, RIBA, Londra.

Simonsen, Kirsten (2005) *Bodies Sensations, Space and Time: The Contribution From Henri Lefebvre*, *Geografiska Annaler, Series B, Human Geography*, Vol. 87, No. 1, pp. 1-14

Pektas, S. T. "Mimarlık Eğitimi "Bilgisayar-destekli" Harikalar Diyarında", *Arkitekt*, No. 515, 2008, pp. 42-48.

Taşlı, Ş. 2001, "Bridging the Gap between Theory and Practice in Architectural Education: The Case of CAAD Teaching", *Re-integrating Theory and Design in Architectural Education: Proceedings of the 19th European Association for Architectural Education (EAAE) International Conference*, EAAE, Leuven, Belgium, ss. 203-209.

Uzunarslan, Ş., Polatkan, İ., (2011) *İç Mimari Tasarım Eğitiminde Yaratıcılık Etkinlikleri*, 1. Sanat ve

Tasarım Eğitimi Sempozyumu, Başkent Üniversitesi, Ankara.



İÇ MİMARLIK EĞİTİMİNDE YARATICILIĞI GELİŞTİRMEYE YÖNELİK DENEYSSEL BİR ÇALIŞMA: TASARIM DÖNGÜSÜ

Aslı Akyıldız Hatırnaz

Yeditepe Üniversitesi, Mimarlık Fakültesi, İç Mimarlık Bölümü,
asli.hatirnaz@yeditepe.edu.tr

ÖZET

Tasarım eğitiminin en zorlu görevlerinden bir tanesi "yaratıcılığı yönlendirmek" olarak karşımıza çıkmaktadır. Tasarım eğitiminde yaratıcı sürecin nasıl geliştirilebileceği, öğrencilerin tasarım sürecinde karşılaştıkları karmaşa ve belirsizlikleri yaratıcı sonuçlara nasıl dönüştürebileceği soruları önem taşımaktadır.

Tasarım kavramının yaratma eylemi ile ilintisini anlamak çözüme giden yolda bir başlangıç olabilir. Tasarım sürecinde, bireyin bilgi birikimi ve bakış açısı ile problem çözme, planlama, yaratma, uygulama gibi aşamaları gerçekleştirmesi beklenir. Yaratıcılık bu süreç içinde çeşitli biçimlerde devreye girer ve tasarımcının bilgi birikimini özgün ürünlere dönüştürür. Bu bağlamda yaratıcı düşünmenin öğretilmesi ve geliştirilmesi tasarım eğitimin önemli bir parçası olarak görülmektedir.

Bu çalışmada, "Tasarılma eylemi nasıl gerçekleştirilir?" problemine cevap aranırken, deneysel bir çalışma olarak "Tasarım Döngüsü" aşamaları ile ele alınmış ve ortaya çıkan ürün değerlendirilerek, tasarım eğitiminde yaratıcılığın geliştirilmesine yönelik bir basamak oluşturulması hedeflenmiştir.

Bahsi geçen deneysel çalışmada somut biçimsel veriler tasarım temel ilke ve kurallarına bağlı olarak çözümlenmiş; buradan hareketle soyut geometrik düzenlemeler ortaya konularak mekân, donatı ya da yüzey oluşturmaya yönelik zemin yaratmak amaçlanmıştır.

Anahtar Kavramlar: Yaratıcılık, Biçim, Dönüşüm, Çözümleme, Soyutlama

KAVRAMLAR

Sürdürülebilirlik

İşlev

Ütopya

Yapı fiziki

Tarih

Toplum

Yaratıcılık

Renk

Bilişim

Etik

Deneyim

Kültür

Biçim

Kullanıcı

Yöntem

Strüktür

Araştırma

Sunum

Doku

Malzeme

Teknoloji

Felsefe

Bağlam

Çevre

Estetik

1. GİRİŞ

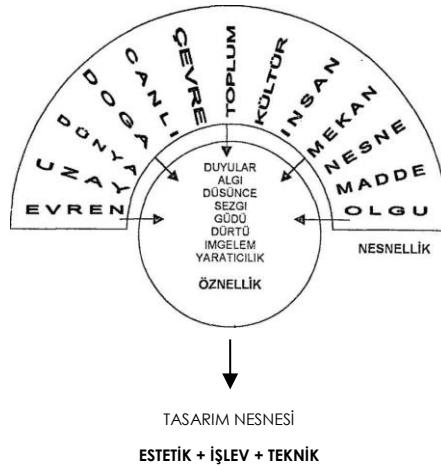
"Mimar bir sanatçıdır. Ortamı yapı olan bir çeşit boşluk heykeltraşıdır. Mimarlığın içsel değerleri hakkında derin bilgisine dayanarak mekânsal imgeler yaratır." (Köseoğlu, 1994, syf. 35)

Fiziksel ve estetik gereksinimlere cevap veren her türlü ürün bir tasarım sorunu ya da konusu olarak ortaya çıkmaktadır. Tasarım sorunu için cevap oluşturabilecek sonuç, insan faktörüne ait tüm verilerin değerlendirilmesine bağlıdır. Tasarım eylemi, insan gereksinimlerine cevap verebilmeye yönelik olarak, ele alınan olguların yeni ve özgün bir şekilde tasnif edilmesiyle ortaya yeni ve özgün ürün çıkarılması şeklinde tanımlanabilir. Özgünlük, yaratıcılık kavramından ayrı düşünülemez. Özgün ve yeni bir tasarım ürünün ortaya koymak için yaratıcı düşünme becerisi yeni bakış açıları aracılığıyla geliştirilebilir.

2. TASARIM SÜRECİNİN İŞLEYİŞİ VE TASARIM EĞİTİMİ

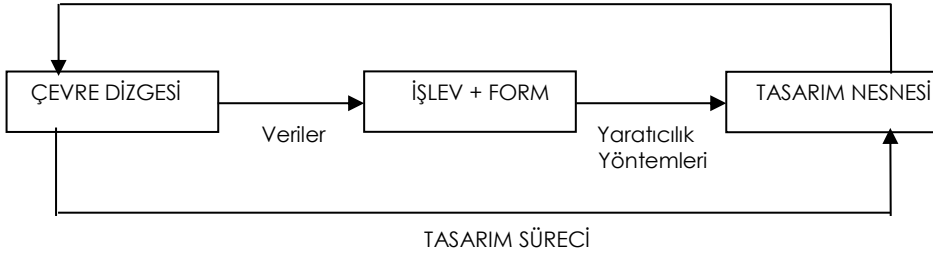
"Zihinsel ve doğasal uzayı, ayırt edici özellikleri ile anlamlandırarak, sınırlayıp oluşturmak, canlandırmak, değiştirmek ve üretmek tasarlamaktır. Bir işleve uygun, ayırt edici nitelikleri zihinsel, eylemsel ve nesnel olarak yaratmaktır." (Atalayer, 1998, syf. 2)

Tasarım kavramı tasarlayanın öznel ve nesnel boyutları ile açıklanabilir. Tasarım eylemi, tasarlayan kişinin bilincinde gelişenlerle ilgilidir. Kişinin algılama yeteneği, duyuları, sezgileri, içsel dürtüleri kullanması, hayal kurmayı, imgelemeyi eyleme dönüştürmesi gibi özellikler tasarımın öznellik boyutudur. Tasarımın nesnellik boyutu ise, ortaya çıkarılan tasarım nesnesine ait özelliklerdir. Tasarım nesnesi üzerine, estetik değer, işlevsellik ve tekniğe ilişkin belirlemeler yapılabilir. Nicelikleri, nitelikleri, form ve işlev bütünlüğü, simgesel anlamı, kavramsal yönleri tasarımın nesnellik boyutunda yer alır.



Şekil 1: Tasarımın Nesnellik ve Öznellik Boyutu

Değişen, dönüşen ve gelişen nitelikte çeşitli aşamalardan oluşan tasarım sürecinde çevre dizgesi kavramı etkin rol oynar. Aksoy'a (1975) göre, çevre dizgesi tasarımcının ve ortaya koyduğu tasarım ürününün içinde yer aldığı ortam olarak tanımlanabilir. Çevresel dizgenin genişlemesi, çevresel verilerden yola çıkılarak izlenecek yöntemlerde, özgün ve yeni tasarım ürününe ulaşmaya yardımcı olacaktır.



Şekil 2: Tasarım Süreci

Biçim, çevre ve insanla birebir ilişki içinde olan ve insan-mekân arasında iletişim kuran, içinde bulunduğu çevreye sembol değerler yükleyen somut bir olgudur.

Yapay çevremizde iletişim kurduğumuz mekânlar, çok farklı biçim öğelerinden oluşan, çok karmaşık bir nesneler bütünlüğüne sahiptir. Algı mekanizmamız öncelikle bu birleştirilmiş bütünü görür. Ancak bu bütünü tek başına değil, biçimlerin oluşturduğu bir ilişki örüntüsü olarak algılar (Çelik, 2008).

Sanat ve tasarım eğitiminin temeli olan görsel algının anlamı, gözle düşünmek demektir. Buna, bilinçle seçilmiş ve dikkatin yoğun biçimde üzerine yöneltilmiş olan nesnenin estetik amaçlı olarak algılanması da denilebilir. Düşünme denilen anlama işlevi, nesneyi tanımakla başlar; nesnenin çevresiyle ve kendi içindeki ilişkilerinin düşünsel planda organizasyonuna soyutlama denebilir. (Gençaydın, 1993)

"İnsanın en yetkin zihinsel etkinliği olan düşünme soyuttur" (Etike, 1995, syf. 11) Soyutlama düşünsel bir genellemedir ve algılama ile düşünme arasındaki bağıdır. Düşünce salt görüngülere dayanmaz, kavramlara dayanır. Bu kavramların bütünü de akılla kavranan dünyayı kurar.

Tasarım etkinliğinde, soyutun somuta dönüşmesi için görsel öğelerle anlatılması gerekmektedir. Bu anlatım biçimleri, insanın soyut düşüncelerini somutlaştırmaktadır.

Tasarım eğitim sürecinde de aktarımı hedeflenen bilgi, somut maddesel boyutu ile duyular yardımıyla algılanır. Bilişsel süreçler boyunca bu somut duyular, zihinde işlenerek soyut kavramlara dönüşürler. Duyular ile algılanan nesnel ve somut verilerin, bireyin duyuşsal süzgecinden geçirilerek anlamlandırılıp öznel ve soyut bir düzeye ulaştırılması önemlidir.

Tasarım bilgisinin bireye bir sonraki uygulama için de geribildirim oluşturabilecek bir düşünsel aktivite ve ürüne dönüştürülmesi sürecinde bilginin somut olarak edinimi yetersiz kalacak, özümsemesi, anlamlandırılması ve içselleştirilmesi gerekecektir.

Mevcut ilişkiler göz önüne alınarak, farklı olanın yaratılması, sorgulama yönelimi, yeni bir anlamın yaratılması, öze ilişkin gerçekleri ortaya çıkartacak bilgiyi sezgi ile yakalama becerisi tasarım eğitiminde öncelik kazanır. Yönlenme, farkına varma, anlama ve kavrama öğrenme için temel davranış biçimleri olmalıdır (Aydınlı, 2001).

Tasarım eğitimi, öğrenen merkezli, öğrenme sorumluluğunu bireyin kendisine veren, ürün temelli olmaktan öte süreç temelli olan, niceliksel değerlendirme ölçütlerinin yanı sıra niteliksel değerlendirme ölçütlerine önem veren süreklilik ilkesi üzerine kurulu bir sistem gerektirmektedir. (Potur, 2007)

Tasarım eğitiminde, değişimin en öncelikli göstergesi aktif eğitim sisteminin uygulamasında bilginin aktarılması yerine, bilgiye ulaşma yollarının öğretilmesinde kendini gösterir. Bilgiye ulaşmanın yolları yeni görme ve düşünme biçimleri geliştirebilme ile öğrenilir. Bireyin her bulunduğu duruma göre bilgisini dönüştürebilmeyi öğrenmesi, esnek düşünebilme yeteneği ile gelişir. (Aydınlı ve diğ., 2005)

Kesin bilgi yerine deneyimsel bilgiyi kavramsal bilgi ile bütünleştirmek; esnek bilgi yapıları geliştirebilme becerisini motive etmek; yorumlama ve anlama becerisini geliştirmeye yönelmek ve hayal gücüne sınır tanımayan bir yapı kazandırmak önem taşır.

Mimari tasarım eğitiminde bilginin kullanımına bağlı olarak, bireysel olarak öğrenci-tasarımcının zihinsel süreci içinde tasarım düşüncesinin hangi katmanlara bağlı olarak değiştiği üzerine çeşitli çalışmalar yapılmaktadır. Bu yolla yaratıcılığın eğitilebilirliği kavramı ele alınmaktadır.

2.1. Tasarım Eğitiminde Yaratıcı Düşünme Süreci

Düşünce yalnızca beynimizin içindekilerle sınırlı değildir. Özellikle dıştan gelen kaynak düşüncelerimizin yönlenmesini sağlamaktır. Düşünme süreci araştırma yapmayı gerektirdiği için geliştirilen yeni fikirlerde devamlı araştırılacak bir şey bulunmalıdır. Karar verirken veya kişisel hedefler belirlenirken düşünce sürecinde genel bir çerçeve olarak araştırma ve çıkarım yapma eylemi kurgulanır. Düşünürken öğrenme ve bilginin elde edilmesi arasında birebir ilişki bulunmaktadır.

Yaratıcılık, yalnızca kendiliğinden ortaya çıkan fikirlerle ilgili değil, aynı zamanda fikrin ortaya konduğu bağlamla da ilişkilidir. Yaratıcı bir çözüm, problemle açıkça ilişkili bir düşünce ortaya koymaksızın, çözüme ulaştırılacak bilgiye erişmeyi sağlayabilir. Düşünce kendi içinde yaratıcı olarak tanımlanmasa da, bu yolla ortaya konan bilgi veya düşünce modeli, ilişkili problemlerle ilgili benzer çözümlerin ortaya çıkarılmasını kolaylaştırmaktadır.

Tasarım eğitiminde, birey teorik ve pratik tasarım bilgisini edinerek, bu bilgiyi kendi yaratıcı yorumuyla tasarım modeline dönüştürür.

Tasarım olgusunu, *yaratıcı problem çözme süreci* olarak değerlendiren yaklaşımlar oldukça geniş bir yayılım göstermektedir. Tasarım disiplini kapsamında yaratıcılığın tanımlanmasında;

- Doğa bilimleri ve görsel sanatlarda olduğu gibi keşif, icat, buluş, sezgi, imgelem gibi *ürün* bazında değerlendirmeye yönelik kavramlar,
- Sezgisel yeti, tanrısal ilham, gizil potansiyel, genetik donanım gibi *kişilik* temelli yaklaşımlar,
- Zihinsel aktivite, bilişsel süreç, problem çözme gibi *süreç* temelli eylemler görülebilir.

Tasarım problemi, formüle edilmesi, tanımlanması güç, bulanık, çok boyutlu, kompleks ve karmaşık yapısı gereği, iyi tanımlanmış problemler kapsamına dahil edilemez. Tek bir doğrunun hedeflendiği tek bir çözüm yerine, birden çok doğrunun etkinliğinin söz konusu olduğu çözüm uzayı kavramı söz konusudur. Olası alternatif eylem dizilerinin artması farklı çözümlere ulaşılabilmesine olanak tanımaktadır. Çözümler doğru ya da yanlış olarak değil, sonucun tatmin edicilik düzeyine ve performansına bağlı olarak değerlendirilmektedir (Cross, 1990).

Tasarım sürecinde, analiz-sentez-değerlendirme aşamaları, ardışık ve doğrusal bir süreç içersinde gerçekleşmeyebilir. Karmaşık ilişki ağlarının etkinliğindeki bilgi setlerinden oluşan problem alanının tekrar yeniden tanımlanması, çözüm uzayının boyutunun daraltılması gerekebilir ve geribildirimler ile beraber geriye dönüşler gerçekleşebilir.

Tasarım sürecinde, zihinde mevcut olan enformasyon döngülerinin harekete geçirilmesinde ve yeni örüntülerin oluşumunun sağlanmasında, problemin yapısından kaynaklanan dış etkenlerin yanı sıra, kişinin bireysel tavrı ve motivasyonu gibi içsel değişkenlere de bağlı olarak değişen, istek ve çabası yatar.

Lawson (1997), akıl yürütmeye dayanan rasyonel, yakınsak düşünce ile hayal gücüne dayanan sezgisel, ıraksak, yaratıcı düşüncenin kontrol ve kombinasyonunu tasarım sürecinin gerektirdiği en önemli yeteneklerden biri olduğunu vurgulamaktadır.

Oxman'a (1999) göre tasarımı süreç olarak irdeleyen ve tasarım bilgisini temel alan çalışmalar, sürecin bilişsel özelliklerine ışık tutmanın yanı sıra, tasarım eğitiminin gelişiminde etken olabilir.

Tasarım eğitimiyle, süreç başlangıcında *girdi* olarak tanımlanan bireye, yaratıcı problem çözme tavrının bir düşünce sistematığı olarak kazandırılması, yaşam boyu kullanılabilecek ve hayat döngüsü içinde çeşitli durumlara uyarlanabilecek bir düşünüş sisteminin temeli, bir model olarak benimsenilmesi gerekmektedir.

Tasarım eğitiminde yaratıcılık, kalıtım yoluyla kazanılan bir gizilgüç, sezgisel yeti olarak değerlendirilmemeli, potansiyel olarak her bireyde doğuştan var olduğu kabul edilen, tasarım sürecinde deneyimler yoluyla geliştirilebilir ve öğretilir bir olgu olarak doğrudan eğitim hedefleri içinde yer almalıdır. (Potur, 2007)

3. EĞİTİMİNDE YARATICILIĞI GELİŞTİRMEYE YÖNELİK DENEYSEL BİR ÇALIŞMA: TASARIM DÖNGÜSÜ

Çalışma, geometrik ayrışımından hareketle biçimi çözümleme ve tasarım ilkeleri doğrultusunda, çeşitli işlemler uygulayarak tekrar biçim üretme temeline dayanmaktadır. Algı teorileri ve temel tasarım ilkeleri doğrultusunda geometrik düzenlerinin belirlenmesi hedeflenmektedir.

Yapılan uygulamalar kapsamında, formun geometrik yönüne ilişkin biçimsel özellikleri bir bütünlük içinde yansıtan hiyerarşi, egemenlik, tekrar, denge, simetri gibi kavramların Gestalt algı teorilerin yardımıyla değerlendirilip, somut değerler ortaya konulması ve tekrar biçimlendirme döngüsünün gerçekleştirilmesi söz konusudur.

Biçimsel ilkeler doğrultusunda yeni ilişkiler kurularak değerlendirmeler yapılmış ve yeni biçimsel yapılar kurulmuştur.

Uydu fotoğrafları üzerinde yapılan geometrik ayrışımın temelinde, biçimsel açıdan bir takım ilke ve kurallara bağlı olarak çözümlemeler gerçekleştirmek hedeflenmiştir. Buradan hareketle soyut geometrik düzenlemeler ortaya konularak mekân, donatı ya da yüzey oluşturmaya yönelik zemin yaratmak amaçlanmıştır.

Bu dönüşüm çalışması farklı ölçekteki bir planlamanın biçimsel analizi ve farklı düzenlemelerle kazanabilecekleri yeni anlamları oluşturmaya yönelik çalışmaları içerir. Yeni oluşumda, bütünü oluşturan parçaların bağımsız olarak da biçim özelliklerini koruması önemlidir. Başka anlamlar taşıyan oluşumlar, dönüştürülerek yeni anlamlar kazanır.

Proporsiyon sistemleri incelenirken, formların etkileşimi analiz edilmeye çalışılmıştır. Hareketli katmanlar halinde, dönüştürülebilirlik özellikleri incelenmiştir.

Birbirlerinden farklı parçaları bir araya getirecek yeni bir bütün yaratma konusunda çeşitli olanaklar araştırılmıştır. Esnek bakabilmeyi sağlama ve belirli bir yöntem göstermeyerek kendi yöntemlerini yaratma olanağı sağlanmaya çalışılmıştır.

Form ilişkilerinin çözümlemesinden hareketle bir yöntem araştırması gerçekleştirilmeye çalışılmıştır. Bu amaç doğrultusunda biçimlerin hangi elemanlar parçalarla tanımlandığı, bu parçalara hangi işlemlerin uygulandığı algı teorileri ile temel tasarım ilkeleri doğrultusunda kendini nasıl yansıttığı incelenerek yeniden düzenlenmesi söz konusudur. Analiz edilerek biçimsel benzerlik ve farklılıklar ortaya konulmuştur.

Forma genel karakterini veren biçimsel ilkeler, bütünü oluşturan parçalar, bir araya getirilişleri, ilişkileri, oranlar, konum, yönlenme ve hareket, biçim bilimsel yaklaşım gösteren çalışmanın temel unsurları olarak ele alınmıştır.

Formun yaratılmasında mekânın fonksiyonel çözümlemesi önemli rol oynamaktadır. Formun bütününe işlevsel çözümlemelerden hareketle oluşturmak mümkündür. Ancak çalışmada öğrencilere farklı ve yaratıcı bakış açıları kazandırmak temel problem olarak ele alındığından, biçim temelli bir yaklaşım geliştirilmiştir. Buna göre, formların analiz edilerek yeniden sentezlenmesiyle -başka

bir deyişle çözümlenerek tekrar oluşturulması- farklı ve yeni biçimler oluşturulması üzerinde durulmuştur.

Düzlemlerin birbiri üzerinde kayması, sürekli akıcı hareket sağlaması, strüktürel akslar gibi özellikler biçimlenişte önemli rol oynamıştır. Form üretiminde, akslar, eksiltme, çıkartma, çarpışma, bitişme işlemleriyle asimetrik-simetrik ilişkiler oluşturulmaya çalışılmıştır. Yansıtılmış strüktürel formlar, eğilmiş yüzeyler, çarpışan akslar ve deformasyona uğramış hacimler ile farklı tasarım ürünleri oluşturmak mümkün görülmektedir. Dinamizm, hareket, değişkenlik gibi unsurlar oluşturulmaya çalışılmıştır.

3.1. Önerilen Tasarım Döngüsü Sisteminin Uygulama Adımları

Tasarım bir dönüşüm ve değişim sürecidir ve bu süreç sonsuzdur. Başka bir deyişle tasarım, mutlak olarak sonuçlandırılmayan, sürekliliği olan bir eylemdir. Yeni düzen ve yeni biçim yaratmaya yönelik dönüştürme ve başkalaştırma eylemidir.

Soyutlayarak elde edilen arkitonik (çekirdek biçim) kodlar'dan somut mekânsal formlar, somut verilerden soyut arkitonik kodlara ve ana fikre ulaşmaktadır.

Bu süreç, birbirine geri besleme yapan, döngüsel bir süreç olarak da düşünülebilir. Soyut olanı somut olana taşımakla, somut olanı soyuta indirgeme süreci birbirini takip eder.

"Tasarım eyleminin önemli edinimleri arasında olan analiz ve sentez, tasarım eğitiminin, özellikle başlangıcında kavranması pek de kolay olmayan becerilerdir" (Çelik, 2008, syf. 392).

Dönüştürmenin başlangıcını, müdahale ederek tanım kazandırılmış uydu fotoğrafı oluşturmaktadır. Göz bir görsel alan içerisindeki nesneleri kavrayabilmek için, onu belirli geometrik ilişkiler (yön, yakınlık, benzerlik, kapalılık) içinde tanımlama eğilimindedir. Bu bağlamda, fotoğrafın çözümlemesi yapılarak, geometrik ilişkiler analiz edilir.

Analiz öncelikle konu olarak seçilen mekânsal görüntünün temel strüktürünün ya da temel geometrik yapısının ortaya çıkarılmasıyla başlar.

Bu süreçte;

- Parçaların ilişkilerinin ve oranlarının değerlendirilmesi,
- Biçimlenmedeki organizasyonun ve biçimleniş öğelerinin farkına varılması,
- Renk, çizgi, leke ve biçim öğelerinin ilişkilerinin ele alınması söz konusudur.

Yeniden organize ederek benzer ilişki türleri seçilerek, ortak biçim kodları keşfedilmektedir. Devinden ve üreme yeteneklerine sahip olan bu çekirdek biçimler, biçim kodları, tasarlanacak yeni yapının temel biçimleniş temasını oluşturmaktadır.

Çalışmanın bunu takip eden bölümünde iki boyutlu topolojik düzenleme aşamasından üç boyutlu soyut mekânsal düzenleme aşamasına geçilmektedir. Bu aşamada kullanılan başlıca aşamalar şunlardır;

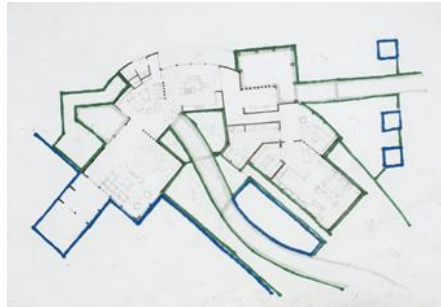
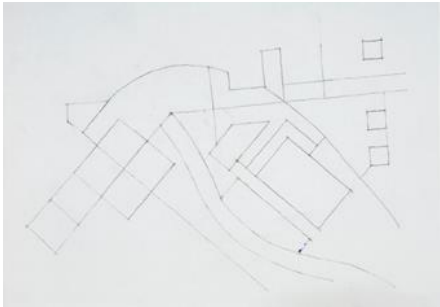
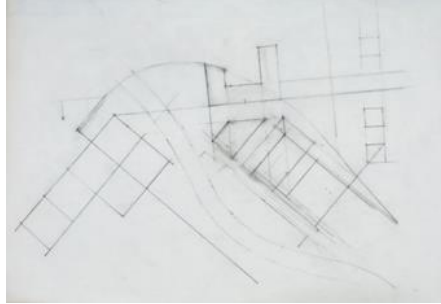
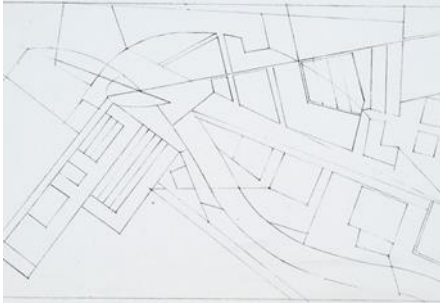
- İki boyutlu biçimsel örüntünün üçüncü boyutta problem olarak dönüşülmesi,

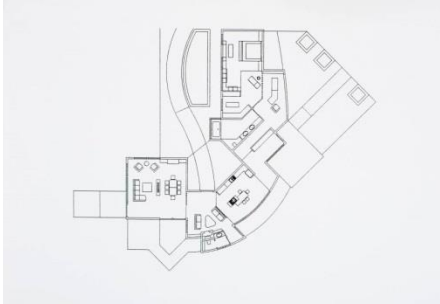
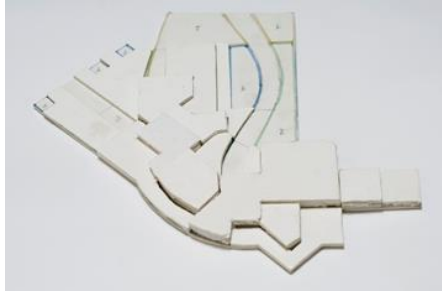
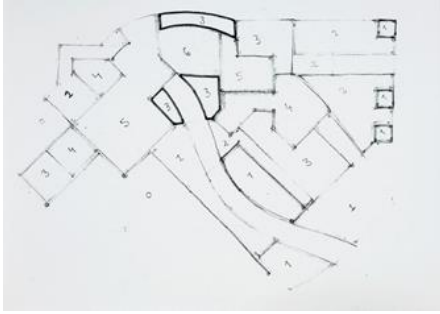
- İki boyutlu yüzeylerin, üçüncü boyuttaki karşılıklarının kütesel olarak araştırılması,
- Üç boyutlu tanımlanmış kütle değerlerinin hacim değerlerine dönüşümü,
- Hacim araştırmasında, iç-dış geçirimsilik, doluluk-boşluk ilişkilerinin aranması,
- Hem mekân, hem kütle problemlerinin çözülmesi ve böylelikle tasarlanmış bir son ürüne ulaşılması söz konusudur.

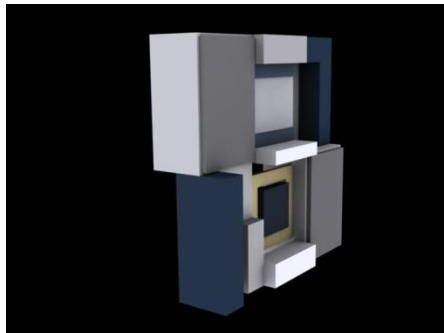
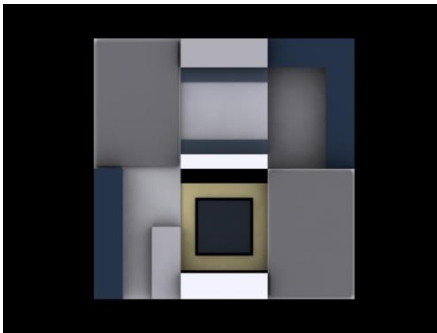
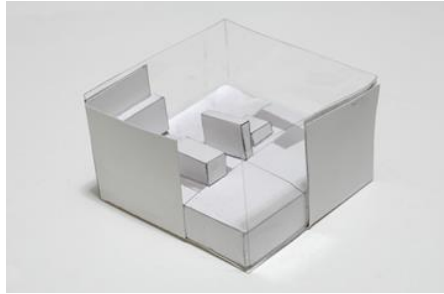
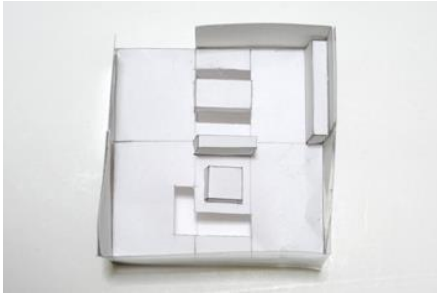
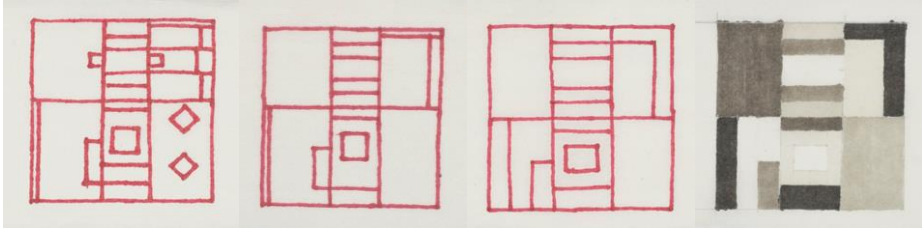
Bunu takip eden süreçte, tasarlanmış mekânın kompozisyonuna çözümleyici yöntemle yaklaşarak ana fikre, biçim konseptine ulaşılması ve tekrar yorumlanarak ele alınması söz konusudur.



Şekil 3: Uydu Fotoğrafı

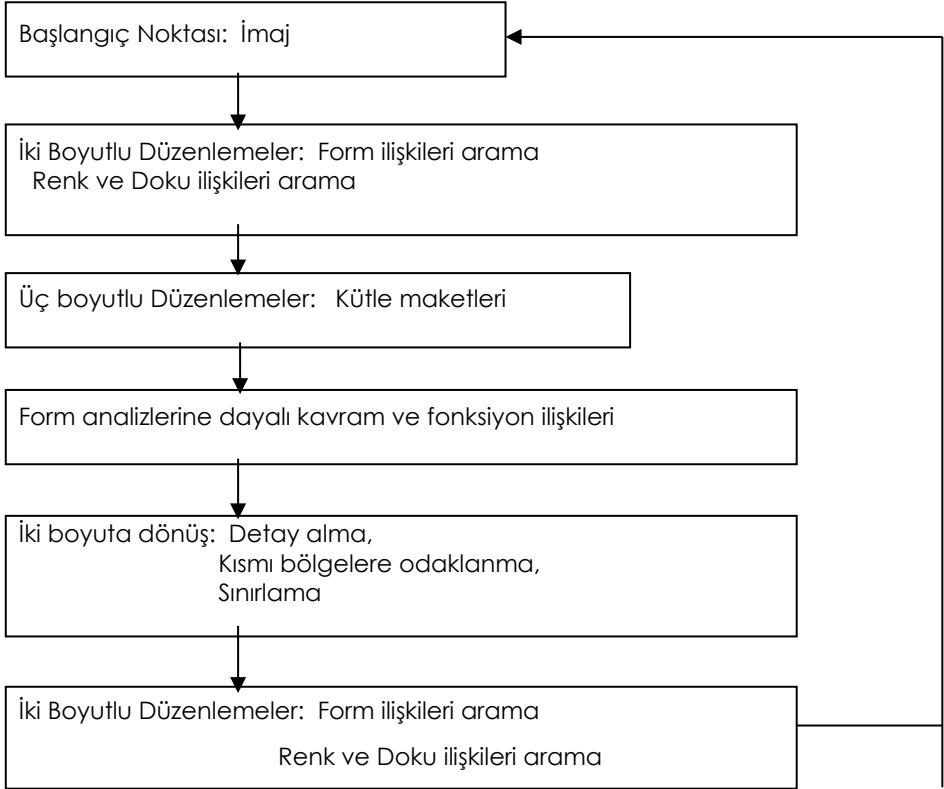






Şekil 4: Uygulama Adımları

- Aşamaların her birinde temel algı teorilerinden yararlanılmış ve temel tasarım ilkeleri göz önünde bulundurulmuştur; doluluk – boşluk, denge, ritm gibi.
- İki boyutlu, kütsel ve hacimsel soyutlamalar gerçekleştirilmiştir.
- Kavramları ilişkilendirme ve yeni bağlamlar oluşturulmaya çalışılmıştır.
- Çözümleme ve yeni ilişkiler geliştirilmeye çalışılmıştır.
- Fonksiyon çözümleri özetilmiştir



Şekil 5: Tasarım Döngüsü

4. SONUÇLAR

İster iki boyutlu ister üç boyutlu olsun her şekillendirme, her yeni örgütlenme, kaçınılmaz bir gereklilik ile görsel elemanlar içerir. “Yeni bir şekillendirme için, işin görüngü bütünlüğünün zihinde canlandırılıp, bunun herhangi bir malzeme ile yaşama aktarılışı tasarımdır” (Atalayer, 1994, syf. 75). Estetik yeni bir biçim yaratma, görsel elemanların, belli ilkeler doğrultusunda birbirleriyle olan ilişkileriyle bütünlük kazanır ve ürüne dönüşebilir.

Tasarım eğitimi, deneme ve araştırma ortamı içinde, problem çözme sürecini içerir. Bu bağlamda, doğru çözümlenmesi istenilen bir problemin öncelikle doğru belirlenmesi gerekir. Belirlenen problemin çözülebilmesi için bir takım verilere ihtiyaç vardır. Bu veriler problem hakkında bilinenlerden bilinmeyenlere ulaşılabilmesine olanak tanır. Ancak çoğu zaman ulaşılacak istenilen sonuç önceden saptanamayacak kadar karmaşık olabilir.

Yaratıcı süreç, görsel algılama ile başlayıp, bir ürün ortaya koymaya kadar uzanan, uzun ve karmaşık bir süreçtir. Renk, çizgi, doku, boşluk, leke, denge, kompozisyon gibi değerlerle, bilinenlerden hareket ederek, bilinmeyeni ortaya çıkaracak düşünme ve sorun çözme sürecidir. Bu bağlamda, temel tasarım ilke ve elemanlarının kavranması ve uygulama olanaklarının araştırması önemlidir.

Var olan yaratma güdüsünün ortaya çıkarılabilmesi ve geliştirilmesi, sistemli ve uygun bir eğitim süreci ile gerçekleşir. Bu bağlamda tasarım eğitimi, deneme ve araştırmalar ile yeni çözüm önerileri geliştirmeye, deneyim ve birikimleri tasarım problemlerine cevap aramada kullanabilmeye, görsel tasarım elemanları ve ilkeleri ışığında estetik ürün ortaya koyabilmeye yönelik olarak planlanmalıdır.

Mattisse'e göre: “yaratıcılık görme ile başlar”. Lowry (1972), görmenin öğrenilebilecek bir davranış olduğunu, ancak gayretle elde edilebileceğini ve asıl görmenin göz ile zihnin birlikte çalışmasıyla olabileceğini vurgular.

“Duyumları algılamalara çeviren zihindir. Bu algılamalar dünyaya ilişkin bilinç ürünü tasarımları oluşturan öğelerdir. Bu nedenle tasarım, önemli ölçüde deneyimi ve bilgiyi temel alır” (Gombrich, 1992, syf. 287). Nasıl görüleceğini öğrenmek için yapılacak şey, çevredeki nesnelerle temas miktarını sürekli şekilde artırarak görsel tecrübeler edinmektir.

Yaratıcılık, izlenimlerin ve düşüncedeki sayısız çağrışımların oluşturduğu imgelerde yatmaktadır.

“Yaratıcılık, izlenimlerin düşüncedeki sayısız çağrışımların oluşturduğu imgelerde yatmaktadır. Bir imge, yeniden yaratılmış ya da yeniden üretilmiş görünümdür. İmge ilk kez ortaya çıktığı yerden ve zamandan kopmuş ve saklanmış bir görünüm ya da görünümler düzenidir. Her imgede görme biçimi yatar” (Berger, 1990, syf. 9).

Jung'a (1995) göre, yaratım süreci, ilk örnek imgenin bilinç dışında eyleme geçmesi ve bu imgenin özenle işlenip, tamamlanmış bir çalışma olarak biçimlendirilmesiyle ortaya çıkmaktadır.

Yeni deęerler yaratabilmek iin, doęanın veya insanların yarattığı var olan deęerlerden yararlanmak gereklidir. Tasarım dıřındaki alanlara ait olgular da incelenmeli, tasarımıla iřikileri gzlemlenmelidir.

Grsel algılamayı glendirerek yaratıcı yetileri geliřtirmek ve rne dnřtrmek, tasarım eęitiminin amalarından biridir. Tasarım eęitiminin temeli, grsel alana iřikin dilin ęretilmesine dayanmaktadır. Bu dil, grsel elemanlarla algılanan plastik rnn zmlenmesini saęlar. Grsel algılama, temel tasarım kavramlarının fonksiyonlarının ve birbirleriyle iřikilerinin anlařılabilmesi, yorumlanabilmesi, seilerek kullanılabilmesi, tasarım eęitimi srecini oluřturur. (Gkbulut, 2002).

Tasarım eęitimi kapsamında, tasarım ilke ve elemanları konular ve iřikiler btnnde incelenir; yeni malzeme, teknik ve yntemler deęerlendirilerek grsel anlatım olanakları srekli arařtırılır. Ortaya ıkan yeni bilgiler, bir sonraki bilgiye veri oluřturacak řekilde etkin bir sre iinde deęerlendirilir.

Mantığıyla duygularını, zeksıyla sezgilerini, bilgisi ve deneyimleriyle hayal gcn birleřtirebilmek; yeni, farklı, yararlı ve uygulanabilir fikirler ortaya koymak; problemlere geerli ve deęiřik zmler retmek yaratıcı olmanın gereęidir.

Bu baęlamda, tasarım eęitimi programları yaratıcı dřnmenin geliřtirilmesine ynelik olarak yeni ve uygulanabilir deneysel alıřmalara olanak saęlayacak bir esneklikte grlmektedir.

alıřma kapsamında gerekleřtirilen deneysel alıřmada, biimsel aısından bir takım ilke ve kurallara baęlı olarak zmllemeler gerekleřtirilmiř; buradan hareketle soyut geometrik dzenlemeler ortaya konularak mekn, donatı ya da yzey oluřturmaya ynelik zemin yaratmak amalanmıřtır.

Bu sre, birbirine geri besleme yapan, dngsel bir sre olarak da dřnlebilir. Soyut olanı somut olana tařımakla, somut olanı soyuta indirgeme sreci birbirini takip eder.

Yapılan deneysel alıřma incelendięinde, biim temelli bir yaklařım nerdięi grlmektedir. Bunun nedenleri řu řekilde aıklanabilir;

- Tasarım eęitimiyle yeni tanıřmakta olan ęrencilere farklı bakabilme becerisinin kazandırılmaya alıřılması;
- Tasarım eęitiminin ilk yılında temel tasarım ęelerinin ve ilkelerinin soyut alıřmalarla gerekleřtirildięi Temel Tasarım ya da Temel Sanat Eęitimi gibi derslerden edinilen bilgilerin st sınıflarda Proje derslerine tařınmasındaki problemlere zm oluřturmaya hedeflemesi;
- Tasarımcı adayı olarak ęrencilere nce analiz ve ardından sentez yapmayı ieren alıřma ile analitik dřnmenin kazandırılmaya alıřılması;
- Temel tasarım ęelerinden ve ilkelerinden yararlanarak eldeki verilerden yeni ve zgn bir tasarım rn ortaya konulmasının saęlanması. Bylelikle bilinenden bilinmeyen, yeni ve zgn bir retim yapılarak yaratıcılıęın ortaya konulması hedeflenmiřtir.

KAYNAKLAR

- Aksoy, E., (1975) Mimarlıkta Tasarım, İletim ve Denetim, Gün Matbaası, İstanbul.
- Atalayer, F., (1994) Temel Sanat Öğeleri, Güzel Sanatlar Fakültesi Yayınları, Anadolu Üniversitesi Matbaası, Eskişehir.
- Atalayer, F., (1998) Tasarım Teorisi Ders Notları, Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi, Eskişehir.
- Aydınlı, S., (2001) Mimarlık eğitiminde değişen öncelikler, *Mimar.ist*, 1, 116-120.
- Aydınlı, S., Eren, Ç., Erkök, F. ve Uz Sönmez, F., (2005) Tasarım Eğitiminin İlk Yılı, *Tasarım Kuram Eleştiri Dergisi*, Sayı 2, Güz 04-05, İTÜ Yayınları, İstanbul.
- Bentley T., (1999) Yaratıcılık/Takımınızın Yeteneklerini Geliştirmede, Hayat Yayınları, İstanbul.
- Berger, J., (1990) Görme Biçimleri, Metis Yayınları, İstanbul.
- Cross, N., (1990) The nature and nurture of design ability, *Design Studies*, 11(3), 127-140.
- Çelik, M., (2008) Temel tasarımdan tasarım stüdyosuna: geleceğe yönelik çözümlemeci mekansal yorumlamalar, 1. İç Mimarlık Kongresi Mekan Tasarımında Geleceğe Yönelik Yaklaşımlar, MSGSÜ İç Mimarlık Bölümü, İstanbul, 22-24 Ekim, 392-396.
- Etike, S., (1995) Sanat Eğitimi Yazıları, İlke Kitabevi Yayınları, Ankara.
- Gençaydın, Z., (1993) Sanat Eğitimi, Anadolu Üniversitesi Yayınları, Eskişehir.
- Gombrich, E. H., (1992) Sanat ve Yanılsama, Remzi Kitabevi, İstanbul.
- Gökbulut, N., (2002) Görsel Sanatlar ve Kavram Öğretimi, *Sanat Eğitimi Sempozyumu*. Gazi Üniversitesi Eğitim Fakültesi, Ankara, 8-10 Mayıs.
- Jung, C.G., (1995) Ulysses ve Picasso Üzerine Denemeler, Düşün Yayıncılık, İstanbul.
- Köseoğlu, B., (1994) İçmimarlık'da, eğitim-sanat-teknik bağlantısında sanatsal bakış açısının geliştirilmesi ile plan-program-tasarım ilişkisine bir bakış, *Sanatta Yeterlik Tezi*, T.C. Marmara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Lawson, B., (1997) How Designers Think: The Design Process Demystified, Architectural Press, London
- Lowry, B., (1972) Sanatı Görmek, Türkiye İş Bankası Yayınları, İstanbul.
- Oxman, R., (1999) Educating the designerly thinker, *Design Studies*, 20(2), 105-122.
- Potur, A. A., (2007) mimarlık eğitimi başlangıcında bireyin ilgi-yetenek-yaratıcılık düzeyi ile tasarım performansı arasındaki ilişkiler, *Doktora Tezi*, Yıldız Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.



İÇMİMARİ PROJEDE FİKRİN SUNUM PAFTASINA YANSIMASI

Merve Buldaç¹, Tuğba Levent²

Anadolu Üniversitesi, Mimarlık ve Tasarım Fakültesi,
İçmimarlık Bölümü,
mervebuldac@gmail.com¹, levent.tugba@gmail.com²

ÖZET

Her içmimarî projede kullanıcı gereksinim, istek ve beğenisi doğrultusunda hem kullanıcının hem de içmimarın kimliklerinin yansıdığı mekanlar tasarlamak amaçlanmaktadır. Bunu gerçekleştirirken de projeye bir ana fikir ya da kavramdan yola çıkılmaktadır. Yola çıkılan fikir ürünün bir tasarım sürecini takip etmesi gerekmektedir. Bu süreçte kullanıcıya doğru bir yolla ulaşmak, tasarımın vücuda getirilmesi açısından büyük önem taşımaktadır. Bunun içinse kullanıcıya görsel araçlar yardımıyla ulaşmak çabasında olmak, tasarımın tamamlandığını gösteren sunum paftalarıdır. Bu paftaları oluşturan iki boyutlu teknik çizimler, uygulama aşamasında rol alan diğer disiplinler tarafından projenin kolay anlaşılması ve uygulanabilmesi açısından önem taşımaktadır. Üç boyutta mekanı algılatan görsellerin oluşturduğu diğer paftaysa kullanıcının mekanla olan ilişkisinde kullanıcının projeyi içselleştirmesi bakımından önemlidir. Bir içmimarî projeye fikirle başlayıp devamında bu fikrin kullanıcıyı ikna edebilmesi, üretimin kolay yapılabilmesi açısından kullanılan görsel araçların önemi, içmimar, kullanıcı, içmimarlık öğrencileri ve üreticiler için gerekli farkındalığın oluşturulması bu bildiri kapsamında örnekler üzerinden değerlendirilecektir.

Anahtar Kavramlar: İçmimar, Kullanıcı, Üretici, Sunum Paftası.

KAVRAMLAR

Sürdürülebilirlik

İşlev

Ütopya

Yapı fiziği

Tarih

Toplum

Yaratıcılık

Renk

Bilişim

Etik

Deneyim

Kültür

Biçim

Kullanıcı

Yöntem

Strüktür

Araştırma

Sunum

Doku

Malzeme

Teknoloji

Felsefe

Bağlam

Çevre

Estetik

1. GİRİŞ

İçmimarlık; kullanıcı ve iç mekan iyi bir biçimde eş güdümlenip, kullanıcı gereksinim, istek ve beğenisi doğrultusunda doğru ve yaşayan mekanlar yaratabilmeyi amaçlamaktadır.

Her içmimari proje kullanıcı gereksinim, beğeni ve isteği doğrultusunda yön verilip sonuca ulaştırılmaktadır. Nihai sonuca ulaşabilmek içinse belirli bir süreci izlemesi gerekmektedir. Bu süreçte bir başlangıç noktası ve projenin uygulandığı bir sonuç noktası vardır (Dodsworth, 2012). Başlangıç noktasını tasarım süreci oluşturmaktadır. Tasarım süreci kullanıcı odaklı ilerleyen bir süreci kapsamaktadır. Bir içmimar mekanlarını oluştururken kullanacağı tüm mobilya, malzeme, renk, ışık, doku gibi seçimlerini kalem kalem belirleyerek bir bütün içerisinde sunabilmesi gerekmektedir. Bunu gerçekleştirebilmek içinse bazı basamakları takip etmektedir.

Tasarım sürecinde bir amaç belirlenmekte ve o amaç doğrultusunda sonuca ulaşılmaktadır. Sonuca kadar her bir basamak bir zincir gibi birbirine bağlıdır. Yaratıcılık süreci olarak da adlandırılan bu süreçle birlikte bir sorun belirlenmekte, soruna dair çeşitli araştırmalar yapılmakta ve bilgi verebilecek kaynaklar toplanmaktadır. Böylece tasarım süreci başlamış olmaktadır. İzleyen süreçte çeşitli eskiz çalışmaları yapılmakta, gerekli ekleme ve çıkarma gibi farklı işlemler uygulanmaktadır (Atalayer, ders notları). Tasarımın son haline karar verilerek uygulama sürecine geçilmektedir.

Tasarlama eylemi gerçekleşirken kullanıcıyla olan ilişki de önemli rol oynamaktadır. Tasarımcı olarak bir içmimar; süreci dikkatli bir şekilde yürütebilirse sonucunda kullanıcının isteklerine ve gereksinimlerine cevap verebilecek, beklentilerini karşılayabilecek nitelikte iyi çözümlenmiş bir tasarım elde etmiş olacaktır. Bunu gerçekleştirirken ise çeşitli görsel araçlar kullanarak, projeyi kullanıcıyı ikna edici nitelikte sunması gerekmektedir. Bu araçlar ise "sunum paftası" olarak adlandırılmaktadır. İki boyutlu teknik çizimler, tasarımın çıkış noktasını anlatan konsept paftası ve mekanın kullanıcının zihninde canlanmasını sağlayacak üç boyutlu görsellerin oluşturduğu bu paftalar kullanıcının projeyi benimseyip içselleştirmesi açısından önemli yer tutmaktadır.



Şema1. İçmimari Proje Süreci, Kaptan, 2013.

2. TASARIM SÜRECİ

2.1. Konsept Belirleme

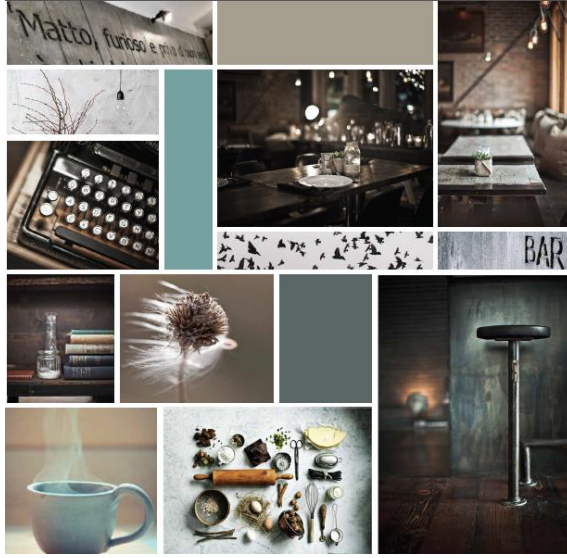
Bir içmimari proje fikirle başlayıp, devamında uygulama süreciyle son bulan bir zinciri takip etmektedir. Dolayısıyla ilk basamak olarak fikir ürününün yansıtıldığı bir pafta hazırlanmaktadır. Bu da "konsept paftası" olarak adlandırılmaktadır. Bu pafta, mekanın nasıl bir atmosfer sunacağına kullanıcı tarafından algılanması açısından önem göstermektedir.



Görsel 1. Öğrenci Projesi, Konsept Paftası.



Görsel 2. Öğrenci Projesi, Konsept Paftası.



Görsel 3. Öğrenci Projesi, Konsept Paftası.

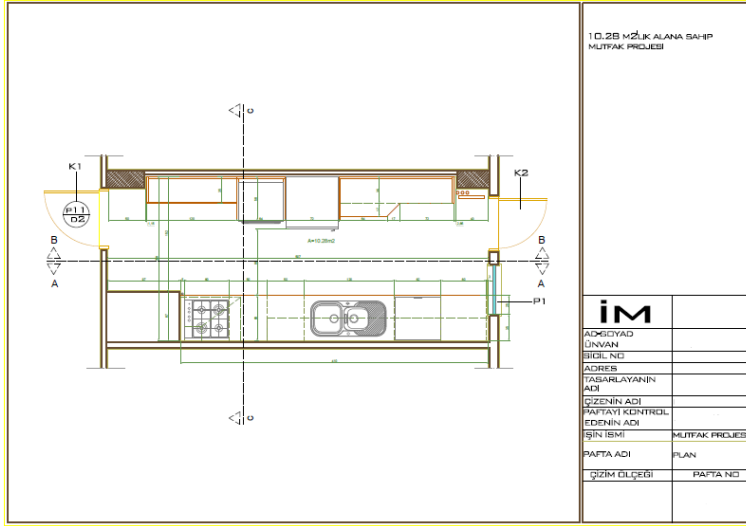


Görsel 4. Öğrenci Projesi, Konsept Paftası.

İyi hazırlanmış bir konsept paftası; kullanıcının dört duyusuna hizmet edebilecek, mekana dair ipuçları verebilecek ve mekanın hayal edebilmesi açısından yararlı olacaktır.

2.2. Kullanıcıya Sunum

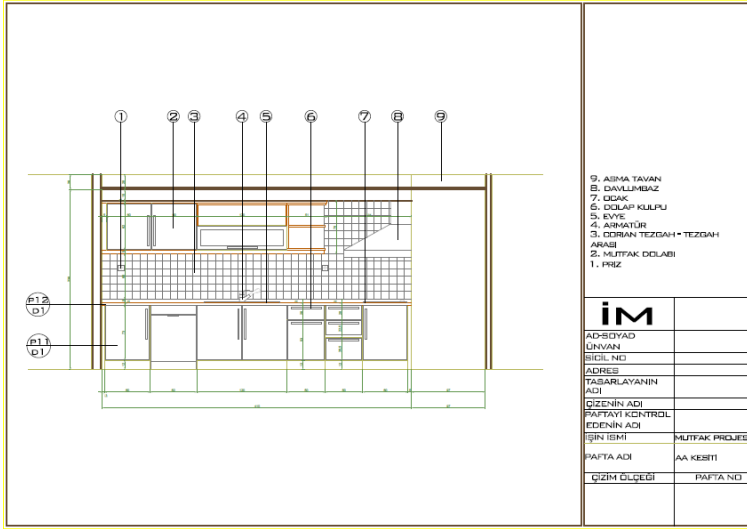
Kullanıcıya sunum aşamasında; belirlenmiş konsept doğrultusunda tasarlanmış projenin kullanıcı tarafından içselleştirmesi için plan, kesit, görünüş ve üç boyutlu görselleri anlatılmaktadır.



Görsel 5. Mutfak Planı
Çizen: Buldaç, 2011.

Bir içmimarî proje teknik çizim paftasında, paftanın sağ alt bölümünde projeye ilişkin bilgilerin yer aldığı bir pafta başlığının (lejant) bulunması gerekmektedir. Bu pafta başlığıysa **TMMOB İçmimarlar Odası İçmimarî Proje Çizim ve Sunuş Standartları Şartnamesi** gereği düzenlenmektedir. Bu şartnameye göre pafta başlığında (lejant) şu bilgiler yer alır (<http://www.icmimarlarodasi.org.tr> Erişim Tarihi: 08.09.2015);

- İçmimar'ın Adı Soyadı
- Unvanı
- Oda Sicil Numarası
- Büro Tescil Belgesi Numarası
- Adresi
- İşin İsmi
- Proje Numarası
- Pafta Adı
- Çizim Ölçeği



Görsel 6. Mutfak Projesi Kesit
Çizen: Buldaç, 2011.

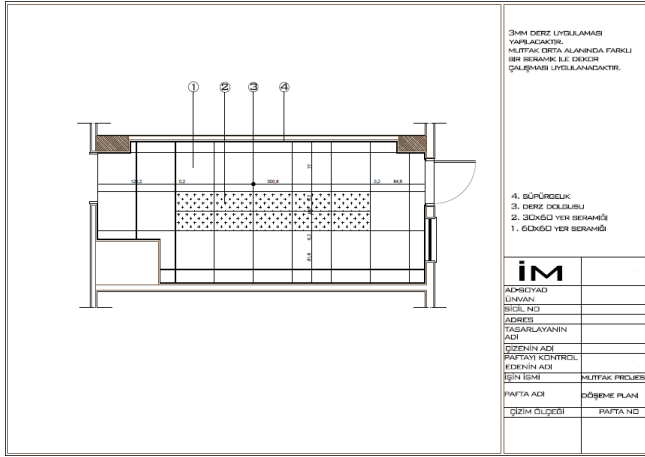
Bir içmimari proje kesitinde ve görünüşünde mekânı oluşturan tüm öğeler numaralandırılarak, antet kısmında detaylı bir şekilde isimlendirilmektedir. Detay çizimleri yapılmış olan mobilyaların pafta ve detay numaraları kesit ve görünüş çizimlerinde yönlendirme (cross reference) şeklinde gösterilmektedir.



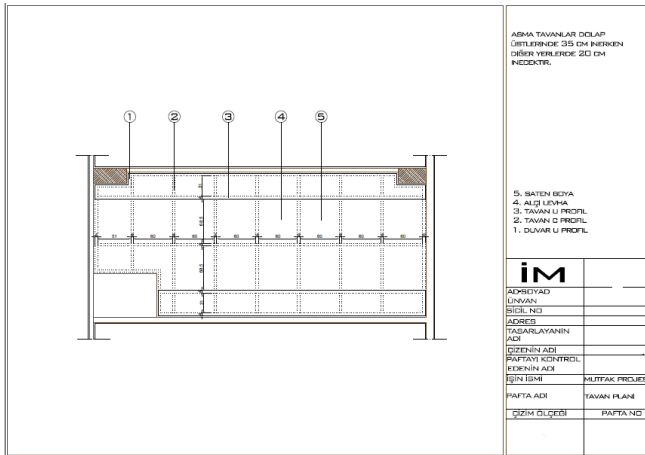
Görsel 7. Üç boyutlu görsel
Kaynak: www.pinterest.com (Erişim Tarihi:07.09.2015)

3. ORGANİZASYON SÜRECİ

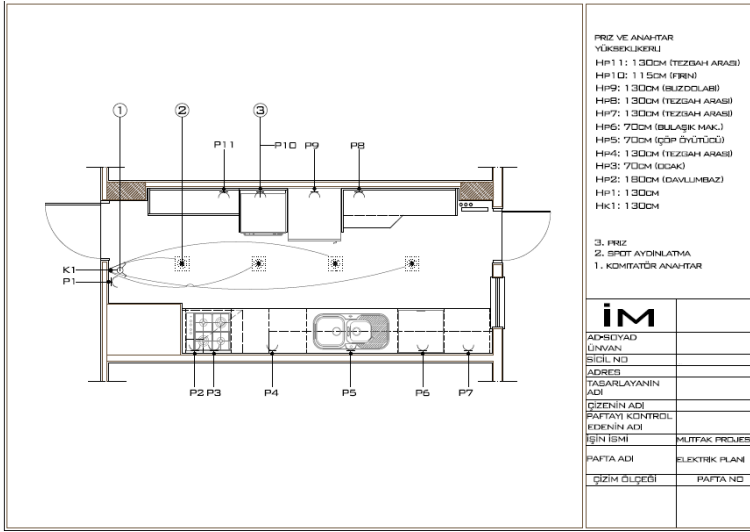
Organizasyon süreci kullanıcının projeyi benimseyip, onaylamasından sonra başlayan süreci kapsamaktadır. Bu süreçte içmimar, her bir teknik çizim için (döşeme planı, tavan planı, aydınlatma planı, elektrik planı, havalandırma planı, mobilya detayları) farklı disiplinlerle bir araya gelerek projenin organizasyon sürecini tamamlamış olmaktadır.



Görsel 8. Döşeme Planı
Çizen: Buldaç, 2011.



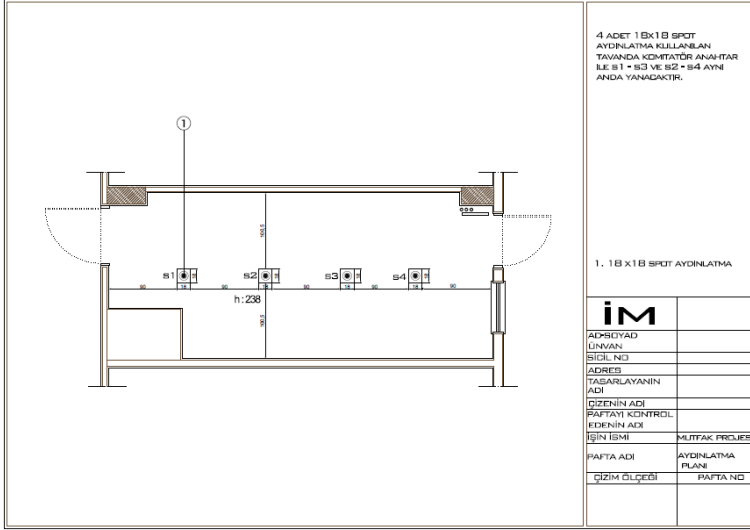
Görsel 9. Tavan Planı
Çizen: Buldaç, 2011.



Görsel 10. Elektrik Planı
 Çizim: Buldaç, 2011.

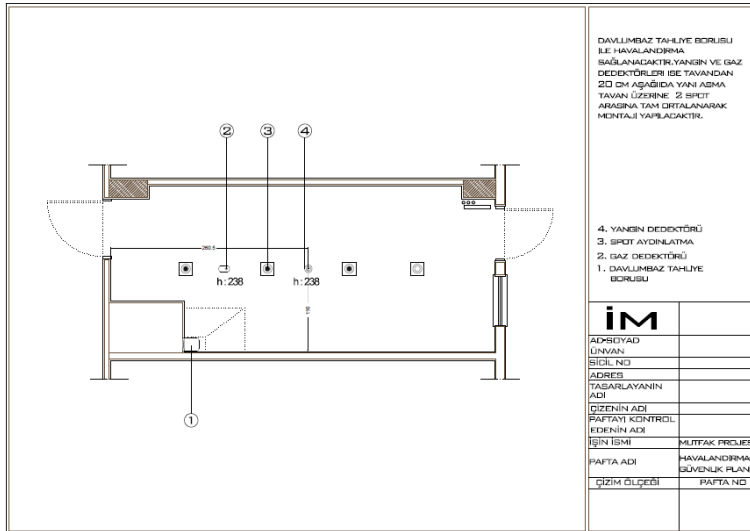
	tv- anten prizi
	elektrik panosu
	dimmer(ayarlı) anahtar
	adi anahtar
	komitatör anahtar
	vaviyen anahtar
	ara vaviyen anahtar
	priz
	korunmalı priz
	sorti
	aydınlatma

Görsel 11. Elektrik Devre Elemanları ve Sembolleri



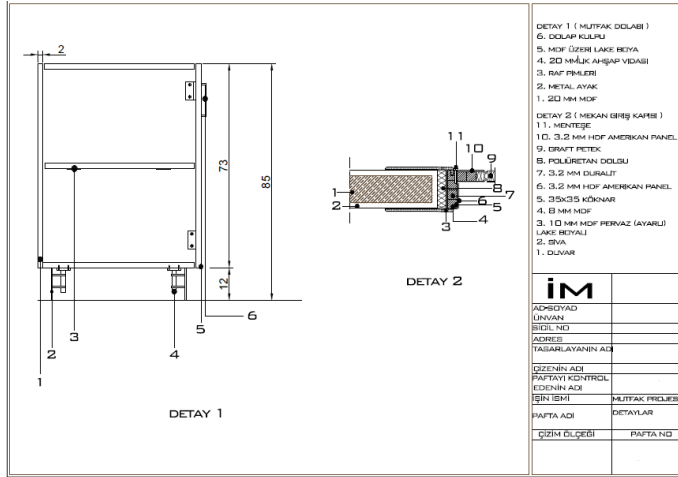
Görsel 12. Aydınlatma Planı

Çizen: Buldaç, 2011.



Görsel 13. Havalandırma-Güvenlik Planı

Çizen: Buldaç, 2011.

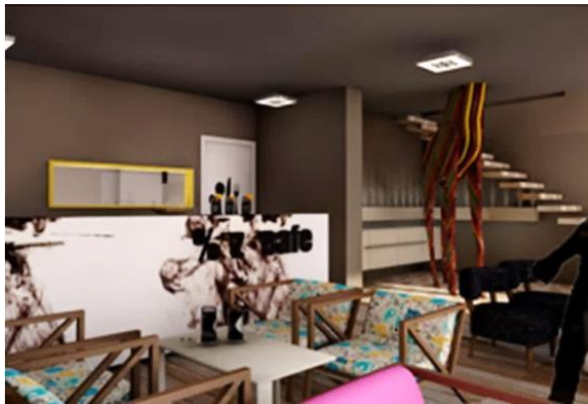


Görsel 14. Detay Paftası
Çizen: Buldaç, 2011.

Organizasyon sürecinde tüm donatı ve malzeme seçimlerine kullanıcıyla birlikte karar verilmektedir. Seçimi yapılmış olan donatı ve malzemeler, çizimler üzerinde numaralandırılarak antet kısmında ürün kodlarıyla birlikte belirtilmektedir. Böylece organizasyon süreci tamamlanmış olan projenin uygulama sürecine geçilmektedir.

4. UYGULAMA SÜRECİ

Bu süreç üç boyutlu görselleştirmesi yapılan ve teknik çizimleri tamamlanmış olan projenin üretim ve montajını kapsamaktadır.



Görsel 15. Projenin Üç Boyutlu Görseli
Tasarlayan: Buldaç, Dede (2011).



Görsel 16. Projenin uygulanmış hali

Uygulayan: Buldaç, Dede (2011).

5. SONUÇLAR

Fikirle başlayan bir içmimarî proje, bu fikrin kullanıcıyı ikna edebilecek şekilde tasarlanıp, uygulanabilmesi için üç farklı süreci takip etmektedir. Her bir süreç kullanıcının mekanla olan ilişkisi açısından önemli rol oynamaktadır. Fikrin yansıtıldığı tasarım süreciyle başlayıp, teknik çizimlerin yapıldığı, içmimarın farklı disiplinlerle işbirliği içerisinde sürdürdüğü ekip çalışması sonucunda üretim ve montajın yapıldığı uygulama süreciyle son bulmaktadır.

Bu süreçlerde kullanılan görsel araçlar, kullanıcının projeyi anlayıp, mekanı benimsemesi açısından hem de üreticinin teknik çizimler yardımıyla üretimini kolaylaştırması açısından önemli yer tutmaktadır.

Bu çalışma kapsamında fikrin bilinçli bir şekilde sunum paftalarına yansıtılarak içmimar, kullanıcı, içmimarlık öğrencileri ve üreticiler için farkındalık oluşturulması sağlanmaktadır.

KAYNAKLAR

Atalayer, F. (2012). Yüksek Lisans Ders Notları.

Dodswort, S. (2012). İç Mekan Tasarımının Temelleri, Literatür Yayıncılık.

Kaptan, B. (2013). Kültür ve İçmimarlık, Seçkin Yayıncılık.

<http://www.icmimarlarodasi.org.tr/uploads/docs/izim%20ve%20Sunu%C5%9F%20Standartlar%C4%B1.pdf> (Son Erişim Tarihi: 08.09.2015).

<https://tr.pinterest.com/pin/376191375099492489/> (Son Erişim Tarihi: 07.09.2015).

TÜRKİYE'DE MODERN MİMARLIĞIN 'İÇ'SELLEŞTİRİLMESİNİN TARİHİ: SADUN ERSİN VE ÖNDER KÜÇÜKERMANNIN ÖĞRENCİLİK PROJELERİ

Umut Şumnu

Başkent Üniversitesi, Güzel Sanatlar Tasarım ve Mimarlık
Fakültesi, İçmimarlık ve Çevre Tasarımı Bölümü
usumnu@gmail.com

ÖZET

Türkiye'de içmimarlık disiplininin önündeki en büyük sorun tarih-yazım eksikliği olarak öne çıkmaktadır. Disiplinin eğitim ve mesleki uygulama alanındaki geçmişiyle ilgili nesnel araştırma eksikliği, disiplinin söylemsel olarak kendini inşasını olanaksız kılmaktadır. Bildiri, bu eksiklikten hareketle, Türkiye'de içmimarlık eğitiminin oluşumunu ve gelişimini Sadun Ersin ve Önder Küçükerman'ın öğrencilik projeleri üzerinden okumayı hedeflemektedir. Bildiri kapsamında bu iki ismin seçilme nedeni, Sadun Ersin ve Önder Küçükerman'ın öğrencilik dönemlerinin Türkiye'de içmimarlık eğitiminin tarihine ilişkin önemli kesitleri sunmasındandır. Ek olarak, her iki isim de öğrenciliklerinin ardından Akademi'de öğretim üyesi olarak görev yapmışlar ve içmimarlık eğitiminin gelişmesinde önemli görevler üstlenmişlerdir. 1945 yılında Akademi'ye giren Sadun Ersin'in ve 1960 yılında Akademi'ye giren Önder Küçükerman'ın lisans eğitimleri sürecinde yaptıkları projelerin karşılaştırmalı okuması, bizlere Türkiye'de içmimarlığın nasıl tanımlandığına, eğitim anlamında mesleğin nasıl programlandığına, ne tür proje konuları verildiğine ve bu projelerden ne tür beklentilerin olduğuna ilişkin önemli ipuçları sunarlar. Başka türlü söylersek, Sadun Ersin ve Önder Küçükerman'ın öğrencilik projeleri, Türkiye'de modern mekanın 'iç'selleştirilmesi sürecinin önemli belgeleridir. Bu belgeler üzerinden anaakım tarih anlatılarındaki yüzeysel bakış derinleştirilebilir ve sürece ilişkin daha nesnel bir okuma gerçekleştirilir.

Anahtar Kavramlar: İçmimarlık Tarihi, İçmimarlık Eğitiminin Tarihi, İçmimarlık Meslek Kültürü, Sadun Ersin, Önder Küçükerman

KAVRAMLAR

Sürdürülebilirlik

İşlev

Ütopya

Yapı fiziği

Tarih

Toplum

Yaratıcılık

Renk

Bilişim

Etik

Deneyim

Kültür

Biçim

Kullanıcı

Yöntem

Strüktür

Araştırma

Sunum

Doku

Malzeme

Teknoloji

Felsefe

Bağlam

Çevre

Estetik

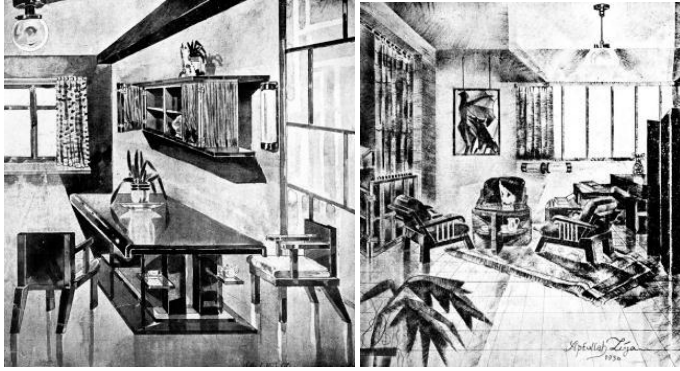
KAVRAMSAL ÇERÇEVE

Sibel Bozdoğan *Modernizm ve Ulus İnşası: Erken Cumhuriyet Türkiye'si'nde Mimari Kültür* adlı kitabının bir bölümünde, İstanbul'da 1930'lu yılların ortalarında, Arkitekt dergisinin editörü de olan, mimar Zeki Sayar tarafından tasarlanan modern bir villanın iç mekan fotoğrafına yer verir ve "Antika eşyalarla dolu ve geleneksel anlayışla döşenmiş bu villanın iç mekanının dış cephenin sade ve kübik modernist estetiğiyle çeliştiğini" söyler (Bozdoğan, 2002). Bozdoğan tarafından yer verilen bu fotoğraf ve fotoğrafın barındırdığı çelişki aslında Türkiye'de modern mimarlığın algılanışına ve içselleştirilmesine işaret eden kristal bir imgedir (Resim 1). Bozdoğan'ın belirttiği gibi, diğer Batı-dışı modern toplumlara benzer bir şekilde, Türkiye'de de modern mimarlığın serüveni kendini, medeniyet/kültür, uluslararası/ulusal, modern/geleneksel gibi ikilikler üzerinden kurmaktadır ve bu ikiliklerin bir tarafı batılılaşma, ilerlemecilik, evrensel ve rasyonel düşünce gibi olgulara gönderme yaparken, diğer tarafı tarihsel devamlılık, otantiklik, yerellik gibi olgulara işaret etmektedir (Bozdoğan, 1998). Daha da önemlisi, birbirine karış(a)mayan bu ikili yapı içerisinde, 'modern' ve 'modernlik' terimleri ulusal kimliğe ait, bir anlamda geleneğin içinden çıkan olgular olarak anlaşılmaktansa, her zaman ulusal kimliğin yabancı, dışarıdan gelen/çağrılan, 'ithal edilen' ve 'yeni'ye gönderme yapan olgular olarak konumlandırılmaktadır. Modern mimarlık, bir taraftan dönemin *Yedigün, Resimli Ay, Muhit* gibi dergilerinde yüceltilen "yeni ve asri evin" kendisiyken diğer taraftan, tıpkı Peyami Safa'nın, Halide Edip Adıvar'ın ya da Yakup Kadri'nin romanlarında vurgulandığı gibi, bir "evsizlik" ve "yabancılaşma" halidir; özden kopuşun, soysuzlaşmanın ve yozlaşmanın karşılığıdır; tüm arzulara rağmen dışarıda/söylemde kalan, bir türlü içselleştirilemeyen, ve kapının eşiğini geçerek bir türlü iç mekanla bütünleşemeyen bir yönelimdir.



**Resim 1: Zeki Sayar tarafından tasarlanan modern evin iç mekan fotoğrafı
(Bozdoğan , 2002)**

Bu noktada, modernliğin, modern olma deneyiminin, gerçek anlamda 'içselleştirilmesi' için iç mekanın/iç mekan tasarımının önemine ve gerekliliğine işaret eden bir çok yazı, 1930'lu yılların başlarında dönemin tasarım kültürü anlamında en yetkili sesi olan *Arkitekt* dergisinde yayınlanır. Bu metinlerden en önemlileri: Abdullah Ziya'nın 1931 tarihli "Binanın İçinde Mimar" , İsmail Hakkı Oygur'ın 1932 tarihli "Yeni Tezini Sanat", Behçet Ünsal'ın 1939 tarihli "Kübik Yapı ve Konfor" ve Abidin Mortaş'ın "Evlerimiz" adlı yazılardır. Tüm bu yazılarda, mimarlığın artık sadece yapı kabuğu ile değil aynı zamanda yapının içiyle de ilgilenen bir mesleğe dönüştüğünün altı çizilir ve eğer bir modernleşme projesinden bahsediyorsak, bunun sadece binanın kabuğunun tasarımı üzerinden gerçekleşmeyeceği vurgulanır. Mimar Abdullah Ziya'nın terimleriyle söylersek: "Artık koltukçudan alınan hazır eşya ve möble ile evimizin içini dolduramayız" (Ziya, 1931) (Resim 2).

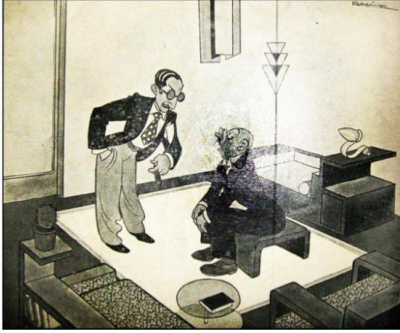


Resim 2: Abdullah Ziya'nın *Arkitekt* dergisinde yer alan modern iç mekan çizimleri (Ziya, 1931, sayfa 14)

Fakat modern mimarlığın 'içselleştirilmesi' ve iç mekanla buluşması yönündeki bu iyi niyetli eğilimler eş zamanlı olarak karşıt bir tepkiyle karşılaşır. Modern iç mekana yönelik olumsuzlama ve önemsizleştirme, en çok 1930'lu yıllarda yaygın olarak kullanılmaya başlanan 'Kübik' terimin etrafında şekillenir. Katıldığı bir radyo programında yaptığı "Kübik Yapı ve Konfor" adlı konuşmasında Behçet Ünsal 'kübik' terimi üzerinde durur. Konuşmasında Ünsal, öncelikle modern mimarlık hareketinin temelinde evin durduğunu ve " zamanımızın mimarisinin tarihe mesken mimarisi olarak geçeceğini" söyler (Ünsal, 1939, sayfa 61). Daha sonra modern evle kübik ev terimini birbirinin yerine kullanmanın sakıncalarına işaret eder ve kübik teriminin biçimci çağırışından duyduğu rahatsızlığı dile getirir. Ünsal'a göre Kübik ev bir 'karikatürdür' (Ünsal, 1939, sayfa 62).

Fakat Behçet Ünsal'ın modern evin, modern iç mekanın ve modern mobilyanın "kübik" terimiyle karikatürleştirilmesinin tehlikelerine işaret etmesine rağmen, dönemin ünlü karikatür dergilerinde modern terimi kübik terimiyle alaya alınır. (Resim 3). Bu kapsamda, 'Kübik ev' teriminin sadece alaycı ve aşağılayıcı bir terim değil, aynı zamanda indirgemeci bir terim olduğunun altı çizilmelidir. 'Kübik ev' ifadesi altında modern ev(ler) ve modern iç mekanlar hangi mimar/içmimar

tarafından yapıldığına bakılmaksızın, hangi konut üretim sürecinin bir parçası olduğu gözlemlenmeksizin, nasıl bir bağlamda bulunduğu, nasıl bir kullanıcı grubu tarafından kullanıldığı, ya da nasıl bir barınma/yaşama kültürü ortaya sunduğu araştırılmaksızın aynılaştırılır. Başka türlü söylersek Kúbik terim, modernleşmenin bu coğrafya tarafından nasıl sahiplenildiğine, dönüştürüldüğüne ve tercüme edildiğine bakmaksızın, nasıl arayışlar/buluşların yaptığını, nasıl anormallikler ve aykırılıklar yarattığını görmeksizin, onu tek sesli, tekbiçimli bir üretim olarak gösterir.



KÜBİK MODASINDA

-Pardon monşer, yanlış oturdunuz, o iskemle değil, masadır!...



-Bir salon takımı istiyorum...

-Ayrı bir şey mi olsun, yoksa rahat bir şey mi?..



-Bizim birader de dehşet rahatsız..

-Vah vah, geçmiş olsun, soğuk mu aldı..

-Hayır, kúbik bir oda takımı aldı!..



Çocuk -Girmeeeeeem.. Cerrah odasına ben girmem...

Baba -Korkma evladım korkma!.. Burası cerrah odası değil; kúbik döşemeli misafir odası!..

Resim 3: Dönemin içmekanlarını kúbik terimi üzerinden eleştiren karikatürler (Dokgöz 2012)

TARİHSEL ÇERÇEVE

Bu kapsamda makale, Türkiye'de söylemsel olarak 'görünmez kılınan' modern iç mekanın mesleki ve eğitim anlamında ortaya çıkışına, sürecin örgütlenmesine ve süreç içerisindeki farklılıklara odaklanmaya hedeflemektedir.

Dönem düşünüldüğünde ve yurtdışındaki örneklerle karşılaştırıldığında, Türkiye bağlamında iç mekan tasarımının mesleki ve eğitim anlamında örgütlenmesinde bir 'gecikme' olduğu söylenebilir. Türkiye bağlamında modernist estetiğin mimari

kabuğa aktarımı ve iç mekana aktarımı arasında bir boşluk vardır. Ve iç mekanın bu anlamda mimari yapıdan daha geç "modernleştiğinin" altı çizilmelidir. Sergi Evi (1933, Şevki Balmumcu), Florya Deniz Köşkü (1933, Seyfi Arkan), Yalova Termal Oteli (1934), Gar Gazinosu (1935, Şekip Akalın) gibi önemli mimarlık projelerinin yapıldığı yıllarda yayınlanan Zeki Sayar'ın "Mobilya Meselesi" ve Sedat Hakkı Eldem'in "Mobilya" başlıklı yazılarında Türkiye'de iç mekan ve modern mobilya tasarımı konusundaki eksiklik dile getirilir. Zeki Sayar'ın sözleriyle söylersek "iyi mobilya temini, bilhassa bizim memleketimizde hemen hemen imkânsızdır" (Sayar, 1950).

Fakat, modern iç mekanın ve mobilyanın tasarımı konusundaki eksiklik ve 'gecikme', Türkiye'nin modern iç mekan alanındaki özgün serüvenini görmezden gelmemiz anlamını taşımamalıdır. Her ne kadar ağır ve sancılı da olsa, Türkiye'de başlangıcı geç Osmanlı dönemine tarihlendirilen bir modernleşme sürecinden söz edilebilir. Batıda, sanayi devrimi süreciyle neredeyse her alanda ortaya çıkan yeniliklerden Osmanlı İmparatorluğu da etkilenmiştir. Mobilya bağlamında bu etkilenme, III. Selim döneminde Avrupa yapımı mobilyaların ilk kez Topkapı Sarayı'na girmeye başlaması ve, Önder Küçükerman'ın söylediği gibi, halı-sedir-sandık-paravan birlikteliğinin iskemle-masa-dolap birlikteliğiyle yer değiştirme sürecinde örneklendirilebilir (Küçükerman, 1998). 1850'lere, Dolmabahçe Sarayı'na gelindiğinde ise, artık iç mekanlardaki tek geleneksel Osmanlı ürününün halı olduğu görülmektedir. Saray içerisinde gerçekleşen bu dönüşüm, ve yeni mobilya kullanımı dönemin ofis, postane, lokanta, konsolosluk, banka, mağaza, apartman gibi yeni mekanlarında da ihtiyaç haline gelmiştir (Küçükerman, 1998). Bu kapsamda, o dönem İstanbul'un "mobilya merkezi" sayılan Pera'da Avrupa'dan ithal mobilya getiren bir çok mağaza açılır. Türkiye'de yeni ve çağdaş mobilyanın üretimini/tüketimini başlatan ve yaygınlaştıran bu mağazalar arasında en önemlisi: 1867 tarihli Psalti mefruşat mağazası, 1875 tarihli Beşiktaş'taki Tubini mobilya fabrikası, 1893 tarihli Narliyan ve Daryios Patriyanu mobilya fabrikaları, 1897 tarihli Fokelstein mobilya fabrikası, 1902 tarihli Kartesi Biraderler mobilya Fabrikası, 1910 tarihli Baker/Maison Baker mefruşat mağazasıdır (Küçükerman, 1998). Bu girişimlere ek olarak, 1867 yılında tahta çıkan ve "marangoz padişah" olarak bilinen II. Abdülhamid'in Yıldız Sarayı'nın içinde kurduğu marangoz atölyesinden bahsetmek gerekir. Önder Küçükerman'ın işaret ettiği gibi, bu marangoz atölyesi Pera'daki üretim mekanları ve mağazalar tarafından karşılanmaya çalışılan modern mobilya ihtiyacına katkıda bulunur. Ve II. Abdülhamid'in 'Sanayi-i Nefise', 'Sanayi Sergileri' süreçleriyle başlattığı yenilikler düşünüldüğünde, kurulan bu mobilya atölyesinin sadece modern mobilyanın üretimi/tüketimi ile değil aynı zamanda eğitim anlamında örgütlenmesiyle de ilgili bir adım olduğu vurgulanabilir (Şumnu, 2013).

Bu kapsamda, 1883 yılında, Ticaret Bakanlığı'na bağlı olarak kurulan Sanayi-i Nefise Mektebi'nin modern mobilya konusunda modern mobilyanın üretilmesinde daha da önemlisi yeni bir tasarımcı kuşağın yetişmesinde en önemli adımlardan biri olduğunun altı çizilebilir. Rifat Önsöy, Tanzimat Dönemi Osmanlı Sanayi ve Sanayileşme Politikası adlı çalışmasında mektebin kuruluşunu şu sözlerle anlatır:

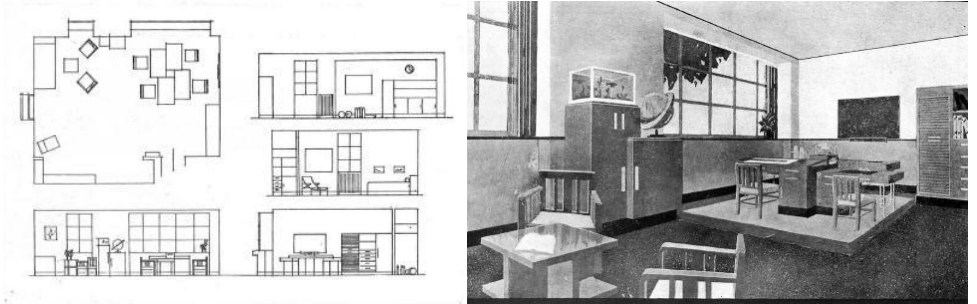
"Bir süreden beri, gerek İstanbul'da gerekse bütün imparatorlukta "hırfet [zanaat] ve sanat" büyük ölçüde zayıflamıştır ve halkın en basit ihtiyacı

bile karşılanmamaktadır. Bu hırfet kaybının yeniden geliştirilmesi için şimdilik sanatın ikmal ve talimine mahsus olmak üzere 'Sanayi Mektebi' adında bir okul açılması gerekmektedir" (Önsoy, 1998).

Önder Küçükerman'ın belirttiği gibi, kurulan okulda derslik ve atölyelerin yanı sıra bir de fabrika bulunuyordu ve öğrencilerin hem teorik hem de pratik anlamda becerileri geliştirilmek isteniyordu. Ek olarak, okulun kadrosunda modern tasarımın gerektirdiği yapıyı bilen çok sayıda öğretmen ve uzman vardır. Ve okulu bitirenler Batı sanayini yakından tanıdıkları ve buraya "tercüme etmeleri" için Avrupa'ya gönderilmekteydi (Küçükerman, 1998).

1914 yılında Sanayi Nefise Mektebi içinde Tezyinat [süsleme] Bölümünün kurulması modern iç mekan ve mobilya tasarımının gelişimi için diğer önemli bir adım olarak değerlendirilebilir. 1. Dünya savaşının etkisiyle 1923 yılına kadar derin bir sessizliğe gömülen okul, daha sonra erken cumhuriyet döneminin batılılaşma ve çağdaşlaşma hamlesine paralel olarak yeniden bir yapılanma içerisinde sokulur. Bu kapsamda, okulun ismi 1924 yılında, Devlet Güzel Sanatlar Akademisi'ne dönüştürülür ve Mimarlık Bölümü'ne ek olarak, Tezyinat Bölümü'nün altında "Dahili Tezyinat" adında yeni bir şube kurulur (Şumnu, 2013). 1929 yılında, şubenin ismi "Dahili Mimari" şeklinde değiştirilir ve başına şube şefi olarak Avusturya'dan Philip Ginther getirilir. 1937 yılına kadar Dahili Tezyinat şubesinin başında kalan Ginther, bu süreçte pek çok öğrencinin Batılı bir tasarım anlayışıyla yetişmesine ön ayak olur.

Philip Ginther'in Akademi'de bulunduğu süre içerisinde yetişen öğrencilerin başında Dekoratör Nizami Bey gelir. 1932 yılında Arkitekt dergisinde "Dahili Mimari" adıyla bir yazı yayınlanır. Yazıda, dört sene önce, Akademi tarafından dahili mimari tahsili için Paris'e eğitime gönderilen Nizami Bey'in dönüşünü kutlanır ve kendisinin süreç içerisinde yaptığı projeler paylaşılır. Paris'te Ecoles des Art Appliques'da eğitim gören ve Gaumont, Paramount atölyelerinde çalışan Nizami bey'in yayınlanan projeleri dönemin yaygınlaştırılması arzulanan iç mekan ve mobilya kimliğine örnek teşkil eder (Nizami bey, 1933) (Resim 4).



Resim 4: Dekoratör Nizami Bey'in Arkitekt dergisinde yayınlanan ve 4 mimarın çalışma ofisi olarak düşünülen proje çizimleri (Nizami bey, 1933)

Nizami Bey'le ilgili Arkitekt dergisinde yayınlanan diğer bir yazı da Yıldız Sarayı Tefriş Projesi Yarışmasıyla ilgilidir. 1934 yılında yayınlanan yazıda, Ernst Egli, Samih Saim, Selahattin Refik gibi önemli figürlerin jüri üyesi olduğu yarışmaya altı proje

yollandığı ve Dekoratör Ginther, Vedat Ömer gibi kişilerin ve Psalti, Kifyoti gibi mobilya müesseselerinin projelerini geride bırakan Nizami Yaver'in projesinin yarışmayı kazandığı duyurulur. Yarışmanın "bir Türk tarafından kazanılması" metinde ayrıca bir gurur kaynağı olarak sunulur ve artık modern iç mekanın ve mobilyanın Türk tasarımcılar tarafından da tasarlanabildiğinin altı çizilir (Nizami 1933).

Nizami Yaver'in başarısına ek olarak, 1930'lu yıllarda ressam Zeki Kocamemi'nin Akademi için ürettiği mobilyalar, 1939 ve 1945 yılları arasında Marie Louis Sue'un Devlet Güzel Sanatlar Akademisi'nin Tezyini Sanatlar şubesi şefi olması ve Ankara ve İstanbul'da çeşitli iç mekan projeleri üretmesi, 1946 yılında Hayati Görkey'in mobilya atölyesinin başına geçmesi; yine 1940'lı yıllarda Sadun Ersin, Utarit İzgi gibi modern

tasarım yönelimli hocaların Akademi'de ders vermeye başlaması, 1953 yılında mimar Fazıl Aysu ve İç Mimar Baki Aktar'ın Beyoğlu Cumhuriyet caddesi'nde Türkiye'nin ilk mobilya ve dekorasyon mağazası *Moderno*'yu açması, 1957 yılında Sadi Öziş, Şadi Çalık, İlhan Koman'ın *Kare Metal* Atölyesini kurmaları, 1960'lı yıllarda Akademi öğrencileri olan Yıldırım Kocacıklioğlu ve Turhan Uncuoğlu'nun Nişantaşı Mim Kemal Öke caddesinde *Interno*'yu kurmaları, eş zamanlı olarak mimar Ratip Erhan ve Sadun Ersin'in Teşvikiye'de *Form* adıyla bir mobilya ve dekorasyon mağazası açmaları; Ankara'da Azmi ve Bediz Kozun MDP'yi (Mobilya, Dekorasyon, Proje) açmaları, yine Ankara'da Selçuk Mıllar ve Ali İhsan Şark'ın Şark Mobilya'yı kurmaları ve Turgut Cansever, Şevki Vanlı gibi isimlerin bu mağaza için tasarımlar üretmeleri, Türkiye'de modern iç mekan ve mobilyanın üretiminin önemli aşamaları sayılabilir. Bu noktada kurulum fikri 1930'lara dayanan Tatbiki Güzel Sanatlar Yüksek Okulunun 1957 yılında kurulması ve bu kurumda Mobilya ve İçmimarlık adıyla bir bölümün açılması, İçmimarlık mesleğinin kurumsallaşmasında diğer önemli bir aşamadır (Şumnu, 2014)

Fakat bir çok akademisyen tarafından sunulan bu tarihlendirmenin/kırılmaların dışında, bu süreçlerin içeriğine ilişkin elimizde çok az sayıda çalışma vardır. Mimarlık tarihi alanıyla kıyaslandığında, Türkiye'de iç mekan ve mobilya tasarımı tarihi, kuram ve eleştirisi ciddi anlamda ihmal edilmiş bir alan olarak karşımıza çıkmaktadır. Mesleki anlamda, son dönemde görece bir artış gösterse de yukarıda adı geçen tasarımcıların ya da listelenen firmaların ortaya koyduğu ürünlere ilişkin akademik çalışmaların son derece yetersiz olduğu söylenebilir. Benzer şekilde eğitim kurumlarına, bu kurumlarda yürütülen eğitimin içeriğine ve bu eğitim süreçlerinin çıktısı olan üretilere/ürünlere ilişkin de elimizde az sayıda bilgi vardır.

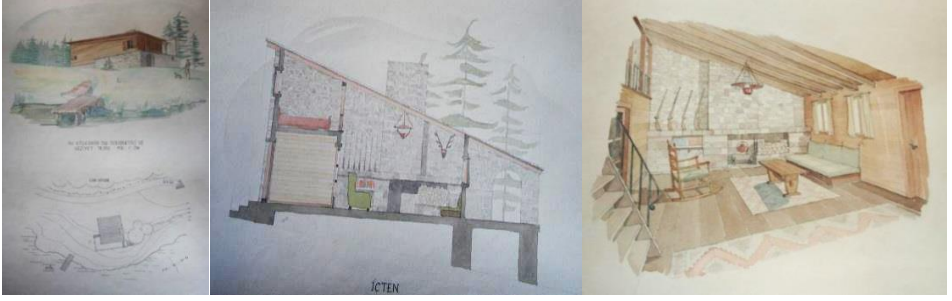
Bu noktada, Türkiye'de içmimarlık disiplinin önündeki en büyük sorunun tarih-yazım eksikliği olarak öne çıktığı vurgulanmalıdır. Disiplinin eğitim ve mesleki uygulama alanındaki geçmişiyile ilgili nesnel araştırma eksikliği, disiplinin söylemsel olarak kendini inşasını olanaksız kılmakta; bu da bir meslek kültürü oluşturma sürecini engellemektedir.

SADUN ERSİN VE ÖNDER KÜÇÜKERMAN'IN ÖĞRENCİLİK PROJELERİ

Bu makale içmimarlık disiplinin mesleki uygulama alanındaki tarihinden çok eğitim alanındaki tarihine odaklanmaktadır. Bu alandaki yüzeysel bilginin derinleşmesi adına makale, Türkiye'deki içmimarlık eğitiminin oluşumunu ve gelişimini Sadun Ersin ve Önder Küçükerman'ın öğrencilik projeleri üzerinden okumayı hedeflemektedir. Makale kapsamında bu iki ismin seçilme nedeni, Sadun Ersin ve Önder Küçükerman'ın öğrencilik dönemlerinin Türkiye'de içmimarlık eğitiminin tarihine ilişkin önemli kesitleri sunmasındandır. Ek olarak, her iki isim de öğrenciliklerinin ardından Akademi'de öğretim üyesi olarak görev yapmışlar ve içmimarlık eğitiminin gelişmesinde önemli görevler üstlenmişlerdir. 1945 yılında Akademi'ye giren Sadun Ersin'in ve 1960 yılında Akademi'ye giren Önder Küçükerman'ın lisans eğitimleri sürecinde yaptıkları projelerin karşılaştırmalı okuması, bizlere Türkiye'de içmimarlığın nasıl tanımlandığına, eğitim anlamında mesleğin nasıl programlandığına, ne tür proje konuları verildiğine ve bu projelerden ne tür beklentilerin olduğuna ilişkin önemli ipuçları sunarlar. Başka türlü söylersek, Sadun Ersin ve Önder Küçükerman'ın öğrencilik projeleri, Türkiye'de modern mekânın 'iç'selleştirilmesi sürecinin önemli belgeleridir.

Çalışmanın kapsamındaki ilk isim olan Sadun Ersin 1945 yılında yapılan yetenek sınavıyla Akademi'ye girmeye hak kazanır. 1950 yılında tamamladığı lisans eğitiminin ardından Ersin İtalya'ya gider ve Roma'daki Mimarlık ve Güzel Sanatlar Akademisi'nde yüksek lisans eğitimi alır. Yüksek lisans eğitiminin ardından bir süre İtalya'da kalan ve çalışan Ersin 1955 yılında Türkiye'ye döner ve Akademi'de asistan olarak çalışmaya başlar. Ersin 1955 yılından başlayarak emekli oluncaya kadar Akademi'de 1975 yılında Akademi başkanlığı dahil olmak üzere çeşitli görevler alır.

Kendisiyle yapılan sözlü görüşmede Ersin, Roma'da aldığı eğitimin kendisi için çok önemli olduğunu ve içmimarlık mesleğine bakışında ciddi bir kırılmaya yol açtığını dile getirir (Şumnu, 2013, Sadun Ersin Röportajı). Ersin için İtalya'da yaşadığı süreç Akademi'de aldığı eğitime eleştirel gözle bakmasına olanak tanımıştır. Yapılan görüşmede Ersin "keşke daha iyi hocaların elinde yetişseydim o zaman çok daha iyi bir hoca olabilirdim " diyerek 1945-1950 döneminde Akademi'de aldığı eğitimin zamanın eğitim eğilimlerinden ne kadar uzak olduğuna vurgu yapar (Şumnu, 2013, Sadun Ersin Röportajı, sayfa 54). Ersin lisans eğitimi sırasında Akademi'de ders veren hocaları "Bauhaus'tan haberi olmamakla" ve modern iç mekanın gerektirdiği anlayıştan uzak olmakla eleştirir. Dolayısıyla, Ersin yapılan görüşmede, dönemin dergilerinde Cumhuriyet Türkiye'sinin yeni kuşağının yaşaması için sunulan modern iç mekan fotoğraflarının ve çizimlerinin aksine o dönem Akademi'den yetişen kuşağın bu tip bir mekan tasarımı karşılamakta yetersiz olduğunun altı çizilebilir.



Resim 5: Sadun Ersin'in öğrencilik döneminde yaptığı proje çizimleri (Sadun Ersin arşivi)

Ersin'in Akademi'de aldığı lisans eğitime yönelttiği diğer bir eleştiri de derslerde verilen proje konularına ve bu konuların ele alınışına ilişkindir. Ersin derslerde verilen proje konularının gerçek konular ve gerçek mekanlar yerine, hayali konulara ve mekanlara odaklandığını söyler. Ersin proje derslerinde "zengin bir kadın için yatak odası", "İstanbul adaları için bir çeşme" , "Bir dağ evi " gibi konuların verildiğini belirtmektedir (Şumnu, 2013, Sadun Ersin Röportajı, sayfa 56).

Ersin'in lisans döneminde ürettiği proje çizimlerine baktığımızda, verilen projelerin mekansal/yapısal bir anlayıştan çok dekoratif bir anlayışa sahip olduğudur. Başka türlü söylersek, verilen projeler bir 'uygulama' projesinden daha çok bir 'süsleme' projesi olarak ele alınmıştır. Bu yaklaşım yapının sunumunda plan, kesit, detay gibi uygulama çizimlerinin olmamasında ve daha çok perspektif, görünüş gibi çizimlerin yapılmasında fark edilmektedir.

Ek olarak, önerilen mekanlar üç boyutlu mimari/yapısal bir organizasyondan daha çok iki boyutlu, yüzeysel bir çözüm önerirler (Resim 5). Ersin'in yapılan görüşmede ısrarla üzerinde durduğu gibi, mekanlara ilişkin öneriler dönemin mimari yaklaşımından uzaktır ve yapılan projelerde dönemin akılcı, işlevselci, yalın mimari anlayışı yerine dekoratif unsurların öne çıktığı bir anlayış egemendir (Resim 6).



Resim 6: Sadun Ersin'in öğrencilik projelerinden perspektif çizimleri (Sadun Ersin arşivi)

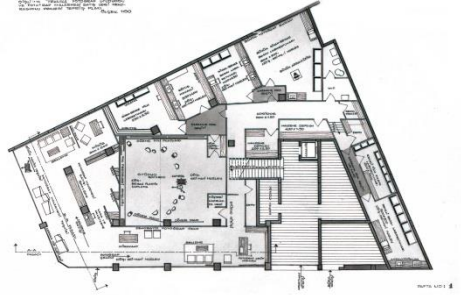
Sadun Ersin'in öğrencilik projelerini Önder Küçükerman'ın öğrencilik projeleriyle karşılaştırdığımızda, Akademi'de içmimarlık eğitimi anlamında yaşanan kırılma daha iyi fark edilir. Egemen olan dekoratif anlayışın mekansal/yapısal bir anlayışa evrildiği bu süreçte Sadun Ersin'in rolü büyüktür. 1960-1965 yılları arasında Akademi'de lisans eğitimi gören ve daha sonra Bölüm Başkanlığı dahil bir çok görev üstlenen Önder Küçükerman, yapılan görüşmede, Akademi'deki içmimarlık eğitimindeki kabuk değişimine işaret eder (Şumnu, 2013, Önder Küçükerman Röportajı). Küçükerman, kendi aldığı eğitimin daha önceki kuşaklardan aldığı eğitimden farklı olmasının sebebini Utarit İzgi gibi mimar kökenli hocaların ders vermeye başlaması ve Sadun Ersin, Gevher Bozkurt, Sadi Öziş, Hamdi Şensoy gibi yurt dışında eğitim almış genç akademisyenlerin kadrolarda yer alması olarak özetler (Şumnu, 2013, Önder Küçükerman Röportajı, sayfa 54). Küçükerman'a göre bu kişilerin varlığı Akademi'de içmimarlık alanında o zamana kadar egemen olan 'dekoratif/süslemeci" anlayışın 'mekansal/işlevselci' anlayışla yer değiştirmesine yol açar.

Önder Küçükerman'ın lisans eğitimi sürecinde yaptığı projeler üzerinden içmimarlık eğitimi alanındaki bu değişim daha iyi gözlemlenmektedir. Küçükerman'ın 1962 yılında yaptığı 2. Sınıf projesinin 'süslemeci' bir anlayıştan çok 'işlevselci ve rasyonalist' bir anlayışla ele alındığı görülmektedir (Resim 7). Yapılan projede bu anlayış, ilk olarak, kesit çizimlerinin mimari anlatımın bir parçası olmasında fark edilir. Kesit çizimlerinin ele alınışında ve temsilde mimari/yapısal unsurların en az dekoratif unsurlar kadar öne çıktığı fark edilir. Ek olarak, kesit çizimlerinden fark ettiğimiz bu yapısal unsurlar, Küçükerman tarafından, saklanıp üzerine kaplanması gereken elemanlar olarak değil, öne çıkacak ve yapının tasarım dilinin bir parçası olacak şekilde değerlendirilmiştir. Bu haliyle Küçükerman tarafından önerilen tasarım, yapı kabuğuyla girilen ilişki, mekansal organizasyon ve mobilya kararları bakımından dönemin gerektirdiği akılcı, işlevselci ve yalın tasarım anlayışıyla örtüşmektedir.



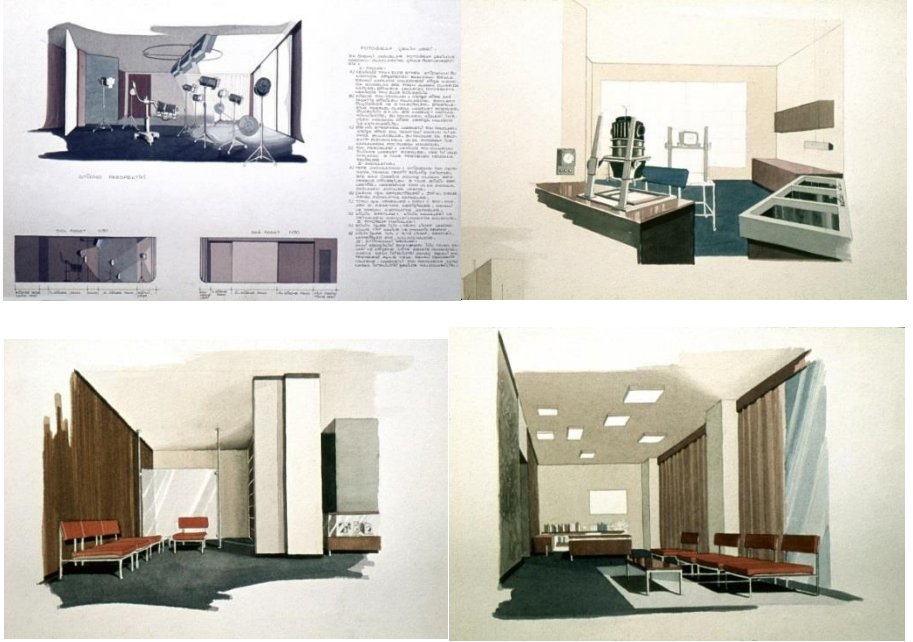
Resim 7: Önder Küçükerman'ın 1962 senesinde yaptığı proje (Küçükerman arşivi)

Benzer bir yaklaşım Önder Küçükerman tarafından 1964 senesinden yapılan ve konusu 'Fotoğraf Stüdyosu Projesi' olan 4. sınıf projesinde de fark edilir. Sunum paftalarına bakıldığında projede ilk dikkat çeken unsur, konunun 'gerçek' bir mekan üzerinden verilmesidir. Projenin verilmesinin ardından Küçükerman, verilen mekanı ziyaret etmiş ve cephe tasarımını yapının kendi çektiği fotoğrafına 'kolajlayarak' sunmuştur. Projede dikkat çeken diğer bir unsorda detaylı plan ve kesit anlatımlarıdır. Özellikle plan çizimleri yapının sadece akılcı/işlevsel mekan organizasyonunu anlatmanın ötesinde bir 'uygulama' projesi titizliğinde ele alınmıştır (Resim 8).



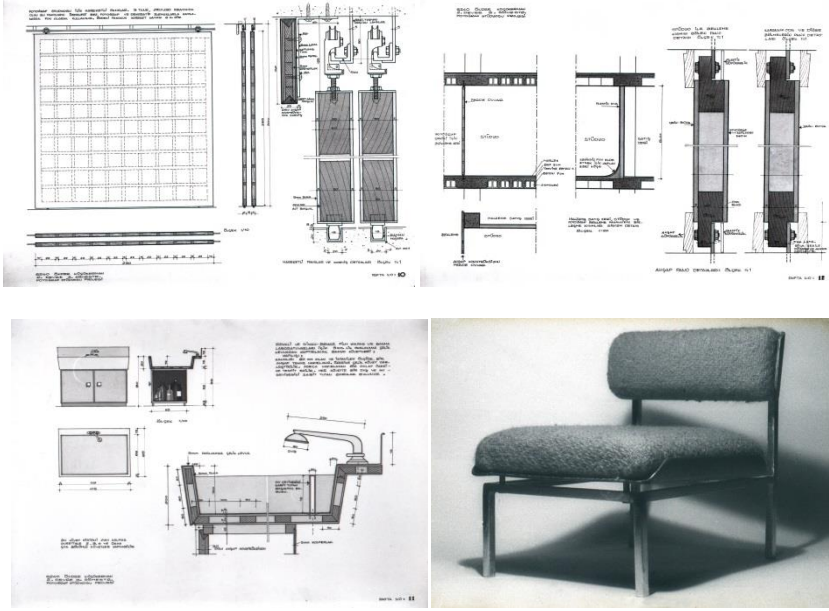
Resim 8: Önder Küçükerman'ın 1963 senesinde yaptığı Fotoğraf Stüdyosu proje (Küçükerman arşivi)

Yapının plan ve kesit çizimlerinde görülen titizlik, diğer çizimlerinde de benzer şekilde devam eder. Mekanın organizasyonunu daha bütüncül bir şekilde algılamamıza yardımcı olan plan ve kesit çizimlerine ek olarak, Küçükerman tarafından yapının tüm bölümleri için ayrıca çizimler üretilmiştir (Resim 9). Küçükerman tarafından üretilen bu çizimler çoğunlukla perspektif çizimleridir. Çok detaylı bir şekilde, neredeyse mekanın içerisindeki bütün teknik donanımıyla beraber çizilen bu perspektifler bizlere sadece yapının atmosfer kararlarını anlatmanın yanında uygulamaya yönelik de bir takım bilgiler içerirler. Küçükerman tarafından bu çizimlerin yanına bir takım notlar yazılmıştır. Örneğin, fotoğraf çekim stüdyosunun temsil edildiği perspektif çizimde yer alan notlardan birinde şu ifade yer alır: "Tepe Aydınlatması: Stüdyonun tam ortasında, tavan bağlanmış dairesel bir ray üzerine asılmış olan her biri 360 derece dönebilen 3 tane büyük reflektör. Her birinde 1000 wattlık aydınlık sağlayan ampüller vardır"(Resim 9).



Resim 9: Önder Küçükerman'ın proje için yaptığı perspektif çizimleri (Küçükerman arşivi)

Perspektif çizimlerinde yer alan ve uygulamaya yönelik bilgiler veren bu teknik notlara ek olarak Küçükerman tarafından yine uygulamaya yönelik çok sayıda detay çizimi üretilmiştir. Tasarlanan mekanın içerisinde yer alan 'sabit paravan', 'sergi panoları', ya da 'fotoğrafların tab edildiği küvet' gibi elemanlar için üretilen ve 1/1 ölçeğinde olan bu çizimler bizlere o dönem Akademi'de verilen projelerin 'gerçeklik beklentisi' konusunda ipucu vermektedir. Küçükerman üretilen tüm bu çizimlere ek olarak mekanda yer alan hareketli mobilyalar üzerine de bir takım tasarım fikirleri geliştirmiştir. Küçükerman projesi için tasarladığı bir hareketli mobilyayı gerçek malzeme ile 1/5 ölçeğinde üretmiştir (Resim 10). Küçükerman tarafından hazırlanan bu 'gerçek' model bizlere dönemin içmimarlık öğrencilerinin sabit ve hareketli yapı öğeleri konusunda eşit-oranda donanımlı olacak şekilde yetiştirildiklerini göstermesi bakımından önemlidir. Hareketli mobilya konusundaki bu beklenti öğrencilerin mobilya yarışmalarına teşvikiyle de kendini gösterir. Bu kapsamda, Önder Küçükerman'ın 1964 senesinde Ahmet Andiçen ödülünü hareketli bir mobilya tasarımıyla alması önemli bir ayrıntı olarak öne çıkar.



Resim 10: Önder Küçükerman'ın proje için ürettiği detay çizimleri (Küçükerman arşivi)

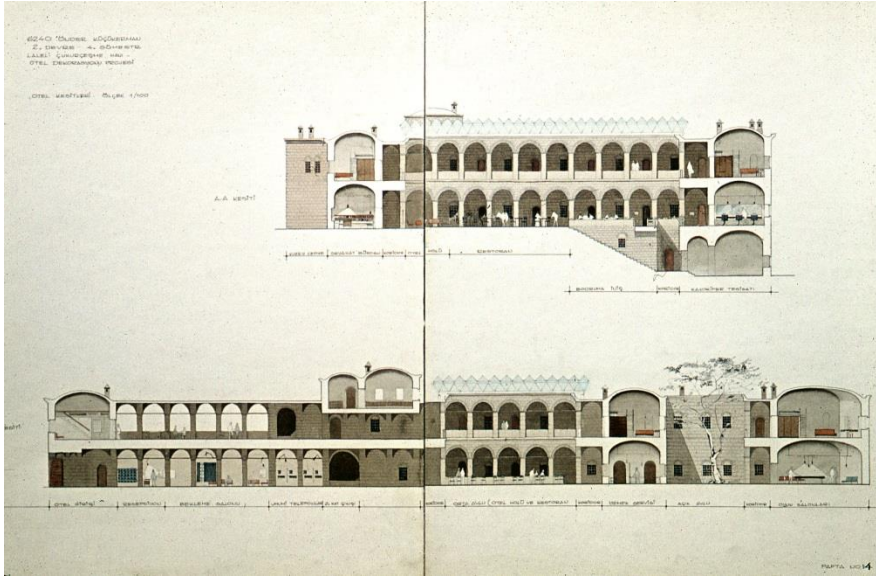
Lisans eğitiminin 4. Yılında gerçekleştirdiği 'Fotoğraf Stüdyosu' projesinin ardından Küçükerman, eğitiminin 5. Yılında iki adet diploma projesi yapar. Bu projelerden ilki İstanbul'daki Çukurçeşme Hanı'nın bir otele dönüştürülme projesi, diğeri de bir havaalanının iç mekan tasarımı projesidir. Makale kapsamında, kurulan çerçeve ile daha ilişkili görüldüğü için Çukurçeşme Hanı'nın otele dönüştürülme projesine yer verilecektir. Fakat gümrük çıkışındaki teşhir elemanları, turist bürolar, karşılama bankoları, hareketli mobilyalar üzerinden detaylı bir şekilde ele alınan Havaalanı projesi de başka bir araştırmanın konusu olacak kadar kıymetlidir.

'Fotoğraf Stüdyosu' projesine benzer şekilde 'Han' projesinde de ilk dikkat çeken şey yapıya ilişkin detaylı alan analizidir. Ders kapsamında alana bir gezi düzenlenmiş ve bu ziyaret sırasında Küçükerman tarafından alanın çok sayıda fotoğrafı çekilmiştir (Resim 11). Proje konusu ve projede verilen alana yapılan gezi bizlere bir kez daha 1960-1965 döneminde, Önder Küçükerman'ın öğrenciliği sırasında, 'gerçek' projelerin verildiği ve bu projelere gerçeğe yakın çözümlerin arandığı bir eğitim anlayışının olduğunu söyler. Küçükerman yapılan söyleşide alana yapılan bu gezilerin mekanın bütünselliğini anlamak adına büyük önem taşıdığını ve bu gezilerin tasarım sürecini direk etkilediğini belirtir.



Resim 11: Küçükerman'ın alan gezisinde çektiği fotoğraflar(Küçükerman arşivi)

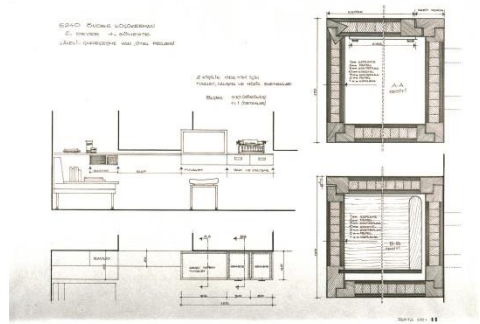
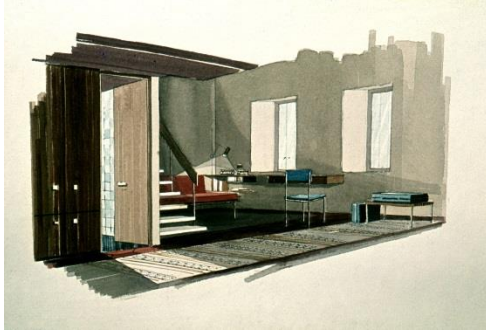
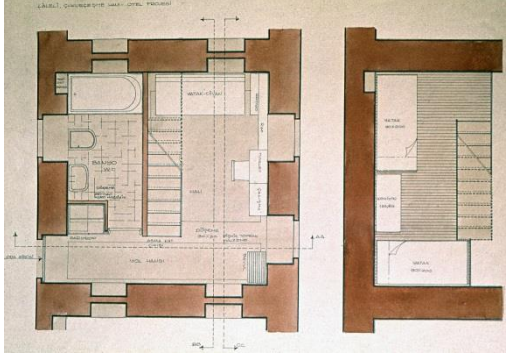
Küçükerman'ın dile getirdiği bu 'bütünsellik' projenin plan ve kesit çizimlerinde fark edilebilir. Özellikle projenin kesit çizimlerine baktığımızda, Küçükerman'ın projeye ilişkin parçacı bir yaklaşımdan çok bütünsel bir anlayışı benimsediğinin ve mekanı tüm mekanlarında bir dil bütünlüğü oluşturacak şekilde tasarladığının altı çizilebilir (Resim 12).



Resim 12: Küçükerman'ın Çukurçeşme Hanı için çizdiği kesitler (Küçükerman arşivi)

'Fotoğraf Stüdyosu' projesiyle benzer bir biçimde, Çukurçeşme Hanı dönüştürme projesinde de Küçükerman tarafından getirilen bütüncül yaklaşıma ek olarak, bazı mekanların daha detaylı çalışıldığı gözlemlenmektedir. Daha önce belirtildiği gibi, bu 'özel alan' çalışmaları projenin 1/1 ölçeğinde bir 'uygulama projesi' niteliği kazanması adına büyük önem taşımaktadır. Çukurçeşme Hanı dönüştürme projesi kapsamında detaylı incelenen alan eskiden bedestenin dükkanları olarak kullanılan önerilen projede otel odalarına dönüştürülmüş olan mekanlardır. Küçükerman bu mekanlar için ayrıca plan, kesit, perspektif ve detay çizimleri

Üretmiştir (Resim 13) . Tarihi bir mekanı yeniden işlevlendirme projesi olmasına karşın, gerek genel mekanları gerekse özel mekanlarında dönemin tasarım eğilimleriyle paralel giden bir yaklaşım benimsenmiştir.



Resim 13: Küçükerman'ın Çukurçeşme Hanı için yaptığı özel alan çalışması (Küçükerman arşivi)

SONUÇ

Sadun Ersin ve Önder Küçükerman'ın öğrencilik projeleri üzerinden yapılan çalışma Türkiye'de içmimarlık eğitiminin tarihindeki nesnel bilgi eksikliğine işaret etmektedir. Bu haliyle çalışma yaygınlaşması gereken bir çalışma ağının başlangıcı sayılabilir. İçmimarlık alanında benzer arşiv çalışmalarının yapılması büyük önem taşımaktadır. Genişleyen arşivler sonucunda Türkiye'de içmimarlık meslek kültürüne ilişkin bir 'bellek' oluşturmak olanaklı hale gelecek ve yapılacak nesnel okumalarla anlatıdaki genel geçer ifadeler derinlik kazanacaktır.

KAYNAKLAR

- Bozdoğan, S., (2002). Modernizm ve Ulus İnşası: Erken Cumhuriyet Türkiye'sinde Mimari Kültür, Metis Yayınları, İstanbul
- Bozdoğan, S. Ve Kasaba, R.(Eds.), (1998) Rethinking Modernity and National Identity in Turkey, University of Washington Press, Washington.
- Dokgöz, D., (2012). Karikatürün Hedef Nesnesi Olarak Modern Mimarlık Erken Cumhuriyet Dönemi Mimarlık Alanındaki Batılılaşmanın Türk Karikatürüne Yansımaları. Yayınlanmamış Doktora Tezi, DEÜ FBE Bina Bilgisi Anabilim Dalı
- Eldem, Sedad H., (1931) Mobilya, Arkitekt Dergisi, 8 (273-274)
- Küçükerman, Ö., (1998) Osmanlı İmparatorluğu'ndan Türkiye'ye Mobilya Tasarımının Değişimi, Tombak Dergisi, Sayı23, 3-10
- Mortaş, A., (1933) Evlerimiz, Arkitekt Dergisi, Sayı 02, 115-116.
- Nizami Y., (1933) Yıldız Sarayı Tefriş Yarışması, Arkitekt Dergisi, Sayı 32
- Oygar, İ.H. (1932) Yeni Tezyini Sanat, Mimar Dergisi, Sayı 44, 14-21.
- Önsoy, R., (1988) Tanzimat Dönemi Osmanlı Sanayii ve Sanayileşme Politikası, Ankara, Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları
- Sayar, Z., (1950) Mobilya Meselesi, Arkitekt Dergisi, Sayı 3-4 (219-220), 61-61
- Sözen, M. ve Tapan, M., (1973)50 Yılın Türk Mimarisi, Türkiye İş Banası Kültür Yayınları, Ankara
- Sözen, M., (1984) Cumhuriyet Dönemi Türk Mimarlığı, Türkiye İş Banası Kültür, Ankara Yayınları
- Şumnu, U., (der.) (2013) Erken Cumhuriyet Döneminde Mobilya, İçmimarlar Odası Yayınları, Ankara
- Şumnu, U.,(der.) (2014) Türkiye'de İçmimarlık ve İçmimarlar, İçmimarlar Odası Yayınları, Ankara
- Şumnu, ., (2013) Önder Küçükerman Röportajı, İçmimar Dergisi, Sayı 27, 52-60.
- Şumnu, U., (2013)Sadun Ersin Röportajı I, İçmimar Dergisi, Sayı 25, 26-33.
- Şumnu, U. 2013. "Sadun Ersin Röportajı II", İçmimar, 26, 52-58.
- Ünsal, Behçet. (1939) Kübik Yapı ve Konfor, Arkitekt Dergisi, Sayı 9(3-4), 60
- Ziya, Abdullah. (1932) Binanın İçinde Mimar, Mimar Dergisi, Sayı 1(1),14



İÇ MİMARLIK EĞİTİMİNDE TASARIM VE ÖLÇEK BAĞLAMINDA FARKLI YAKLAŞIMLAR: BİTİRME ÇALIŞMALARI ÜZERİNDEN BİR İNCELEME

**Ervin Garip¹, S.Banu Garip²,
Armağan Seçil Melikoğlu Eke³**

Istanbul Kültür Üniversitesi, İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı
Bölümü, ervingarip@gmail.com¹

Istanbul Teknik Üniversitesi, İç Mimarlık Bölümü,
baseskici@itu.edu.tr²

Istanbul Kültür Üniversitesi, İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı
Bölümü, armagansecil@yahoo.com³

ÖZET

Günümüzde, iç mimari tasarımda uzmanlaşma, disiplinlerarası işbirlikleri, ve farklı yaklaşımların, dolayısıyla farklı ölçeklerde çalışmanın önemi giderek artmaktadır. Türkiye'de ve dünyanın farklı bölgelerinde, iç mimarlık eğitim yaklaşımları farklılıklar gösterse de çağın gerektirdiği değişimler ile birlikte yenilenmekte, bu yenilikler eğitim sürecine yansımaktadır. Bitirme projeleri, hem kurumun genel yaklaşımını, hem de söz konusu değişimler doğrultusunda ele alınan eğitim ve öğretim bütününü oluşturan tüm konuları içermektedir. Öğrencilerden mezun olmadan önce eğitim süreci boyunca edindiği bilgi ve becerileri ortaya koyması beklenmektedir. Sunulan çalışma kapsamında, Türkiye'de ve Kıbrıs'ta iç mimarlık eğitimi veren farklı kurumların bitirme projeleri üzerinden bir inceleme yapılmıştır. Bitirme projeleri, "konu", "ölçek" ve "bağlam" başlıkları altında analiz edilmiştir. Yöntem olarak bir anket çalışması gerçekleştirilmiş, veriler analiz edilerek tartışılmıştır. Sonuçlar, projelerin genellikle 1/50 ölçeğinde istendiğini, fakat iç mimarlık ölçeğinin 1/20 olması gerektiğinin düşünüldüğünü göstermektedir. Bu durum, bağlam ile ilişkiler, farklı nitelikte ve büyüklükte mekanlarda çalışma gerekliliği gibi nedenlerle açıklanabilir. Çalışma ile birlikte Türkiye ve Kıbrıs'ta iç mimarlık eğitiminde farklı yaklaşımları bitirme projeleri üzerinden ele alan, güncel durumu anlamayı, üzerinde konuşmayı amaçlayan bir çerçeve sunulmaktadır.

Anahtar Kavramlar: İç Mimarlık Eğitimi, İç Mimari Tasarım, Ölçek, Bağlam, Bitirme Çalışmaları.

KAVRAMLAR

Sürdürülebilirlik

İşlev

Ütopya

Yapı fiziği

Tarih

Toplum

Yaratıcılık

Renk

Bilişim

Etik

Deneyim

Kültür

Biçim

Kullanıcı

Yöntem

Strüktür

Araştırma

Sunum

Doku

Malzeme

Teknoloji

Felsefe

Bağlam

Çevre

Estetik

1. GİRİŞ

Günümüzde çağdaş toplum yapısındaki değişimler ile teknolojik ilerlemelere paralel olarak farklı mekansal örgütlenmelerin gündeme gelmesi, özellikle kamusal yapıların boyutsal olarak genişlemesi, kentin yapısında gerçekleşen hızlı değişimler, iç mekan tasarımı çok daha karmaşık bir hale getirmiş ve uzmanlaşmaya olan ihtiyaç daha çok hissedilmeye başlamıştır. Çevrenin sürekli değişen ve çok katmanlı yapısı, değişen ve çeşitlenen ihtiyaçlar ile birlikte, disiplinlerarası işbirliğinin ve iç mimari tasarımda farklı ölçeklerde çalışmanın önemi giderek artmaktadır.

İç mimarlık eğitimi, dünyada ve Türkiye'de farklı kurumlarda farklı yaklaşımlarla ele alınmaktadır. Türkiye'de 1925 yılında İstanbul Devlet Güzel Sanatlar Akademisi'nde (Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi) başlayan iç mimarlık eğitimi, günümüzde 50'ye yakın üniversitedeki iç mimarlık ve içmimarlık ve çevre tasarımı bölümlerinde verilmeye devam etmektedir. İç mimarlık programları, bazı kurumlarda mimarlık, bazı kurumlarda güzel sanatlar veya tasarım fakülteleri dahilinde kurulmuştur. İç mimarlık eğitim yaklaşımları da çoğu zaman bulunduğu fakültenin ve üniversitenin geleneklerini yansıtmaktadır. Sonuç olarak farklı yaklaşımların olması, iç mimari tasarım ortamını beslemekte, disipline çok yönlü bir nitelik kazandırmaktadır. Bununla birlikte mesleki yetkinliğe sahip mezun iç mimarların iç mimarlık disiplinine bakış açıları ve katkıları da çeşitlilik göstermektedir.

Eğitim-öğretim sürecinde bu derece önemli olan bitirme çalışmasının, tasarım eğitimi odaklı tartışmalara yansması oldukça azdır. Bu bağlamda sunulan çalışma kapsamında, Türkiye'de ve Kıbrıs'ta iç mimarlık eğitimi veren farklı kurumların bitirme projeleri üzerinden bir inceleme yapılmaktadır.

2. İÇ MİMARLIK EĞİTİMİ ve BİTİRME PROJELERİ

Geleneksel sanat ve mimarlık eğitimi yanında oldukça yeni olan iç mimarlık eğitimi, 20.yüzyılın hemen başlarında uzmanlaşmanın da etkisiyle bölünmeye ve özelleşmeye başlayan tasarım mesleklerinin bir uzantısı olarak olgunlaşmaya başlamıştır. İç mekan tasarımı, temelde uygulamaya dayalı, kullanıcı-mekan-işlev ilişkisinin belirli bir genel düşünce-kavram çerçevesinde tasarımcı tarafından kurgulandığı bir tasarım alanıdır (Kaptan, 2003; Çelik ve Melikoğlu, 2007). Bilginin çokluğu ve bu bilginin hızlı bir biçimde kullanılma istemi uzmanlaşmanın meslek alanında olduğu gibi eğitim alanında da etkin olmasını gerektirmiştir. Mekan uygulaması ve tasarımı yüzyıllardır yapılmasına ve eğitiminin de aynı sürelerde verilmesine karşın yapının içi ile ilgili ayrı bir eğitimin varlığına 20.yüzyıl öncesine kadar rastlanmamaktadır.

Profesyonel düzeyde ilk iç mekan uygulaması, 20. yüzyılın başlarında, uzmanlaşma kavramının geliştiği ve olgunlaşarak iş çevreleri ve eğitimi de etkilediği Amerika Birleşik Devletleri'nde rastlanmaktadır (Kaptan, 1999). İç mekan tasarımı mesleğinin kuramsal ve uygulama alanlarındaki alt yapısının olduğu bu ülkede, aynı zamanda iç mekan tasarımı eğitimi de kurumsallaşmıştır. İlk yıllarda iç dekorasyon olarak adlandırılan meslek ve eğitimi, bu yüzyılın ilk yarısından sonra değişen ve gelişen kavramların ışığında "iç tasarım" ve "iç mimarlık" olarak adlandırılmaya başlanmıştır (Kaptan, 2003).

İç mimarlık, lisans eğitiminde 20. yüzyılın başlarında doğan yeni bir meslek dalı olmasına karşın, eğitimin başlaması ve meslek adamlarının yetişmesi, 1970'lerde sağlanabilmektedir. Ülkemizde iç mimarlık eğitimi 1925 yılında İstanbul'da Sanayi-i Nefise Mekteb-i Ali'si (İstanbul Devlet Güzel Sanatlar Akademisi)nde başlamış, günümüzde birçok üniversitede kurulan iç mimarlık bölümlerinde sürdürülmektedir (Kaçar,1998). İstanbul'da Sanayi-i Nefise Mekteb-i Ali'sinde o güne hakim olan Beaux-Arts ekolünün etkisinde bir eğitim modeli benimsendiği görülmektedir (Demir, 2008).

20. yüzyılın ilk yarısından itibaren ise uluslararası gelişmelere paralel olarak gelişen Bauhaus ekolünün etkisiyle Fransız ekolünü benimseyen yaklaşımların gerilediği gözlenmektedir. Bu bağlamda, özellikle 1957 yılında kurulan Marmara Üniversitesi İç Mimarlık Bölümü'nde başlayan iç mimarlık eğitimi, mimarlık disiplininin bağımsız, onun baskınlığından ve belirleyiciliğinden çok uzakta, özgün bir içmimarlık lisans eğitimine işaret etmektedir (Işıkgör, 2007). Uzun süre içmimarlık eğitiminde etkili olan Bauhaus ekolü yerini Bilkent Üniversitesi İç Mimarlık Bölümü'nün ortaya koyduğu Amerikan modeline bırakmıştır.

Günümüzde evrensel gelişmelerin paralelinde, ülkemizde iç mimarlık lisans eğitimi veren kurumların sayısı giderek artmış; eğitim müfredatının temellendiği ekoller, öğretim elemanlarının sahip olduğu akademik kimlikler göstergesinde farklı yaklaşım ve modeller uygulanmaya devam edilmektedir.

2.1 İç Mimarlık Eğitiminde Bitirme Projeleri

Ülkemizde iç mimarlık eğitimi veren okulların ders planları irdelendiğinde kuram ve uygulama birlikteliğine dayandırılan proje derslerinin ağırlıklı olduğu bilinmektedir. Bunun nedenini Uluoğlu şu şekilde belirtir; "tasarım eylemi, öncelikle tasarlanacak nesnenin zihinde kavramsal düzeyde temsil edilmesi ile başlamakta; amaçlar doğrultusunda kavramlar arası ilişkilerin kurulduğunu ve farklı problemlerin çözülmesine uygulanarak kural öğrenme ile sürdürüğünü ifade etmektedir (Uluoğlu, 1990)." Birinci projeden bitirme çalışmasına kadar geçen süreçte farklı öğretim üyeleri, farklı konular ve farklı bağlamlar özelinde öğrenciye tasarım beceri ve yetkinliğini kazandırmaya çalışmaktadır. Bunun için eğitim yaklaşımları dahilinde uygulama ve kuramsal bilginin ayrıştırılmadan ve yakın düzeylerde öğrenciye aktarılması gerekmektedir.

Özellikle bitirme çalışması, öğrencinin belirli bir yetkinliğe erişmesiyle tüm koşullanmalardan, yönlendirmelerden uzaklaşarak oluşturduğu, tasarımcı kimliğini netleştirdiği ilk deneyim olmaktadır. Kendi ile baş başa kalan öğrencinin proje sürecini ilk defa yalnız olarak deneyimlediği bitirme projesi, aynı zamanda meslek pratiğinin bir simülasyonudur.

İTÜ İç Mimarlık Bölümü Bitirme Çalışması Esasları'na göre (URL1), bitirme çalışmasının amacı, iç mimarlık bölümündeki eğitim ve öğretim bütünü oluşturarak tüm disiplin alanlarında, öğrencinin gerekli bilgi ve gelişme sahibi olduğunu, "İstenilen mesleki düzeye ulaştığını" kanıtlayan bir bitirme çalışmasını ortaya koyması, diğer yandan da genel eleştiriler yoluyla öğrencinin yetiştirme olgusunun bu son aşamada daha da geliştirilmesinin sağlanmasıdır. Jüri bu amacı gerçekleştirecek doğrultuda çalışmanın kapsamını belirler. Belirli sınırlar içinde

araştırma ve analiz çalışmalarını içermekle beraber Bitirme Çalışmasının temel niteliği, sonucu bir iç mimari ürüne yönelmiş olan bir "proje" çalışmasıdır.

3. TÜRKİYE VE KIBRIS'TA İÇ MİMARLIK BİTİRME PROJELERİNİN İNCELENMESİ

3.1 Yöntem

Çalışma kapsamında Türkiye ve Kıbrıs'tan tüm İç Mimarlık Bölümlerine bir anket çalışması gönderilmiştir. Gönderilen okullardan 13 tanesi ankete katılmış ve veriler analiz edilmiştir. Anket çalışması 2014-2015 Bahar Yarıyılı'nda iç mimarlık alanında yürütülen bitirme çalışmalarını anlamaya yönelik açık uçlu ve çoktan seçmeli sorular içermektedir (Tablo1). Sorular, çalışmanın amacına yönelik olarak aşağıda belirtilen kavramlar ile ilgili veriler elde etmek üzere hazırlanmıştır:

Tablo 1. Anket Sorularının Ele Alınan Kavramlarla İlişkisi

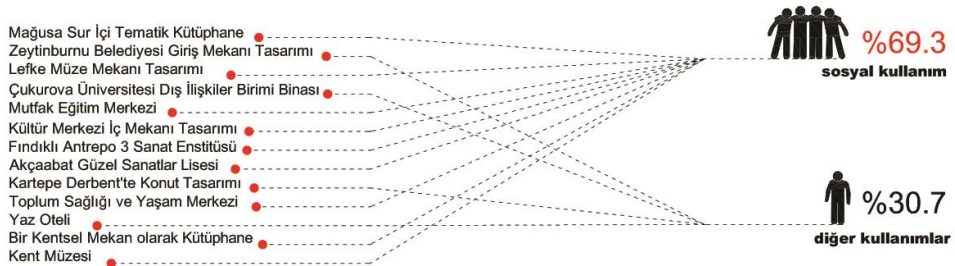
kavram	sorular
konu	Bitirme Projesi Başlığı Bitirme Projesi Konusu
ölçek	objektif sorular Verilen İç mekan boyutları (kat sayısı, alan ve yükseklik) Bütüncül çizimler için istenen ölçek subjektif sorular Alan büyüklüğü yorumu İç mimarlık ölçeği yorumu
bağlam	Proje Kapsamı (çevre ile ilişkiler) Bitirme Projesi Konusu

3.2 Analiz ve Değerlendirmeler

Farklı okullardan elde edilen veriler, ele alınan 3 kavrama (konu, ölçek, bağlam) bağlı olarak analiz edilmiş ve analizler değerlendirilmiştir.

3.2.1 Konu

Bitirme projeleri için verilen konuların analizi, çalışmaların kapsamı ve amacını anlamak için ipuçları vermektedir. Yapılan analize göre farklı okullardaki yaklaşımların benzerlikler ve farklılıklar gösterdiği anlaşılmaktadır (Şekil1). Söz konusu benzerlik ve farklılıkların çalışılan mekanın fonksiyonu ile ilişkilendirilebileceği görülmektedir.



Şekil 1. Bitirme Projesi Konuları

Bir genelleme yapılacak olursa çalışmaya katılan okulların 2014-2015 Bahar Dönemi'nde ele aldıkları konuların %69.3'ü sosyal kullanım, %30.7'si ise diğer kullanımları içermektedir (Şekil2). Okulların çoğu kamusal mekan, sosyal etkileşim, sosyal mekan gibi kavramların ele alınabileceği konular belirlerken, diğer okullar ise konut iç mekanı, otel iç mekanı gibi daha özelleşmiş konuları içeren çalışmalar yapmışlardır. Her iki durumda da farklı konular üzerinden tasarım ve kullanım fikirleri ile birlikte öğrencinin teknik düzeyde de gerekli bilgi ve gelişme sahibi olduğunu, "istenilen mesleki düzeye ulaştığını" kanıtlaması beklenmektedir.



Şekil 2. Bitirme Projesi Konularının Sosyal Kullanım ile İlişkisi

Bitirme projesi kapsamında çalışılan yapıların taşıdığı nitelikler de öğrenci projelerinin biçimlenmesinde önem kazanmaktadır. Örneğin ele alınan yapının tarihi nitelik taşıması, önerilecek proje ile binanın yeniden kullanımını gündeme getirmektedir. Yeniden kullanım ile birlikte yapıların ve mekanların zaman kavramı ile birlikte ele alınması, geçicilik, eskime gibi konuların tartışılması; bu bağlamda malzeme, form ve strüktürün birlikte ele alınması, tarihi çevrenin ve yapıların korunması ve sürdürülebilirlik kavramları önem kazanmaktadır. Yapılan analizler göstermektedir ki, çalışmaya katılan okulların bitirme projesinde ele aldıkları yapılar çoğunlukla tarihi nitelikte olmalarına rağmen oranlar birbirine çok yakındır (%53 tarihi mekan, %46.15 tarihi olmayan mekan) (Şekil3).

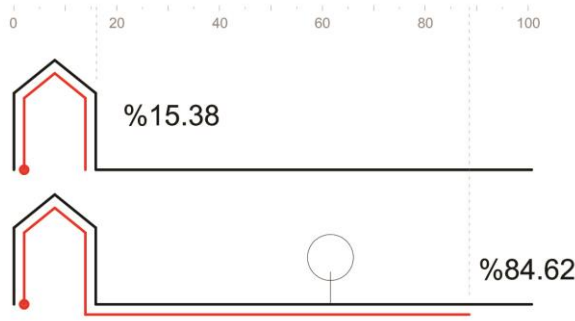


Şekil 3. Bitirme Projesi İçin Seçilen Mekanın Tarihi Nitelikte Olup Olmadığını Gösteren Şema

3.2.2 Bağlam

"Kentsel mekan, insan eserinin "boşlukları" sınırladığı her yerde, yani, kapalı ve açık mekanlarda, kentte, sokaklarda, meydanlarda, caddelerde ve parklarda bahçelerde sürmektedir" (Bruno Zevi).

İç mekan, içerisinde bulunduğu kentsel bağlam ile birlikte ele alınır. Wagenfeld'e (2011) göre, kentsel iç mekan, kentsel bağlamı etkiler ve bu etkiyi kentin geçirgenliği ile tanımlamaktadır. Bir başka deyişle çevrenin iç mekan üzerindeki etkileri ile birlikte her iç mekan da aynı zamanda bulunduğu çevreyi etkilemektedir. Çalışmaya katılan bitirme projelerinde büyük oranda (%84.62) çalışmak üzere verilen iç mekanın çevresi ile birlikte ele alındığı görülmektedir (Şekil4).



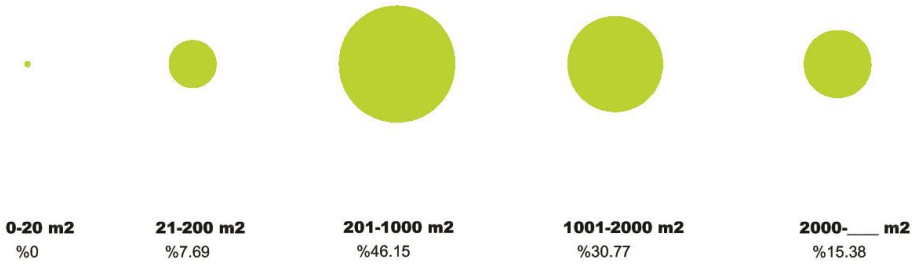
Şekil 4. Bitirme Projesinde Verilen İç Mekanın Çevresi ile Birlikte Ele Alınması

3.2.3 Ölçek

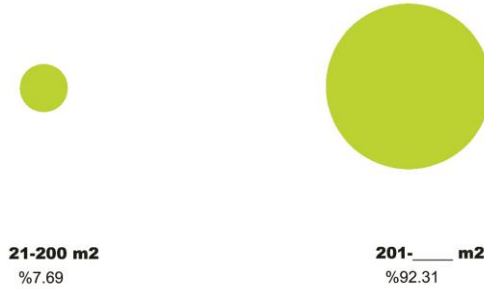
Tasarımın kavranması ve temsili aşamasında ölçek kavramının eğitimdeki yeri oldukça önemlidir. Öğrencinin tasarımı doğru, açık ve etkin bir şekilde aktarabilmesinde doğru ölçeği kullanması gerekmektedir. Farrelly (2011), ölçeği kavramanın, nesnelerin gerçek ölçülerinin yanı sıra algıladıkları ve temsil edildikleri ölçüleri de anlamayı gerektirdiğini ve ölçeğin mekan, nesne ya da binaları farklı detay düzeylerinde hayal edebilmemize yaradığını ifade etmiştir. Bu anlamda tasarımda farklı ölçeklerden söz etmek mümkündür. Özellikle buna farklı tasarım disiplinleri bağlamında bakmak tasarımcıya bir bakış açısı kazandıracaktır. Kızıl (2010), mimari-içmimari proje konusunun büyüklüğüne ve yapı sistemine bağlı olarak yerleşme planları 1/1000, 1/500; ön proje 1/200, 1/100; kesin proje 1/100, 1/50; uygulama projesi 1/100, 1/50, 1/20; sistem detayı 1/20, 1/10; imalat detayı 1/5, 1/1 ölçeklerde olabileceğini belirtmiştir. Mimarlar Odası "Mimari Proje Çizim ve Sunuş Standartlarına" göre en çok kullanılan ölçekleri vaziyet planı için 1/1000; yerleşim planı için 1/200; fikir projeleri için 1/200; ön projeler için 1/100; uygulama projeleri için 1/50; sistem detayları için 1/20; imalat detayları için 1/1 olarak belirtmiştir. Farrelly (2011), endüstri ürünleri tasarımı için ürün ve mobilya detaylarını 1/1 ve 1/2; içmimari tasarım için bina ve iç mekan detaylarını 1/5, 1/10, 1/20, iç mekan ve uygulama projeleri 1/50; mimari tasarım için büyük ölçekli yapıların

uygulama projeleri 1/100, vaziyet planları 1/200, çevre ilişkileri 1/500, kent planları 1/1000; şehircilik için ise kent planları ve haritaları 1/1250, 1/2500 ölçeklerinde hazırlanabileceğini ifade etmiştir. Bu göstermektedir ki, farklı disiplinler, farklı ölçeklerde çalışmayı gerektirmektedir, fakat bazı disiplinler ortak ölçeklerde de çalışmaktadır.

Ölçek araştırılırken, projelerde verilen mekanların alan büyüklüklerine bakmak önem kazanmaktadır. Araştırma kapsamında çalışmaya katılan okulların Bitirme Projesi için verdikleri iç mekanların alan değerleri Şekil5'te sunulmaktadır. Genel olarak bakıldığında, okulların tamamına yakını (%92.31) öğrenci bitirme çalışmaları için 200 metrekare ve üzerinde büyüklükte bir mekan seçerken çok küçük bir oranda (%7.69) ise 21-200 metrekare büyüklüğünde bir alanda çalışıldığı ortaya çıkmaktadır (Şekil6).

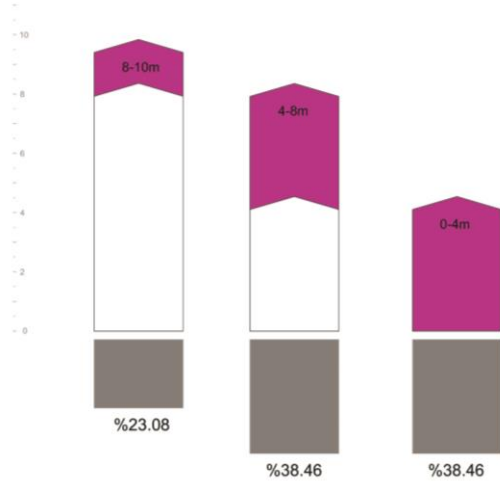


Şekil 5. Bitirme Projesi İçin Verilen Mekan Alanları



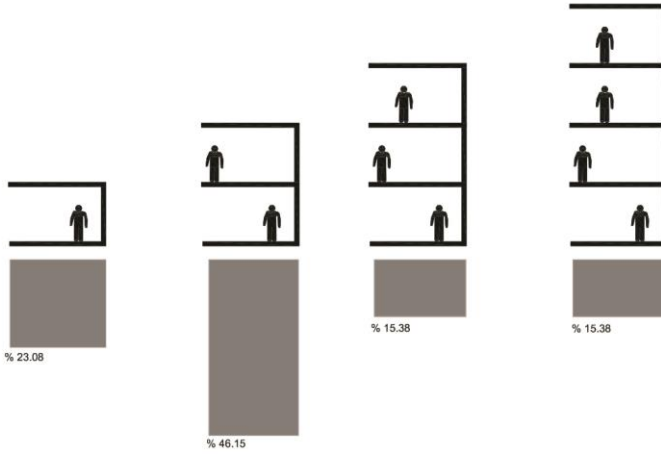
Şekil 6. Bitirme Projesi İçin Verilen Mekan Alanlarının Yorumu

Okulların Bitirme Projesi için seçmiş oldukları iç mekanların kat yükseklikleri Şekil7'de sunulmaktadır. Seçilen yapıların kat yükseklikleri %38.46 oranında 0-4 metre, %38.46 oranında 4-8 metre, %23.08 oranında 8-10 metre aralığındadır. Bu veriler, okulların seçmiş oldukları yapıların kat yüksekliklerinin çoğunlukla 4 metre ve üzeri olduğunu göstermektedir.



Şekil 7. Bitirme Projesi İçin Verilen Mekan Kat Yükseklikleri

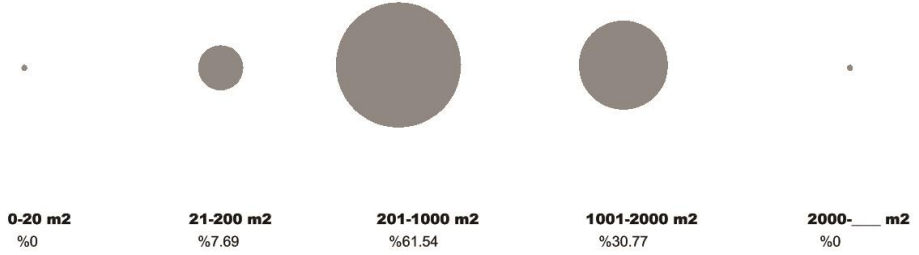
Seçilen yapıların kat sayıları da farklılıklar göstermektedir, büyük oranda tek ve 2 katlı yapıların seçildiği görülmektedir. Yapıların %46.15'i 2 katlı, %23.08'i tek katlı, %15.38'i 3 katlı ve %15.38'i 4 katlı olarak verilmiştir (Şekil8).



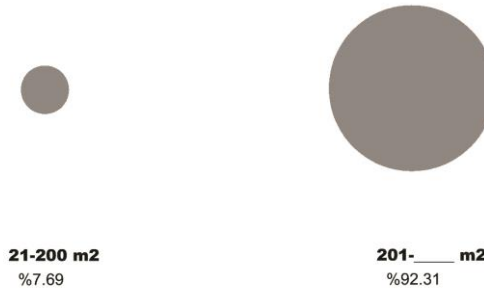
Şekil 8. Bitirme Projesi İçin Verilen Mekan Kat Sayıları

Çalışma kapsamında Bitirme Projesi için bir öz değerlendirme ve proje sürecinin işleyişinin yeniden gözden geçirilmesi amacıyla subjektif bir soru yöneltilmiş ve proje için verilen iç mekan büyüklüklerinin ne olması gerektiği sorulmuştur. Subjektif değerlendirmeler, araştırılan dönem için öğrencilere verilen mekanların alan büyüklük değerleri ile örtüşmektedir (Şekil9). Genel olarak katılımcıların tamamına yakını (%92.31) öğrenci bitirme çalışmaları için 200 metrekare ve üzerinde büyüklükte bir mekanın seçilmesi gerektiğini, çok küçük bir oranda (%7.69) ise 21-

200 metrekare büyüklüğünde bir alanda çalışılması gerektiğini düşündüğünü belirtmektedir (Şekil10).

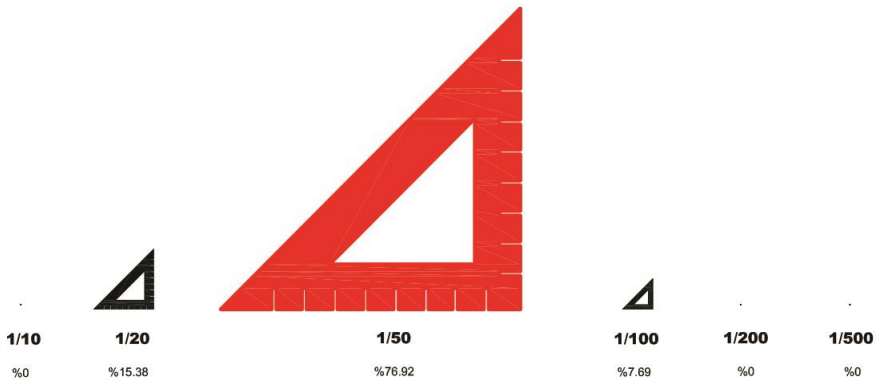


Şekil 9. Bitirme Projesinde Verilmesi Gerektiği Düşünülen Mekan Alanları



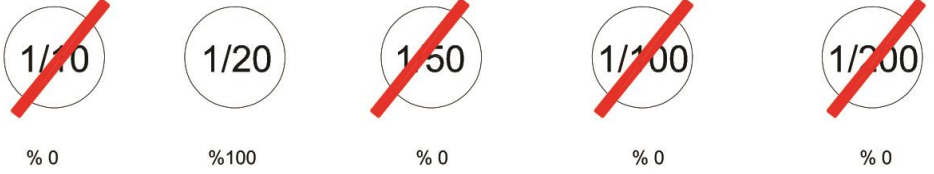
Şekil 10. Bitirme Projesinde Verilmesi Gerektiği Düşünülen Mekan Alanlarının Yorumlanması

Ölçek konusu, projelerin çizildiği "ölçek" üzerinden net bir şekilde gözlemlenebilmektedir. Analizler, bitirme projeleri kapsamında öğrencilerden istenen çizimlerin çoğunlukla 1/50 ölçeğinde (%76.92) olduğunu göstermektedir (Şekil11). İstenen çizimlerin %15.38'i 1/20 ölçeğinde, %7.69'u ise 1/100 ölçeğindedir.



Şekil 11. Bitirme Projesi Tesliminde Öğrencilerden İstenen Ölçekler

Çalışma kapsamında, katılımcılara Bitirme Projesi ile birlikte daha genel olarak diğer tüm proje stüdyoları ve genel iç mimarlık meslek alanı için geçerli olabilecek subjektif bir soru sorulmuş ve "iç mimarlık ölçeği nedir?" sorusu yöneltilmiştir. Subjektif değerlendirmeler, öğrencilerden istenen ölçekler ile farklılık göstermektedir (Şekil 12). Katılımcıların tamamı (%100), iç mimarlık ölçeğini 1/20 olarak tanımlamışlardır.



Şekil 12. İç Mimarlık Ölçeği (Bitirme Projesi Tesliminde Öğrencilerden İstenmesi Gerektiği Düşünülen Ölçekler)

SONUÇ VE TARTIŞMA

İç mimarlık ölçeği, geçmişten günümüze tartışma konusu olmuştur, bazı kaynaklarda iç mimari tasarım ölçeği farklı olarak tanımlanabilmekle birlikte Farrelly (2011), genellikle tartışmaların sonucunda 1/20 ölçeği konuşulur. Araştırmanın sonuçları da göstermektedir ki; okullarda öğrencilerden farklı ölçeklerde çalışmalar istenmesine rağmen anket katılımcıları iç mimarlık mesleğinin 1/20 ölçekle (%100 oranında) en yetkin şekilde anlatılabileceğini düşünmektedirler. Bu düşünceye rağmen analiz sonuçlarında okullarda istenen ölçeğin çoğunlukla 1/50 olduğu görülmektedir. Bu durum, yapılan diğer analizlerle ilişkilendirilebilecek birkaç sonuçla açıklanabilir. Öncelikle, bitirme projesi kapsamında verilen iç mekanın bağlamı ile ilişkisinin ele alınması önem kazanmaktadır; analizler sonucunda görülmektedir ki projelerin çoğunda verilen iç mekan ve ele alınan konu, bağlam ile ilişkilidir. Bağlamin, proje önerilerinin sadece iç mekan ile sınırlı kalmaması ve çevre ile desteklenmesi çabası, proje konularının çok büyük bir oranda (%84.62) çevresi ile birlikte ele alınmasından okunabilmektedir. Bunun sonucunda projelerdeki bütüncül çizimler, mimari uygulama projelerinde olduğu gibi 1/50 ölçeğinde istenmektedir. 1/20 ölçek ise genellikle kısmi olarak istenmektedir.

Proje çalışmalarının genellikle 1/50 ölçeğinde istenmesinin verilen mekanların alan büyüklükleri ile ilgili olduğu da söylenebilir. Verilen alanların %92.31'i 200 metrekarenin üzerindedir. Üzerinde çalışılan yapıların çoğunluğunun 4-8 metre arasında olması (%61.54) ve kat sayılarının çoğunlukla 2'den fazla olması (%76.91) ise hacimsel olarak düşey ilişkilerin de tartışılmak istendiğini göstermektedir.

Bununla birlikte verilen konuların ağırlıkla sosyal kullanımı gerektirmesi, tasarımın kendi bağlamı dışında toplumsal sorunların, kamusal mekan, sosyal etkileşim, sosyal mekan gibi kavramların da tartışılması ve tasarıma dahil edilmesinin amaçlandığı görülmektedir.

Tüm bunlar göstermektedir ki genel tartışmalarda iç mimarlık ölçeği 1/20 olarak tanımlanmasına rağmen; iç mimarlık eğitiminde bağlam ile ilişkilendirme, hacim içerisinde mekan yaratma, kullanım ile ilgili sosyal konuları ele alma gibi önemli kaygılar ile farklı ölçeklerde çalışılabilmektedir. Bu durumda ölçekten çok içerik, ele alınan konular ve tasarımın önemi tartışılmalıdır. Çalışma ile birlikte Türkiye'de ve Kıbrıs'taki iç mimarlık bölümlerinin konuya yaklaşımları bitirme projeleri üzerinden ele alınmış, güncel durum, katkı veren okullar üzerinden verilerle ortaya konmuştur.

KAYNAKLAR

Farrelly, L. (2011) Mimarlığın Temelleri, Literatür Yayıncılık, İstanbul.

Uluoğlu, B., (1990) Mimari Tasarım Eğitimi, Tasarım Bilgisi Bağlamında Stüdyo Eleştirileri, Doktora Tezi, İ.T.Ü, Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.

Demir, A. (2008). Arşivdeki Belgeler Işığında Güzel Sanatlar Akademisi'nde Yabancı Hocalar, İstanbul: MSGSU Yayınları

Işıkgör, M. (2007). Bauhaus Ekolü Işığında Devlet Tatbiki Güzel Sanatlar Yüksekokulu ve Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi'nin Dünü Bugünü İstanbul: MUGSF 50. Yıl Yayınları

Kaçar, H.T., (1998), İç Mimarlık Ve Ülkemizdeki Yeri: Anadolu Sanat, Eskişehir

Kaptan, B.B., 2003. 20. Yüzyıl Toplumsal Değişimler Paralelinde İç Mekan Tasarımı Eğitiminin Gelişimi, Sanatta Yeterlik Tezi, Hacettepe Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.

Kaptan, B.B., 1999. 20.Yüzyılda İç Mimarlığın Oluşum Süreci, Antik & Dekor,52, 144-151.

Kızıl, F. (2010) Mimari Anlatım Ders Notları, 2010-2011 Eğitim-Öğretim Yılı, İstanbul Kültür Üniversitesi Sanat ve Tasarım Fakültesi İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı Bölümü, İstanbul.

Wagenfeld, M., (2011), The Porous-city: Atmospheric Conversations of the Urban/Interior. In In Eds: Hinkel, R. U., "Urban Interior, Informal Explorations, Interventions and Occupations", pp:147-163, Chase&Galley, Melbourne, Avustralya.

Zevi, B. (2015), Mimarlığı Görebilmek, Dimon, İstanbul.

URL1, <http://www.mimogis.itu.edu.tr/bitirneesaslari/icm.htm>. Son erişim tarihi: 27.09.2015



MEKANI YENİDEN TANIMLAMA DENEYİ

Esin Hasgöl¹, Saime Gümüştaş²

İstanbul Kültür Üniversitesi, Mimarlık Bölümü,
esinhasgul@gmail.com ¹

İstanbul Teknik Üniversitesi, Mimarlık Bölümü,
saime.com@gmail.com ²

ÖZET

Mekan ile beden arasındaki etkileşim, gerek mekan üretimlerinde gerekse de üretilen bu mekanların kullanımında farklı boyutlarda ele alınmaktadır. Aradaki etkileşimin zayıf olması halinde, kullanıcı ile mekan arasında erişimi engelleyen bir duvar oluşmaktadır. Bu duvarı kaldırmak ve etkileşimi arttırmak için aracı olan bedenin pozisyonunu incelemek gerekmektedir. Mekan içindeki bedeni denge ve hareket kavramları üzerinden irdeleyen bu makalede, bedenin mekan içindeki farklı pozisyonları kavramsal bir çerçeve ile açıklanmakta ve bu çerçeve bir deneysel çalışma ile test edilmektedir. Bu amaçla bedenin denge pozisyonlarını test eden ve mekan içindeki hareketini yönlendiren bir prototip üretilerek İTÜ Taşkışla Kampüsü'ne belirli bir zaman diliminde yerleştirilmiş ve video kayıt, fotoğraf ve kullanıcılarla birebir görüşme ile analizler yapılmıştır. Kullanıcıların prototipi tekil, çoğul ve dansla birlikte deneyimlemesi üzerinden karşılaştırmalı bir "Mekanı yeniden tanımlama deneyi" oluşturulmuştur. Analiz sonuçlarıyla birlikte dinamik olan bedenin dinamik mekanla olan karşılıklı etkileşimini tartışmaya açmak hedeflenmiş ve mekanın ancak bedenle var oluşu sonucu vurgulanmıştır.

Anahtar Kavramlar: Deneyim, Mekan, Beden, Hareket, Denge.

KAVRAMLAR

Sürdürülebilirlik

İşlev

Ütopya

Yapı fiziği

Tarih

Toplum

Yaratıcılık

Renk

Bilişim

Etik

Deneyim

Kültür

Biçim

Kullanıcı

Yöntem

Strüktür

Araştırma

Sunum

Doku

Malzeme

Teknoloji

Felsefe

Bağlam

Çevre

Estetik

1. GİRİŞ

Statik anlamda belirli strüktürleri, formları ve ölççekleri olan beden ve mekan kavramlarını fiziksel olarak düşündüğümüzde; bu kavramlar aslında nitelikleri olan sabit sistemlerdir. Ancak bu iki sistemin bir araya gelme durumunda beden bir özneye, mekan ise bir nesneye dönüşmektedir. Özne olan beden bir yandan mekan içinde dinamik olarak hareket ederken bir yandan da algısal olarak çevresi ile etkileşime geçmektedir. Bu durum özne-nesne ilişkisinin yeniden sorgulanması gerektiği bir sonuç ortaya atmaktadır.

Fiziksel mekan yüzeylerin bir araya gelerek üç boyutlu bir nesneye dönüştüğü durumda beden de bu üç boyut içinde kendisine bir yer belirlemeye çalışır. Bu yer belirleme durumu ise kendini tekrar eden, sınırlı bir hareket olmamaktadır. Bedenin sahip olduğu nitelikler, bu durumu her seferinde yeni bir durum ortaya koyan, akışkan bir hale sokmaktadır. "Kendi bakış açısı ile bedenın tanımlı yapıldığında, klasik psikoloji objenin statüsü ile bağdaşmayan kendi karakteristiklerini dayatmamaktadır" (Ponty, 2002). Bedenin obje veya subje olma durumunun (bir başka deyişle özne veya nesne olma durumunun) sorgulanması noktasında öncelikle mekan ve beden arasındaki ikili etkileşimin ele alınması, ardından da bedenın mekan içindeki pozisyonlarının irdelenmesi mümkün olmaktadır.

2. MEKAN VE BEDEN: İKİLİ ETKİLEŞİM



Şekil 1: Antony Gormley, Beden – Mekan Etkileşimi Üzerine Heykel Çalışması.

"Bugün mekanla ilgili ortak tanımlama, mekanın çok boyutlu davranış katmanlarının sonucu dinamik, dönüşen, düşsel bir yapıda olduğu ve ilişkilerden doğduğudur. Mekan ve beden arasında Heidegger (1971)'in de söylediği gibi ayrılmaz bir ilişki vardır. Beden mekanla, mekan da bedenle tanımlanmaktadır. Bedenin mekansal ilişkileri, farklı var olma ve görünme durumları yaratmaktadır. Mekanda gerçekleşen tüm ilişkiler, zaman içinde kayıtlanarak, zihinsel çağrışımlarla mekanı somutlaştırmaktadırlar" (Dervişoğlu, 2008).

Mekan ve beden arasındaki bu ayrılmaz tutum, iki niteliğin karşılıklı olarak birbirleri ile olan ilişkisini açıklamaktadır. Bu iki nitelik aslında birbirlerini tetikleyen, geliştiren, harekete geçiren ve aktive eden unsurlardır. Mekan nasıl ki bedeni içinde

yönlendiriyorsa, beden de kendi strüktürel yapısı ve hareketleri ile mekanda farklı kullanımlara yol açarak mekanı değiştirmektedir. Bu şekilde oluşan bu bir arada olma durumu, mekan ve beden arasındaki ilişkinin bir "ikili etkileşim" olarak tariflenebilir olmasını doğurmaktadır.

İkili etkileşimde özne veya nesne yönünden bakılması durumları farklı içerikleri kapsamaktadır. Özne yani beden yönünden mekana bakıldığında hareketli beden ile statik bedenın mekan ile girdiği etkileşim farklılaşacaktır. Bu noktada bedenın statikliği ya da dinamikliği mekana yansıyacaktır. Tam tersi olduğunda nesne yani mekan yönünden bedene bakıldığında ise bedenın statik ya da dinamik olabılmesini mekanın sınırlılıkları ya da olasılıkları belirleyecektir. Bu sebeple ikili etkileşim devindirici de olabilir, kısıtlayıcı da. Burada farklı alternatifler üretebilmesi açısından etkileşimin devindirici olması tercih sebebidir. Çünkü devindirici olan birçok anlamda çeşitlilik sağlayacaktır. Herhangi bir tasarımcının bir mekan tasarım yaparken kullanıcının hareketlerini düşünerek tasarımını yapmasını da bununla açıklayabilmekteyiz. Tasarım anlayışında devindirici olanın arayışı etkileşimin de bu yönde olması ile ilişkilendirilebilecek bir örnek olarak verilebilir. "Tasarımcı kullanıcı hareketlerini etkilemeye çalışarak artırılmış bir atmosfer yaratmaya çalışır. Bunu sadece bir masayı tasarlayarak değil; aynı zamanda o masa çevresindeki herkesin hareketlerini ve davranışlarını da tasarlayarak yapar" (Noble, 2009).

Beden ile mekan arasındaki etkileşim kavramını Uysal (2001) ise şu yönde açıklamaktadır: "Bedenin mekansal faaliyetleri dışındaki mekan üretimli faaliyetlerinin doğrultusunda, göz tarafından hazır yapım mekanlar yerine beden tarafından oluşturulmuş mekanın daha tanıdık olması durumu vardır. Bu durum, bedenın coğrafi yapısının diğer hareket tekniklerinden farklı bir içerikte olmasından kaynaklanmaktadır". Etkileşimin beden ölçeğinde ve bedenın nitelikleri üzerinden ele alınması noktasında ise bedenın pozisyonları üzerinden bir okuma yapmak faydalı olacaktır.

3. BEDENİN MEKAN İÇİNDEKİ POZİSYONLARI

Mekan belirli bir strüktüre sahip bir oluşumdur. Bu oluşum içinde bir kartezyen oluşmakta ve mekanın içinde farklı alansal noktalar belirlemektedir. Bu anlamda mekanı zihinsel olarak parçalara ayırabilmekte ve parçaları bir araya getirerek bir bütüne ulaşabilmekteyiz. Bu durum da fiziksel anlamda mekanın 3 boyuttaki sınırlılıkları olması zorunluluğunu ortadan kaldırmaktadır. Yurttaş (2003) konuyu; "17.yy' da kartezyen düşüncenin kendine yer edinmesi ile mekan-beden ilişkisi salt bedenın nesnel oranları olarak ele alınmayı bırakmış, beden görsel algı ile birlikte ele alınmıştır" şeklinde açıklamaktadır (Balaban, 2010).

Gözün -aynı anda ve aynı bakış açısıyla her üç boyutu da tamamıyla- görmesinin olanaksızlığı sonucu mekanı farklı algıladığını savunan yeni görüş, mekan-beden arası etkileşime yeni bir perspektif kazandırmıştır. Yani farklı bir beden algısı oluşarak özne olan bedenın durumu da bu algıya bağlı olarak değişmektedir.

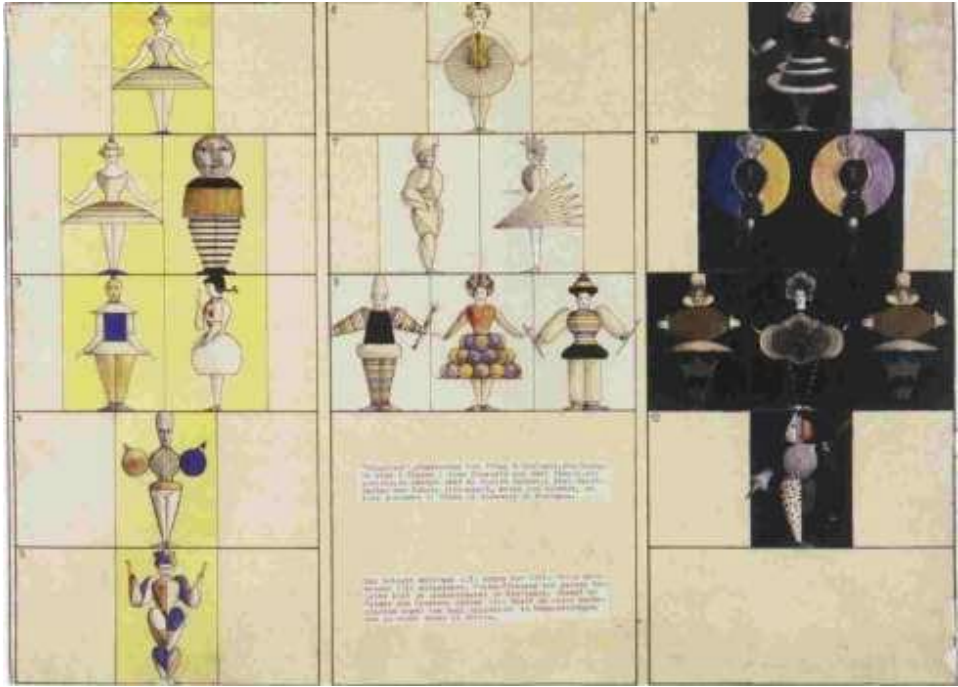


Şekil 2: Rudolf Laban, Beden Üzerine Çizimleri (Laban, 1975).

Bu noktadan hareketle farklılaşan beden algısı üzerinden bedeni kurgulayan yasalardan söz etmek mümkündür. Oskar Schlemmer (1961)'in bedeni kurgulayan yasalarını 4 başlıkta altında toplayabilmekteyiz:

1. Sarmalayan Kübik Mekan Yasaları: Bedenin oluşturduğu alanlar.
2. İşlevsel Yasalar: Başın eliptik formu, vb.
3. Bedenin Kurguladığı Yasalar: Dönme, yönelim, spiral, vb.
4. Bedenin Çeşitli Bölümlerini Sembolize Eden Yasalar: Omurganın haç biçimi, vb. (Koss,2003).

Schlemmer (1961)'in bedeni mekana göre yeniden formüle etmesi, ikili etkileşimde mekanın bedeni yönlendirmesi olarak değerlendirilebilir. Beden bu konumda farklı pozisyonlar alacaktır. Schlemmer (1961)'in "The Triadic Ballet" kompozisyonunda kostümler ve insanlara kukla hareketleri yaptırması da bu kapsamda bedenin mekanikleştirilerek soyutlanması ile hareketin kısıtlanması olarak açıklanmaktadır. Ancak bir taraftan da bu kısıtlamayı 4 yasa içeriğinde de yorumlamak mümkündür. Bedeni kısıtlayan bu kostümler, aslında bedenin her pozisyon alışıta farklı bir yasayı daha net algılamamıza da yardımcı olmaktadır. Bu pozisyonlar beden ile mekan arasındaki etkileşimi anlamakta önemli bir yer tutmaktadır. Bedenin aldığı pozisyonları birçok başlık altında sıralamak olasıdır. Bu pozisyonlardan denge ve hareket kavramlarının bedendeki durumu açıklanarak mekandaki etkisi sorgulanabilmektedir.



Şekil 3 : Oskar Schlemmer, The Triadic Ballet, Beden ve Bedenin Pozisyonları (Koss, 2003).

3.1. Beden ve Denge

Bedenin pozisyon almasındaki ilk etkeni denge olarak tanımlayabilmekteyiz. Denge kavramı, matematiksel boyutta birçok kuramsal bilgi ile açıklanmaktadır. Bedenin denge durumunun açıklanmasında öncelikle bedenin strüktürel boyutunun incelenmesi gerekmektedir. Denge kavramında akla gelen ilk iki karşıt unsur simetri ve asimetri olma durumlarıdır. Simetrik olma durumu statik ve dengeleyici bir özellik içerirken; asimetri daha değişken ve denge bozan bir çağrışım yapmaktadır. "Asimetri sürekli bir simetriden evrilen bir durumdur. Tüm hareket dengeyi yakalamak ve koruyabilmek ile ilgilidir. Simetriye dönüş dengeyi, asimetriye dönüş ise hareketi sağlamaktadır. Bu statik ve hareketli denge durumları bu gidiş geliş arasındaki bir fenomendir" (Maletic, 1987).

Bedenin danstaki denge durumu üzerinden yorum yapmak gerekirse; dansçıların denge durumlarının bedene ne şekilde yansıdığını düşünebiliriz. Beden danstaki denge konumu ile bedenin statik bir hal aldığı anı oluşturmaktadır. Simetrisinin bozulduğu ve dengeden ayrıldığı zamanda ise dinamik bir hareketli özneye dönüşmektedir. Bedenin dans halindeki pozisyonları bedene bir koreografi oluşturduğu gibi beraberinde mekanın da bir koreografisini oluşturmaktadır. Mekansal koreografi mekanı statik bir halden dinamiğe dönüştürmesi açısından önemlidir.



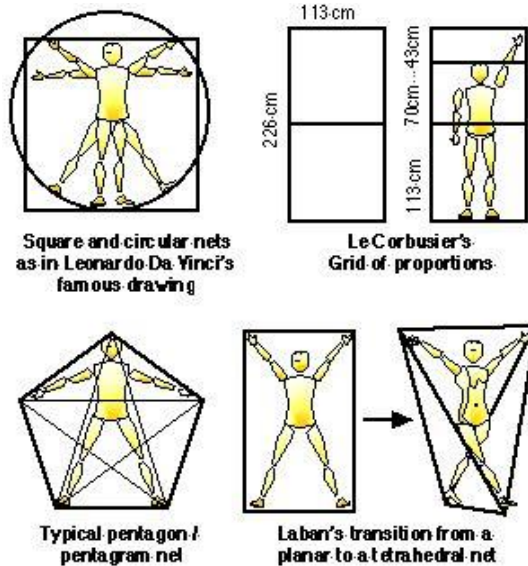
Şekil 4: Bedenin Dans İçinde Aldığı Pozisyonlar ve Denge: Keith Roberts (ABT) in *The Rite of Spring*, fotoğraf: Roy Round ve Sandra Brown & Johann Renvall (ABT) in *Airs*, fotoğraf: Nancy Ellison (Gollin, 1997).

3.2. Beden ve Hareket

Gideon (1967) mekânı şöyle tanımlamaktadır; “Algılanmayı bekleyen pasif bir hacim değildir mekân, insanın eylemleriyle sürekli yeniden oluşturulan, biçimlendirilen, farklı şekilde isimlendirilen bir metindir”.

Gideon (1967)'ye göre insanın mekân içindeki devinimi, onu tekrar var etmekte, değiştirmektedir.

Bedenin pozisyon almasındaki ikinci temel etken de hareket kavramıdır. Mekân ve beden arasındaki ilişkinin sorgulanmasında temel çıkış noktası olan özne ve nesnenin dinamik olması durumu, hareket kavramının detaylı bir şekilde ele alınmasını gerektirmektedir. Bedende oluşan eylemlerin birçoğu içinde hareket unsurunu barındırmaktadır. Bu kapsamda hareket, içinde kinetik yasaları da barındıran farklı deneysel ve algısal boyutlara yön veren bir unsurdur.



Şekil 5: Planar Kinesferik Ağı Örnekleri (Longstaff, 2000),

Mekan içindeki hareketi, mekanda hareketi yazmak olarak tanımlayan Rudolf Laban, Laban Movement Analysis (LMA) çalışmaları ile bedensel hareketi şu başlıklar altında sınıflandırmaktadır:

Beden: Bu kategori hareket halindeki bedenin strüktürel kategorilerini araştırmaktadır (bedenin hareketinin başladığı nokta, bu noktanın sürekli olarak ilerleyişi ve diğer bedenler ile olan ilişkisini de dahil ederek).

Efor: Aynı zamanda dinamikler olarak da bilinen bu kategori, içsel yöneliş ile oluşan hareketlerin özelleşmiş yönlerini araştırmaktadır (Örneğin; bir bardağa erişmek ile bir kişiye vurmak aynı nitelikte olmamaktadır, Bu iki hareketin sonuçları benzer bir şekilde ortaya çıkabilirken Laban bu iki hareketin sertlik, ağırlık, akış gibi fiziksel karakter olarak farklılaştığını dile getirmektedir). Efor genellikle tiyatro okullarında öğretilen ve "Hareket Eforları" olarak geçen birçok alt başlığa da ayrılmaktadır.

Şekil: Bu kategori bedenin hareket halindeyken nasıl şekil değiştirdiğini araştırmaktadır. Bedenin statik pozlarını yakalayan birçok alt kategorileri de vardır. Bunların birçoğu bedenin kendisi ile ve çevresi ile olan ilişkisini de içermektedir.

Mekan: Laban'ın mekansal ilişkiler üzerine oluşturduğu teoriler hareket araştırmaları üzerinden ilerlemektedir. Farklı kompleks bir geometri sistemini açıklamakta ve mekanı organize etmek ve mekan içinde hareket etmenin harmonik bir durum olduğunu dile getirmektedir (Marlowe, 2008).

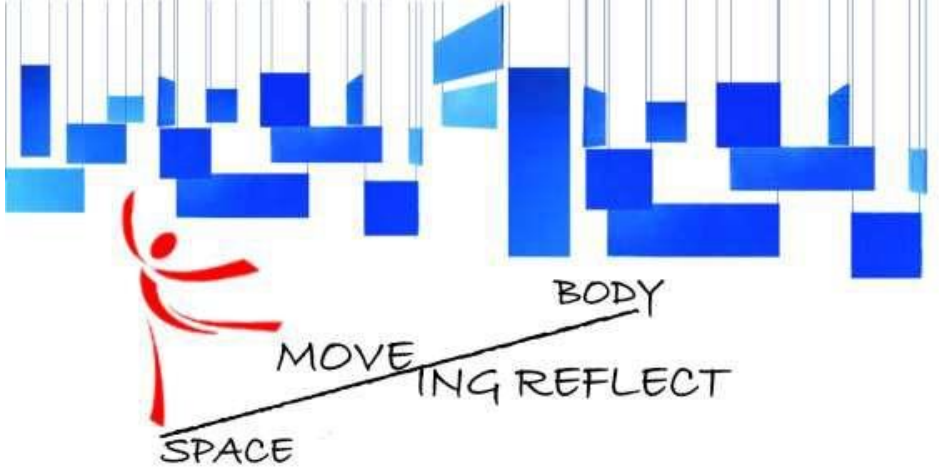
Burada mekansal organizasyonun oluşmasında bedenin hareketi dans üzerinden araştırılmaktadır. Danstaki beden mekan içindeki akışı sebebiyle çok farklı bir mekansal hareket oluşturmaktadır. Bu farklı durum da mekanı da her harekette farklı bir oluşum içine sokmaktadır. Bedeni salt hareket eden bir unsur olarak görmek bedendeki oluşabilecek hareketleri de belirli bir sınırlılıkta hayal etmeyi sağlayabilmektedir. Oysa dans sınırlılığı kırmaktadır. Bedenin dans ile çok farklı pozisyonlar alabilmesi bedenin hareket olanaklarını da göstermektedir. Bedende bir kolu yukarı kaldırmayı, kolu tutmak ve yukarı kaldırmak olarak iki aşamada nitelendirebileceğimiz gibi kolun en alt düzeyden en üste kadar geçen bütün hareketini ve bu hareketin izlediği yolu ve akışını düşünmek, hareketin olanaklarına farklı bir bakış açısı ile bakmamızı sağlamaktadır. Beden ile mekan arasındaki hareketin sorgulanmasındaki bu durum bedenin dans ile imkanlarının çoğaldığını göstermektedir.

4. MEKANI YENİDEN TANIMLAMA DENEYİ: "MOVING REFLECT"

"İnsan ve mekandan söz edildiğinde, insanı bir tarafta, mekanı başka bir tarafta duruyormuş gibi duyarız. Ancak mekan insan için karşısında duran bir şey değildir. Mekan ne dışsal bir nesne ne de içsel bir yaşantıdır. İnsanlar ve onların dışında bir mekan yoktur" (Heidegger, 1971).

Heidegger (1971), insan ve mekan ile ilgili bu sözleriyle; mekan ve beden arasında ayrılmaz bir ilişki olduğunu vurgulamaktadır. Beden mekanla, mekan da bedenle tanımlanmaktadır. Mekan içinde oluşan özel hareketlerin sonucunda nitelenmektedir. Mekan deneyimi, mekanı deneyimleyen bedenin hareketlerine

bağlıdır. Bedenin hareketleriyle mekan, zamansal ve performansa bağlı dinamik bir yapıya dönüşmektedir.



Şekil 6: Beden – Mekan Üzerine Oluşturulan Tasarımın Grafik Çalışması.

Çalışma kapsamında statik mekanın sınırları içine bir beden girdiğinde hareketli (dinamik) bir yapıya dönüşmesi amaçlanmış ve bu doğrultuda mekanı salt bedenin kendi hareketiyle değil, aynı zamanda bedenle etkileşime geçip mekan içerisindeki boşlukta da dinamizm sağlayacak bir strüktür oluşturulmuştur. Böylece mekanın, beden ve nesnelerin hareketiyle devinen bir yapı halini alması istenilmiştir. Mekan sadece seyredilebilir bir nesne olmaktan çıkmış, üç boyutlu fiziksel gerçekliği ile kişiyi içine çeken her türlü algısal ve fiziksel deneyimi zenginleştiren bir hal almıştır.

Bedenin mekan içindeki pozisyonunu hareket ve denge kavramları üzerinden irdeleyerek, bedenin mekan ile olan iletişiminin farklı durumlarını keşfetmek amaçlanarak bir prototip üretilmiştir. Mekanla birebir temas kurulması, mekanı oluşturan doluluk ve boşluklarla, hareketli nesnelerin oluşturduğu engeller ve izin verdiği güzergâhlarla bedenin mekanla etkileşiminin olabildiğince fazla olması sağlanmaya çalışılmıştır. Çalışma, mekanı saf bir yapı olarak görme eğilimini dönüştürüp, onu bir etkileşim ve deneyim yeri olarak sunmayı hedeflemiştir. Bunun için dinamik bir mekan tasarlanmış ve kullanıcıların bu mekanı deneyimlemeleri istenmiştir. Kullanıcılar, bedenin hareket ve denge pozisyonlarına sıradan bir insandan daha hakim olan dansçılardan seçilmiştir. Tasarlanmış mekanın imkanlarını zorlayacakları, olası hareket potansiyellerini ortaya çıkaracakları, mekanın bedeni sınırlandıran ve kontrol eden yönlendirmelerini daha esnek bir şekilde oluşturup mekanın dinamik koreografisini ortaya çıkaracakları için dansçılar tercih edilmiştir. Dansçıların mekan ile olan deneyimleri bittikten sonra prototip, İTÜ Taşkışla Koridorunda gündelik hayatlarını sürdüren öğrencilerin deneyimlerine bırakılmıştır. Araştırma yöntemi olarak video kayıt, fotoğraf ve kullanıcılarla birebir görüşme ile analizler yapılmıştır. Analiz sonuçları doğrultusunda

kullanıcıların prototipi tekil, çoğul ve dansla birlikte deneyimlemesi üzerinden karşılaştırmalı bir "Mekanı yeniden tanımlama deneyi" oluşturulmuştur.

4.1. Prototip, İmkânlar Ve Sınırlılıklar

4.1.1. Prototip: Malzemeler; Ahşap, Demir boru, Misina, Karton Pano, Metal kafes.

Mekan, kullanıcıları arasındaki etkileşim ve iletişimin gerçekleştiği bir yer olarak görülebilir. Bireylerin eylemleri mekanı tekrar tanımlayıp yorumlar. Bireylerin mekanla iletişim ve etkileşim içinde olduğunu göstermek amacıyla, mekanı tekrar tekrar farklı şekillerde yorumlayabilecekleri bir prototipin üretilmiştir. Prototipin uygulanması için İ.T.Ü Taşkışla binasının Doğu koridoru, okul içindeki öğrencilerin en sık kullandığı bölge olduğu için seçilmiştir. Mekan içinde küçük ölçekli yeni bir dinamik mekan oluşturulmuştur. Bu mekan oluşturulurken mekanın iç hacminin beden pozisyonu ile değişip mekanın her seferinde yeni bir dinamizme bürünmesi amaçlanmıştır.



Fotoğraf 1: Beden – Mekan Üzerine Çalışma Maketi; Hareketli Ahşap Strüktür.

Metal kafeslerden önce mekanın sınırlarını çizen ve mekanda yaratılmak istenen dinamizm için mekanı sağlamlaştıracak 300 x 140 cm boyutlarında 195cm yüksekliğinde bir strüktür oluşturulmuştur. Strüktürün içine 300 cm boyutlarında demir boru konulmuş, bu borunun üstüne hareketi sağlayacak şekilde 12 adet 20 cm eninde 130 cm boyunda ahşaplar yerleştirilerek her iki yanından demir boruya sabitlenmiştir. Sağlamlık açısından demir boru metal kafesin zeminine sabitlenmiştir.



Fotoğraf 2: Beden – Mekan Üzerine Yapılan Çalışmanın Yapım Süreci.

Metal kafeslerden oluşturulan mekanın tavanından misina sarkıtılarak mekan içerisine karton panolar sarkıtılmıştır. Misinaların diğer uçları ise oluşturulan zemindeki ahşaplarının ucuna bağlanmıştır. Bu şekilde bedenin her bir ahşap parçasına basmasıyla kafesin tavanından misina yardımıyla sarkıtılan karton

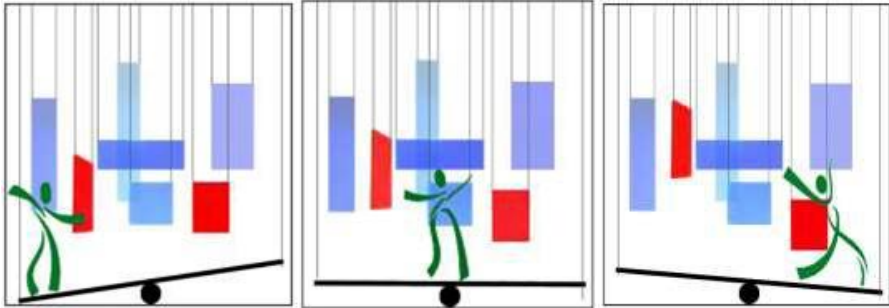
panolar hareket ederek mekana bir dinamizm katarken aynı zamanda da bedenın mekan içindeki hareket ve denge pozisyonlarını deęiřtirmiřtir.

4.1.2. İmkânlar



Fotoęraf 3: Beden – Mekan Çalışmasına Ait Prototipin Tamamlanmış Hali.

Metal kafesler oluşturulmuş, içersine demir boru sabitlenmiş ve boru üzerinde hareket edecek şekilde ahşaplar bağlanmıştır. Böylece mekan içersine giren beden tahterevallı hareketi sayesinde zeminde bir hareket sağlarken aynı zamanda da mekan içersinde algısal olarak boşlukta asılı duruyormuş gibi görünen karton panoların yukarı aşağı hareket etmesine de olanak sağlamış olur. Asılı panolar bedenın pozisyonlarını deęiřtirecek şekilde farklı yüksekliklerde konumlandırılmıştır. Böylece bedenın hareketleri ile bir anda yükseklięi deęiřtirerek bedeni farklı pozisyonlar almaya davet etmektedir. Hareketli panolar bedene bir sınırlılık, bir duvar etkisi yaratmaktadır. Aynı şekilde bedenın kendi seçimleriyle ona farklı güzergâhlarda tanımlayabilmektedir. Bedenın eylemleri mekanı tekrar tanımlayıp yorumlar ve mekanla birebir etkileşim ve iletişim içine girer. Birey sadece yürürken bile bir kaç ihtimal arasından bir seçim yapabilir, yaratıcılıęını kullanarak kendi kurallarını koyabilir ve mekanın duraęanlıęını sadece yürüme eylemi ile sorgulayabilir.



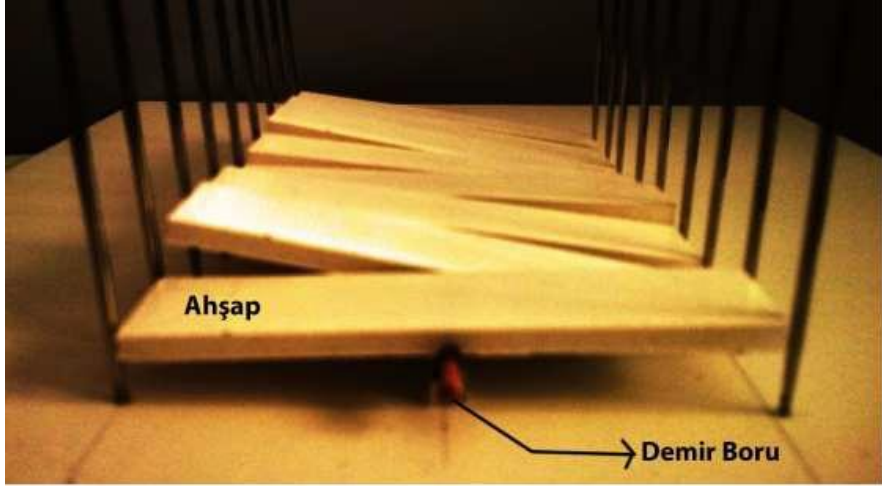
Şekil 7: Beden – Mekan Çalışmasına Ait Prototipin İşleyişini Anlatan Grafik Çalışması.

Çalışmada istenilen her kullanıcının mekanı farklı hareketlerle, farklı seçimlerle oluşturduęu farklı güzergâhlarda yorumlaması, mekanla ayrı ayrı etkileşime girmesi

ve belki de kullanıcılar arasında çok katmanlı bir iletişim ve deneyimsel çeşitlilik olmasıdır.

4.1.3. Sınırlılıklar

Çalışma sürecinde öngörülen mekana ait ilk çalışma maket üzerinden oluşturulmuştur. Yapılan maket çalışmasında mekanın dış sınırlarının boyutları içerisinde yan yana birkaç kişinin aynı anda geçebileceği (240cm x 400cm) bir boyut olarak tasarlanmıştır.



Fotoğraf 4: Beden – Mekan Üzerine Çalışma Maketi; Ahşap Strüktür ve Demir Boru İlişkisi.

Mekan içerisine yerleştirilen zemindeki yüzeylerin hareketinin daha yüksek olması için üzerine konulacağı demir boyunun yüksekliği 20cm olarak düşünülmüştür. Bu yükseklik mekanın alt kısmındaki mekanizmanın bağlı olduğu üst hacimdeki panoların hareketinin yükselme ve alçalma paylarının daha hissedilebilir olması açısından önemlidir. Yukarıda boşlukta asılıymış algısı vermesi istenilen panoların ağırlıkları hareket sırasında uçmayacak ağırlıkta ve bir misininin da taşıyabileceği ağırlıkta olması gerekmektedir. Panoların asılma yükseklikleri ise en az bir bedenin gövdesiyle aynı hizaya gelecek şekilde, en fazla ise bir bedenin kafa hizasından 20cm daha yüksek olması istenilmiştir. Böylelikle mekanda öngörülen, bedenin hareketlerini minimumda sınırlayıp mekansal boyutlarda maksimum hareketi sağlayacak optimum boşluklar oluşturulmaktadır.

Ders kapsamında çalışmaların birebir olarak uygulanacağı yer olarak İstanbul Teknik Üniversitesi Taşkışla Kampüsü sınırları içerisi belirlenmiştir. Kampüs binası tarihi bir değere sahip olduğu için herhangi bir kalıcı müdahale söz konusu olmadığından ve malzeme olarak kullanılan metal kafeslerin boyutlarının 150 x 140 cm ve 195 cm yüksekliğinde olmasından dolayı oluşturulacak mekan sınırları bu boyutlar çerçevesinde belirlenmiştir.

Mekan üzerinde boşlukta asılması düşünülen panoların malzeme seçimi mekanın yüksekliğinden dolayı çalışmayı deneyimleyecek bir bedene zarar vermemesi

açısından karton olarak seçilmiştir. Malzeme seçimlerini de bir başka sınırlılık olarak değerlendirebiliriz.

4.2. Bulgular

Mekan beden ile canlanmaktadır; canlanan mekan, bedenın olası hareketlerini öngören ve izin veren bir mekandır. Bu da soyut ve boş bir mekan algısının değil dolu bir mekan algısını oluşturmaktadır.



Fotoğraf 5: Beden – Mekan Çalışması Üzerine Yapılan Prototipin Tek Bir Beden Tarafından Deneyimlenmesi.

İlk deneyim mekan çalışmasının tek bir beden üzerinden deneyimlenmesidir. Mekan içerisine tek bir beden girdiği zaman mekan istenildiği gibi cevap vermektedir. Fakat mekanın yükseklik açısından panolara verdiği hareket aralığının çok az olduğu saptanmıştır. Ayrıca panolar için oluşturulan yükseklikler fikir aşamasındakinden çok farklıdır; panoların en düşük yüksekliği ile en yüksek olanları bedenın sınırları kadar olduğundan bedenın kısıtlanması söz konusudur. Mekan içerisine tek bir beden girdiğinde bu durum çok sıkıntılı olmamakla beraber dinamik mekan yakalanmıştır ve bedenın mekan ile etkileşimi olumludur. Mekan bedene seçmesi için güzergâhlar sunmuştur, beden de seçimleriyle mekana bir dinamizm katmıştır.



Fotoğraf 6: Beden – Mekan Çalışması Üzerine Yapılan Prototipin Dansçılar Tarafından Deneyimlenmesi.

Diğer bir durum ise çalışmanın birçok beden tarafından deneyimlenmesidir. Üretilen mekana fakülteadaki öğrencilerin sırasıyla girerek mekan içerisindeki hareketi deneyimlemeleri istendi. İstenilen, her kullanıcının mekanı farklı hareketlerle ve farklı güzergâhlarla yorumlaması, kullanıcılar arasında çok katmanlı bir deneyim yaşanmasıydı. Bu noktada mekanın boyutları çoklu bedensel bir ortama izin vermemiş, bedenın olanaklarını sınırlandırıp hareketlerini kısıtlamış, bu da mekanın dinamizmini etkilemiştir. Bir taraftan mekanın kendi sınırları bedeni sınırlarken, bir taraftan da sınırlı mekan içindeki birden çok beden bir diğer bedenın hareketini kısıtlamış ve bazı noktalarda da birbirini yönlendirmeye başlamıştır.

Buradaki bir diğer unsur da hareketin tanımının dans olmasıdır. Dansçıların ilk defa tanımladıkları hareketli bir mekan içerisinde kendi koreografilerini gerçekleştirmeye çalışması deneyime çok farklı bir girdi oluşturmuştur. Fakat yer yer mekandaki

yükseklikler az, panolar arası genişlik çok sıkı kalmıştır. Dansçılar mekanla iletişime geçmekte bazı anlarda zorlanmış, birbirleriyle etkileşime istenildiği gibi geçememiştir. Mekanda boyutsal sıkıntılar saptanmıştır.



Fotoğraf 7: Beden – Mekan Çalışması Üzerine Yapılan Prototipin Çoklu Bedenler Tarafından Deneyimlendikten Sonra Arkada Bırakılan Deneyimin İzi.

Çalışma analizlerini değerlendirmek gerekirse; üretilen mekanın sonuçlarını üç aşamada inceleyebiliriz: Mekanın üretimi ile oluşturduğu ilk düzen, mekanın kullanıcılar tarafından deneyimlendiği anlar ve mekanın deneyimlendikten sonra arkada bıraktığı iz. Bu üç aşamalı değerlendirme mekanın harekete hazır ilk halini görmek, daha sonra bu hareketi etkin hale getiren bedenle bulunduğu deneyimi anlamak ve kullanım sonrasında bedeninin mekan üzerinde oluşturduğu değişiklikleri irdelemek anlamında önem kazanmaktadır. Mekan ilk haliyle salt bir nesne iken bedeninin dahil olması ile dönüşen, değişen bir deneyime olanak sağlamaktadır. Mekandan tüm bedenler çıktığında ise panolardaki değişimler mekanın yaşanıldığını, deneyimlendiğini hissettirmekte ve mekan zaman ve hareketin izlerini taşımaktadır.

5. SONUÇLAR

Yazar Pierre Von Meiss (1989) "Mimari mekan objelerin ve sınırların ilişkisinden ve objenin karakterini barındırmayan fakat sınırları tanımlayan yüzeylerden doğmuştur" diyerek mekanı tanımlamıştır.

"Mimarlık ise boşluğun sanatıdır; hem iç hem dış tarafından tanımlanır, duvarın iki tarafı vardır. Biz düşünsel anlamda olduğu gibi vücudumuzla da penetre ederiz... Sadece dışarıdan tasarlanmış ya da ele alınan bir mimarlık ürünü, mimarlık olmaktan çıkar ve bir sahne-seti haline gelir" (Meiss, 1989).

Mekanı bedenle kavramak için yapılan çalışmada elde ettiğimiz sonuçlar, mekanın tek bir bedeninin deneyimlemesi için güçlü, nesne – özne ilişkisinin kurulabildiği, mekanın bedeninin hareketlerini etkilediği kadar bedeninin de mekanı etkilediği ikili bir iletişim görülebilir. Öte yandan çoklu beden deneyimi sonuçlarına bakarsak da bedeninin mekan içerisinde aşırı sınırlandırılması, mekan beden iletişimini kopartmış, mekan deneyimini en aza indirmiştir. Bununa birlikte çoklu bedenler mekana yine de bir devingenlik kazandırmış ve onu aktive etmiştir.

Yapılan çalışma içindeki kullanıcılara farklı bakış açıları düşündürse de her iki durumu (tek bir bedeninin ve çoklu bedenlerinin deneyimlerini) izleyenler için mekan

üzerine yapılan söylemlerin her iki durumun; – “Mekanın bedenle var olduğu” ve “Bedensiz mekanın boş bir kutu olduğu” – gözlemlenmiştir. Çalışmada, mekanın bedene hareket ve denge üzerinden bir çok pozisyon barındırması ve bedenın de hareketiyle mekana dinamik bir etki katması amaçlanmıştır. Böylece mekanın boş bir kutu olmaktan çıkarak beden ile harekete geçen yaşayan bir hal alması, çalışmanın beklenen sonuçlarından olmuştur. Çalışmada, tasarlanmamış bir ilişki olarak ortaya çıkan diğer bir sonuç ise ses faktörüdür. Hareketli zeminin ahşap parçalarının zemine çarpmasıyla ortaya mekanik bir ses çıkmıştır. Bu da mekana diğer bir dinamik faktör olarak kendiliğinden eklenmiştir. Mekan artık statik bir karakter olarak değil bedenın hareketleriyle dönüşen, her dönüşümünde de bedene alternatif pozisyonlar sunan bir hal almıştır. Bu doğrultuda çalışma ile birlikte günümüzde üretilen statik mekanların sorgusunun yapılması gerekliliği sonucu ortaya konmuş ve kullandığımız mekanların ancak bedensel deneyimle var olduklarına dikkat çekilmiştir.

KAYNAKLAR

Balaban, Ö. C. (2010) Çağdaş Dans Üzerinden Beden-Mekan Birlikteliği, Bölüm 1, <http://www.mekanar.com/tr/boş-oda-arşiv-2010>. Son erişim tarihi: 12.09.2015.

Dervişoğlu, E. (2008) Mekan ve Beden İlişkisi: Mekanın "Bedenle Kavrayış" Üzerinden Değerlendirilmesi, *Yüksek Lisans Tezi*, İTÜ Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.

Gideon, S. (1967) *Space, Time and Architecture*, Harvard University Press, Cambridge, IV-IVI.

Gollin, G. (1997). *Physics and Dance, Presentation*, http://www.hep.uiuc.edu/home/g-gollin/dance/dance_physics.html, Son erişim tarihi: 12.09.2015.

Gormley, A. (1984-1996). *Extended Works, Projects*, <http://www.antonygormley.com/sculpture/item-view/id/216#p2>. Son erişim tarihi: 12.09.2015.

Heidegger, M. (1971) *Building Dwelling Thinking, Poetry, Language, Thought*, Harper Colophon Books, New York.

Koss, J. (2003) Bauhaus Theater of Human Dolls, *The Art Bulletin*, vol. 85, no. 4, 724-745.

Laban, R. (1975) *Beden Üzerine Çizimleri, Haptic Experiments*, <https://hapticexperiments.files.wordpress.com>. Son erişim tarihi: 12.09.2015.

Longstaff, J. S. (2000). Re-evaluating Rudolf Laban's Choreutics, *Perceptual & Motor Skills*, 91, 191-210. http://www.laban-analyses.org/jeffrey/2000_re-evaluating_choreutics/. Son erişim tarihi: 12.09.2015.

Maletic V. (1987) *Body - Space - Expression: The Development of Rudolf Laban's Movement*, Walter De Gruyter & Co., Berlin.

Marlowe J. (2008) Rudolf Laban Movement Analyses, http://www.loveacting.com/labam_movement_analysis.html, Son erişim tarihi: 12.09.2015.

Meiss, P. (1989) Elements of Architecture: From Form to Place", Routledge, US.

Noble C.A. (2009) "Topics", Architecture and The Body, Spring 2010. vol. 10, no. 1, 3-5.

Ponty, M. (2002) Phenomenology of Perception, Routledge.

Schlemmer, O. (1961) Man and Art Figure in The Theatre of the Bauhaus, The Johns Hopkins University Press, London.

Uysal, Ş. (2001) Bodies and Spaces in Contact: A Study on The Dancing Body as Means of Understanding Body-Space Relationship in An Architectural Context, *Yüksek Lisans Tezi*, Bilkent Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, Ankara.

Yurttaş M.K. (2003) Mimarlıkta Postorganik Paradigma Bağlamında Beden-Mekan Hibritleşmesi, *Yüksek Lisans Tezi*, İTÜ Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.

RENK ALGISININ ŞEKİLLENMESİNDE RENK EĞİTİMİNİN ROLÜNÜN SOYUT KAVRAMLAR ARACILIĞIYLA İRDELENMESİ

Kemal Sakarya¹, Tülay (Özdemir) Canbolat²

Çukurova Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi,
İç Mimarlık Bölümü,
ksakarya@cu.edu.tr¹
ozdemir.tulay@gmail.com²

ÖZET

Renkler tür, değer ve doygunluklarına göre değişkenlik göstererek farklı psikolojik etkiler ve sembolik anlamlarla algılanmaktadır. Bu etki ve anlamlar tasarımcıların mekan tasarımındaki renk tercihlerini etkileyen bir role sahiptir.

Renklerin sembolik anlamları ve mekan tasarımına etkileri İç Mimarlık Eğitimi kapsamında eğitimin bir parçası olarak yer almaktadır. Bu eğitim ile öğrenciler, rengi bir tasarım öğesi olarak kullanmaya daha bilinçli bir şekilde yaklaşılmaktadır.

Bu çalışmada renk eğitiminin öğrencilerin rengi algılamalarında nasıl rol oynadığı belirlemek amaçlanmıştır. Çalışmada izlenen yöntem olarak öncelikle İç Mekan Tasarımında sıklıkla kullanılan soyut kavramlardan 30 tanesi seçilerek, lisans düzeyinde öğrenim görmekte olan ve renk eğitimi alan 80 öğrenciye, bu kavramların her birini kendilerine sunulan 10 renkten biriyle tanımlamaları istenmiştir. Aynı uygulama, renk eğitimi almayan 120 öğrenciye de yapılmış ve elde edilen sonuçlar analiz edilmiştir.

Çalışma sonucunda renk eğitimi alan ve almayan öğrencilerin, kendilerine sunulan soyut kavramları eşleştirdikleri renkler üzerinden karşılaştırmalar yapılarak, renk eğitiminin renk algısı üzerindeki etkileri soyut kavramlar aracılığıyla yorumlanmıştır.

Anahtar Kavramlar: Renk, Renk Eğitimi, Algı, Kullanıcı, Tasarım

KAVRAMLAR

Sürdürülebilirlik

İşlev

Ütopya

Yapı fiziği

Tarih

Toplum

Yaratıcılık

Renk

Bilişim

Etik

Deneyim

Kültür

Biçim

Kullanıcı

Yöntem

Strüktür

Araştırma

Sunum

Doku

Malzeme

Teknoloji

Felsefe

Bağlam

Çevre

Estetik

1. GİRİŞ

Renkler belirli özelliklerine göre değişkenlik gösteren çeşitli psikolojik etkilere sahiptir. Bu psikolojik etkilerin gerek olumlu gerekse olumsuz özelliklerde olmaları sebebiyle renk tercihleri tasarımı doğrudan etkileyebilmektedir.

Örneğin Kırmızı rengin tutkuyla birlikte hırsı da tanımlaması, Sarı rengin değerine göre değişen aktiflik ve gevşeme etkileri veya Siyah rengin ciddiyeti ve hüznü çağrıştırması gibi farklı nitelikte psikolojik etkileri bulunmaktadır (Özdemir, 2005). Bu farklı etkiler tasarımda bilinçli renk tercihleri gerektirmektedir.

Renklerin psikolojik etkilerinin yanında sembolik anlamları da vardır. Bu semboller günlük yaşamın bir parçası olarak farklı toplumlarda farklı biçimlerde olsa dahi, her alanda karşımıza çıkarlar.

İnsanların renklere karşı farklı tepkiler vermesinde, kişilik oluşumları, eğitim durumları, bilinçaltında bastırılmış olan duygular gibi pek çok neden vardır. Psikolojik ve sembolik anlamlara ek olarak çeşitli kültür ve inanç sistemleri de insanların renk tercihlerini etkilemektedir.

Bununla birlikte içgüdüsel yaklaşımlar, önyargılar, yakın çevre etkileşimi gibi öznel etkenler de renk seçimlerinde önemli rol oynamaktadır.

Renklere ait tüm bu özellikler, Renk eğitimi kapsamında Tasarım öğrencilerine öğretilmektedir. Renk eğitimi alan bir öğrencinin, öğrenme çıktısı olarak renklerin anlamlarını öğrenmiş olması beklenmektedir. Peki ya renk eğitimi almayan bir öğrenci bu anlamları ne ölçüde bilmektedir?

Bu çalışmada, renk eğitimi alan ve almayan öğrencilerin eşleştirmelerindeki farklılıklar incelenerek, renk eğitimin öğrencilerin renk algılarındaki değişikliklere rolü yorumlanmıştır.

2. YÖNTEM

Çalışma için öncelikle İç Mekan Tasarımında sıklıkla kullanılan soyut kavramlardan 30 adedi seçilmiştir. Daha sonra Çukurova Üniversitesi'nde Lisans düzeyinde öğrenim görmekte olan ve renk eğitimi alan 80 öğrenciden, bu kavramların her birini kendilerine sunulan 10 renkten biriyle tanımlamaları istenmiştir. Aynı uygulama, renk eğitimi almayan 120 öğrenciyle de yapılmıştır.

Seçilen kavramlar aşağıdaki gibidir:

• Barış	• Düzensiz	• Konsantrasyon
• Canlılık	• Ferahlık	• Özgürlük
• Ciddiyet	• Geçicilik	• Sakinleştirici
• Dikkat çekici	• Gizem	• Samimiyet
• Dinamizm	• Güven	• Sonsuzluk
• Doğâ	• Hüzün	• Uyarı
• Durağanlık	• İç açıcılık	• Uyum
• Düzenli	• İhtişam	• Zenginlik
		• Prestij
		• Rahatlık
		• Rahatsızlık
		• Resmiyet
		• Sadelik
		• Saflık

Öğrencilere sunulan renklerin 3 Ana renk ve 3 Ana renk olması tercih edilmiştir. Bu renklere ek olarak Akromatik renkler ve Kahverengi'nin de renk listesinde yer almasına dikkat edilmiştir.

Seçilen renkler aşağıdaki gibidir:

• Kırmızı	• Mavi	• Yeşil	• Siyah	• Gri
• Sarı	• Turuncu	• Mor	• Beyaz	• Kahverengi

3. VERİLERİN TOPLANMASI VE ANALİZİ

Katılım yalnızca Çukurova Üniversitesi'nde halen Lisans eğitimi görmekte olan öğrencilerle sınırlandırılmış ve öğrenciler *renk eğitimi alan ve renk eğitimi almayan* olarak gruplandırılmıştır.

Renk eğitimi alan grup olarak, Güzel Sanatlar Fakültesi'ndeki *İç Mimarlık, Tekstil ve Moda Tasarımı, Grafik ve Seramik* Bölümlerinden, her sınıftan ayrı ayrı 5 öğrenci olmak üzere Bölüm başına 20, toplamda 80 öğrenci karma olarak seçilmiştir.

Renk eğitimi almayan grup olarak ise, mümkün olduğunca her Fakülte'den en az 1 Bölüm olmak üzere 12 Bölüm seçilmiş ve halen bu Bölümlerde Lisans eğitimi görmekte olan öğrencilerden sınıf farkı ayırt edilmeksizin Bölüm başına 10, toplamda 120 öğrenci karışık olarak seçilerek anket çalışması yapılmıştır.

Anket çalışması önceden hazırlanan anket formlarının elle doldurulması şeklinde yürütülmüş, mümkün olduğunca öğrencilerle yüz yüze görüşerek uygulanmıştır. Böylece öğrenciler gerektirdiği durumlarda kavramları eşleştirme gerekçelerini de sözlü olarak ifade edebilmiştir.

Ankete başlamadan önce öğrencilere eşleştirmede belirli bir doğrunun bulunmadığını, bu sebeple diledikleri gibi eşleştirme yapabilecekleri özellikle belirtilmiştir.

Öğrenciler sadece kavramları tek bir renkle eşleştirme konusunda sınırlandırılmıştır. Eğer ki bir soyut kavram birden çok renkle eşleştirilebiliyorsa, yalnızca kendileri için en öncelikli renkle eşleştirmeleri istenmiş, birden fazla rengi işaretlemelerine izin verilmemiştir.

4. BULGULAR

Anket çalışmasına katılan tüm öğrencilerin toplam eşleştirme sayıları Tablo 1'deki gibidir. Tabloda öne çıkarılan değerler, kavramların en çok hangi renk ile eşleştirildiğini göstermektedir.

Tablo 1. Kavramların renklerle toplam eşleştirilme sayıları

	Kırmızı	Sarı	Mavi	Turuncu	Yeşil	Mor	Siyah	Beyaz	Gri	Kahverengi
Barış	16	5	35	8	30	1	2	101	2	0
Canlılık	53	42	27	14	42	12	4	1	1	4
Ciddiyet	8	3	5	6	8	8	134	4	21	3
Dikkat çekici	112	32	12	7	6	11	12	3	0	5
Dinamizm	55	35	36	22	23	15	3	6	4	1
Doğa	2	3	14	2	162	1	5	8	0	3
Durağanlık	1	11	16	3	4	12	18	24	90	21
Düzenli	7	11	37	11	4	3	26	69	21	11
Düzensiz	15	14	1	30	3	35	33	6	24	39
Ferahlık	4	12	84	7	35	2	4	49	1	2
Geçicilik	7	41	8	34	7	28	5	12	32	26
Gizem	21	3	12	8	9	34	75	12	20	6
Güven	9	12	72	2	14	6	16	59	3	7
Hüzün	4	8	16	6	7	12	99	5	26	17
İç açıcılık	18	36	54	10	29	5	4	40	2	2
İhtişam	99	14	12	4	13	31	13	7	4	3
Konsantrasyon	11	15	52	9	16	11	30	44	5	7
Özgürlük	11	14	76	5	19	2	3	58	9	3
Prestij	33	7	21	6	7	12	77	24	7	6
Rahatlık	5	14	58	13	36	10	7	44	8	5
Rahatsızlık	19	14	6	19	5	40	30	9	23	35
Resmiyet	9	3	5	5	1	6	133	15	11	12
Sadelik	2	7	10	7	6	2	25	129	10	2
Saflık	3	7	14	4	5	4	9	143	7	4
Sakinleştirici	3	8	79	6	41	10	6	36	6	5
Samimiyet	22	25	49	18	27	10	9	29	3	8
Sonsuzluk	8	7	44	2	6	6	39	73	13	2
Uyarı	144	19	5	12	3	2	4	2	2	7
Uyum	11	26	32	11	23	10	23	36	18	10
Zenginlik	56	14	18	11	18	31	22	18	2	10

Anket geneline bakıldığında kavramların en sık eşleştirildiği renklerin aşağıdaki gibi olduğu gözlenmiştir.

Kırmızı	<i>Uyarı (144)</i>	Yeşil	<i>Doğa (162)</i>
	<i>Dikkat çekici (112)</i>	Mor	<i>Rahatsızlık (40)</i>
	<i>İhtişam (99)</i>	Siyah	<i>Ciddiyet (134)</i>
	<i>Zenginlik (56)</i>		<i>Resmiyet (133)</i>
	<i>Dinamizm (55)</i>		<i>Hüzün (99)</i>
	<i>Canlılık (53)</i>		<i>Prestij (77)</i>
Sarı	<i>Geçicilik (41)</i>		<i>Gizem (75)</i>
Mavi	<i>Ferahlık (84)</i>	Beyaz	<i>Saflık (143)</i>
	<i>Sakinleştirici (79)</i>		<i>Sadelik (129)</i>
	<i>Özgürlük (76)</i>		<i>Barış (101)</i>
	<i>Güven (72)</i>		<i>Sonsuzluk (73)</i>
	<i>Rahatlık (58)</i>		<i>Düzenli (69)</i>
	<i>İç açıcılık (54)</i>		<i>Uyum (36)</i>
	<i>Konsantrasyon (52)</i>	Gri	<i>Durağanlık (90)</i>
	<i>Samimiyet (49)</i>	Kahverengi	<i>Düzensiz (39)</i>

Bu eşleştirmeler gruplar bazında incelendiğinde aşağıdaki bulgulara rastlanmıştır.

Renk eğitimi alan (1. Grup) ve Renk eğitimi almayan (2. Grup) öğrenciler;

- **Kırmızı** renk için *İhtişam, Dinamizm ve Canlılık*
- **Mavi** renk için *Ferahlık, Sakinleştirici, Konsantrasyon ve Samimiyet,*
- **Mor** renk için *Rahatsızlık,*
- **Siyah** renk için *Hüzün,*
- **Beyaz** renk için *Barış ve Sonsuzluk*

kavramlarında birbirlerine çok yakın oranlarda eşleştirmeler yapmışlardır.

Renk eğitimi alan (1. Grup) öğrenciler;

- **Kırmızı** renk için *Uyarı ve Dikkat çekici,*
- **Sarı** renk için *Geçicilik,*
- **Mavi** renk için *Özgürlük, Güven ve Rahatlık,*
- **Yeşil** renk için *Doğa,*
- **Siyah** renk için *Ciddiyet, Resmiyet, Prestij ve Gizem,*
- **Beyaz** renk için *Saflık, Sadelik, Düzenli ve Uyum*
- **Gri** renk için *Durağanlık*

kavramlarında Renk eğitimi almayan (2. Grup) öğrencilerden daha yüksek oranlarda eşleştirmeler yapmışlardır.

Benzer şekilde Renk eğitimi almayan (2. Grup) öğrenciler de;

- **Kırmızı** renk için *Zenginlik,*
- **Mavi** renk için *İç açıcılık,*
- **Kahverengi** renk için *Düzensiz*

kavramlarında Renk eğitimi alan (1. Grup) öğrencilerden daha yüksek oranlarda eşleştirmeler yapmışlardır.

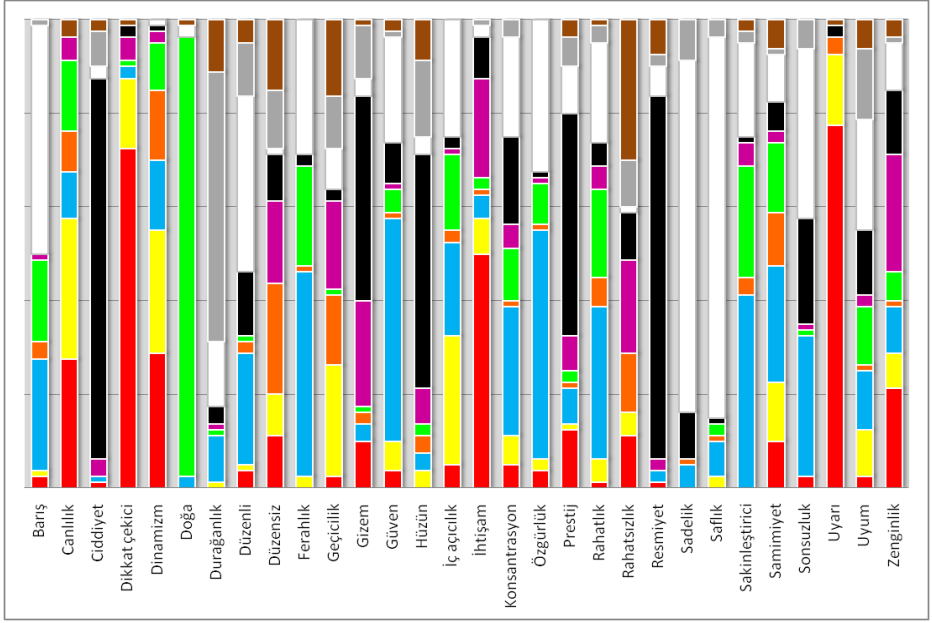
Tablo 2'de Renk eğitimi alan ve Renk eğitimi almayan öğrenci gruplarında kavramların tercih edilme oranları görülmektedir. Şekil 1 ve Şekil 2'de ise bu gruplardaki öğrencilerin kavramları renklerle eşleştirme dağılımları görülmektedir.

Turuncu renk herhangi bir kavram için en sık eşleştirilen renk olmamıştır. Bununla birlikte Sarı rengin en sık eşleştirildiği kavram 42 eşleştirme ile *Canlılık*, Turuncu rengin en sık eşleştirildiği kavram ise 34 eşleştirme ile *Geçicilik* olmasına rağmen, bu iki kavramda daha yüksek sayıda eşleştirmeye sahip renklerin sırasıyla Kırmızı ve Sarı olduğu gözlenmiştir.

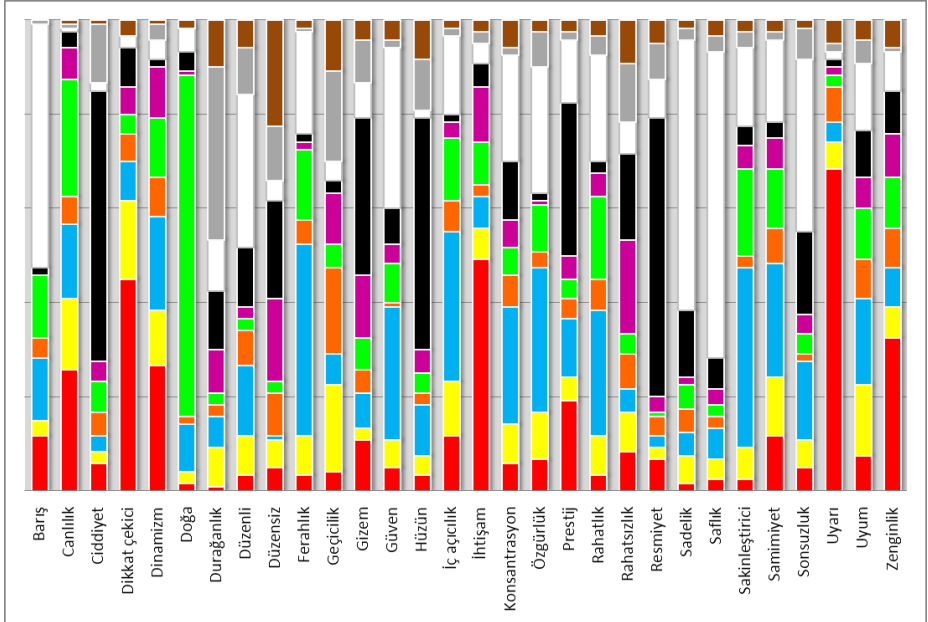
Tablo 2. Kavramların gruplara göre renklerle eşleştirilme oranları

Renk	Kavram	En Yüksek Eşleştirme Sayısı	1. GRUP Eşleştirme Sayısı	Oran	2. GRUP Eşleştirme Sayısı	Oran
Kırmızı	Uyarı	144	62	77,5	82	68,33
	Dikkat çekici	112	58	72,5	54	45
	İhtişam	99	40	50	59	49,17
	Zenginlik	56	17	21,25	39	32,50
	Dinamizm	55	23	28,75	32	26,67
	Canlılık	53	22	27,5	31	25,83
Sarı	Geçicilik	41	19	23,75	22	18,33
Mavi	Ferahlık	84	35	43,75	49	40,83
	Sakinleştirici	79	33	41,25	46	38,33
	Özgürlük	76	39	48,75	37	30,83
	Güven	72	38	47,5	34	28,33
	Rahatlık	58	26	32,5	32	26,67
	İç açıcılık	54	16	20	38	31,67
	Konsantrasyon	52	22	27,5	30	25
	Samimiyet	49	20	25	29	24,17
Turuncu	---	---	---	---	---	---
Yeşil	Doğa	162	75	93,75	87	72,5
Mor	Rahatsızlık	40	16	20	24	20
Siyah	Ciddiyet	134	65	81,25	69	57,5
	Resmiyet	133	62	77,5	71	59,17
	Hüzün	99	40	50	59	49,17
	Prestij	77	38	47,5	39	32,5
	Gizem	75	35	43,75	40	33,33
Beyaz	Saflık	143	65	81,25	78	65
	Sadelik	129	60	75	69	57,5
	Barış	101	39	48,75	62	51,67
	Sonsuzluk	73	29	36,25	44	36,67
	Düzenli	69	30	37,5	39	32,5
	Uyum	36	19	23,75	17	14,17
Gri	Durağanlık	90	46	57,5	44	36,67
Kahverengi	Düzensiz	39	12	15	27	22,5

1. Grup: Renk Eğitimi Alan Öğrenciler (Toplam 80 Öğrenci)
2. Grup: Renk Eğitimi Almayan Öğrenciler (Toplam 120 Öğrenci)



Şekil 1. Renk eğitimi alan öğrencilerin kavramları renklerle eşleştirme dağılımları



Şekil 2. Renk eğitimi almayan öğrencilerin kavramları renklerle eşleştirme dağılımları

Anket alışmasında ğrencilerin Soyut kavram & Renk eşleřtirmeleri karşılařtırılmal olarak incelendiėinde, renk eėitimi alan ve almayan ğrenciler arasında belirli düzeylerde benzerlikler ve farklılıklar gözlenmiřtir.

Örneėin *Kırmızı* psikolojik olarak kiřileri heyecanlandırmakta, uyarmakta ve dikkat arttırmaktadır (Martell, 1995). Renk eėitimi alan bir ğrenci de, *Kırmızı* rengin bu psikolojik özelliklerini ğrenmektedir. Bu bilgilerden faydalanarak kendisine sunulmuř olan “Dikkat ekici” kavramını *Kırmızı* renk ile eşleřtirmeyi tercih etmiřtir.

Diėer taraftan, renk eėitimi almayan bir ğrencinin bu psikolojik etkileri biliyor olması beklenemez. Bu gruptaki ğrenciler, *Kırmızı* rengi evrelerindeki bir sembolle tanımlayıp bu sembole göre Soyut kavram eşleřtirmesi yapmaktadır.

Örneėin bilgilendirme levhalarında ve iřaret panolarında kullanıcıları tehlikelere karşı uyarmak için *Kırmızı* renk kullanılmaktadır. ğrenci renk eėitimi almamıř olsa bile bunu bilmekte ve “Uyarı” kavramını gördüğünde fazla irdelemeden *Kırmızı* renk ile eşleřtirmektedir.

Fakat aynı sembol için aynı renk eşleřtirmesi her zaman için mümkün olmamaktadır. Yine “uyarı levhası” örneėinde, bu bilgilendirme levhaları her zaman *Kırmızı* olmamaktadır. Tehlikeli bölgeleri sınırlamak için kullanılan zemin izgileri veya elektrik panosu üzerindeki voltaj iřareti gibi “Uyarı” ifade eden *Sarı* rengi düşünen ve sembol olarak kabul eden ğrenciler *Kırmızı* yerine *Sarı* rengi eşleřtirmiřtir.

Renk eėitimi almayan ğrencilerin kendilerine sunulan soyut kavramları sembolleřtirmeleri, renklerin sembolik anlamları ile örtüřtüėü durumlarda renk eşleřtirmelerinin renk eėitimi alan ğrencilerle benzer sonuçlarda ıkmasına sebep olmaktadır.

Öte yandan, en bilindik bir kavram bile farklı bir bakıř açıısıyla hareket edildiėinde, genel kanının aksine bambařka bir eşleřtirme ile sonuçlanmıřtır.

Anket alışmasına katılan 200 ğrenci, tüm soyut kavramlar içerisinde birbirlerine en yakın eşleřtirmeye 162 (%81) ile “Doėa” & *Yeřil* 'de saėlamıřtır. Renk eėitimi kapsamında ğrencilere yaprakların ve imin rengi olan *Yeřil*'in Doėa'nın rengi olduėu ğretilmektedir. evreci kuruluşların logoları *Yeřil* aėırlıklıdır. Ekolojik yapılar terminolojiye kısaca *Yeřil Bina* olarak girmiřtir. Bunlar gibi “Doėa” ile *Yeřil* renk eşleřtirme örneklerini eřitlendirmek mümkündür.

Aynı kavram için 200 ğrenciden yalnızca 1 ğrenci *Mor* rengi eşleřtirmiř, sebebi sorulduğunda ise “Doėa” kavramının kendisine *Mor* renkli Gelin duvaėı (Begonvil) ieklerini anımsattıėı için bu eşleřtirmeyi yaptıėını belirtmiřtir.

Renk eėitimi almayan ğrenciler bazı kavramları renklerle eşleřtirmekte zorlanmıřlardır. Kavramı herhangi bir sembolle tanımlayamadıkları veya kavrama diėer ğrencilerden farklı bir yönden bakamadıkları durumlarda devreye gözlemleri girmiřtir.

Örneėin “Ferahlık” kavramında *Mavi*, *Yeřil* ve *Beyaz* renkler aėırlıklı olarak tercih edilmiř, sebebi sorgulandıėında bu renklerin ğrenci algılarında sırasıyla gökyüzü, doėa ve geniřliėi aėrıřtırdıėı fark edilmiřtir.

Renk eğitimi almayan öğrenciler bazı kavramları eşleştiren kavramları yorumlama yolunu seçmişlerdir.

Örneğin “Canlılık” kavramında, renklerin “parlaklığı” olarak ifade ettikleri değer ve doymuşluk özellikleri öğrencilerin renk eşleştirmelerini etkilemiştir. Kendilerine sunulan renkleri “parlak” olarak hayal edip, kavramı herhangi bir renk ile eşleştirebilmişlerdir. Bu durum “Canlılık” kavramında Kırmızı, Sarı ve Yeşil renklerin sayısal dağılımlarının birbirlerine çok yakın olmasına sebep olmuştur.

Renk eğitimi almayan öğrenciler bazı kavramları eşleştiren alışkanlıklarından faydalanmıştır.

Örneğin Siyah renk ciddiyet ve yapısal kuvveti sembolize etmektedir (Martell, 1995). Renk eğitimi alan öğrenciler Siyah rengin bu özelliğini öğrenmekte ve “Resmiyet” kavramını Siyah renk ile eşleştirmeyi tercih etmektedir. Renk eğitimi almayan öğrenciler ise, ilgili kavramı “Resmi etkinliklerde Siyah kıyafet giyilir” alışkanlığı ile bağdaştırarak yorumlayıp Siyah rengi tercih ettiklerini belirtmiştir.

Aynı şekilde “İç açıcılık” kavramı için de benzer bir durum söz konusudur. Çukurova Üniversitesi Kampüsündeki seyir tepesinden görünen manzaradaki hakim renk olan Mavi, manzaranın bir çok öğrenci için “İç açıcı” özelliğinden dolayı eşleştirilen öncelikli renk olmuştur.

Anketi tamamlama süresinin uzaması, eşleştirme esnasında bir kavramda bir süre takılma veya kavram atlama gibi kolay kaçma durumlarına genellikle renk eğitimi almayan öğrencilerde karşılaşılmış, renk eğitimi alan öğrenciler ise kavramları daha hızlı şekilde eşleştirebilmiştir.

5. SONUÇ

Renk eğitimi kapsamında verilen bilgilerin, öğrencilerin soyut kavramlara yaklaşımlarını ve rengi algılamalarını büyük ölçüde etkilediği görülmüştür. Bu etki, renk algısının daha somut olarak şekillenebilmesini sağlamaktadır. Böylece renklerin psikolojik etkilerini ve sembolik-işlevsel anlamlarını öğrenmekle birlikte renk tercihlerinin daha bilinçli şekilde yapılabileceği söylenilebilir.

Renk eğitimi almayan öğrenciler ise renklerin etkilerini öğrenmemelerine rağmen renkleri soyut kavramlar bağlamında algılayabilmek için gerek bilinçli gerekse rastlantısal olarak bir takım yollar izlemektedirler. Ancak renk tercihlerinin rastlantıya dayanması tasarım süreci için kabul edilebilir bir durum değildir. Bu rastlantısal durum, süreç sonunda ortaya çıkan tasarımda olumsuz özellikler oluşturabilir ve tasarımın kalitesini düşürebilir.

Renk eğitimi alan bir öğrencinin renk algısı eğitimle birlikte şekillendiği için bu rastlantısal durum nadiren yaşanmaktadır. Hangi soyut kavramın hangi renk ile daha doğru algılanabileceğini öğrenen bir öğrencinin renk tercihlerini daha nesnel olarak yaptığı gözlemlenmiştir.

Renk eğitimi ile öğrencilerin renklerin değişkenlik gösteren özelliklerinin de farkında olarak, gereken durumlarda öznelliği ön plana çıkarmaları gerektiğinin bilinci de oluşturulmaktadır.

KAYNAKLAR

Özdemir, T., (2005) Tasarımda Renk Seçimini Etkileyen Kriterler, Ç.Ü. Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, Cilt 14, Sayı 2, s.391-402

Martel, C., (1995) Je Suis Energie (Türkçe: Ben Enerjiyim), Arion Yayınevi, İstanbul



İÇMİMARLIK EĞİTİMİNDE ETİK KAVRAMI VE EĞİTİMDE KALİTE

Banu Manav

İstanbul Kültür Üniversitesi, Sanat ve Tasarım Fakültesi,
İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı Bölümü,
b.manav@iku.edu.tr

ÖZET

Türk Dil Kurumu, etik kavramını çeşitli meslek kolları arasında tarafların uyması veya kaçınması gereken davranışlar bütünü olarak tanımlamaktadır. Konuya meslek etiği açısından bakıldığında, o mesleğin temel ilkelerine uygun olarak mesleği yapmak olarak tanımlanmaktadır. IIDA (Uluslar arası İçMimari Tasarım Konseyi) tanımına göre içmimarlık, bir mekanda kullanıcı konforunu sağlamaya yönelik fonksiyonel, yaratıcı, teknik ve estetik çözümler sunan, bir mekan için stil ve kimlik oluşturma çalışmalarını kapsayan, bilimsel ve teknik verileri kullanarak tasarıma yansıtmak amacıyla kurumsallaşmış bir meslek dalıdır. Etik kavramına içmimarlık meslek alanında yaklaşıldığında, yukarıda tanımlanan ilkeler doğrultusunda bir eğitim modeli geliştirilmesi gerekmektedir. Eğitim modeli ders planını içermektedir, ancak derslerin işleyişini yürütecek akademik kadronun da niteliği bölümün vizyon ve misyonuna erişilebilmesi açısından oldukça önemlidir. Eğitim modelinin kendine özgün dinamikleri olması ve bu programı yürütecek öğretim elemanlarının da özgün ve yaratıcı uygulamalar ve aktarımlarda bulunması gerekmektedir. Bu çalışma kapsamında içmimarlık meslek eğitimi ve meslek etiği kavramları tartışılacaktır. İç mimarlık eğitiminde kalite sorunu ve mesleki disiplini sağlamak konusu ele alınacaktır.

Anahtar Kavramlar: Etik; Deneyim; Araştırma; Kalite; Yöntem

KAVRAMLAR

Sürdürülebilirlik

İşlev

Ütopya

Yapı fiziği

Tarih

Toplum

Yaratıcılık

Renk

Bilişim

Etik

Deneyim

Kültür

Biçim

Kullanıcı

Yöntem

Strüktür

Araştırma

Sunum

Doku

Malzeme

Teknoloji

Felsefe

Bağlam

Çevre

Estetik

1. GİRİŞ

Türk Dil Kurumu (2015), etik kavramını çeşitli meslek kolları arasında tarafların uyması veya kaçınması gereken davranışlar bütünü olarak tanımlamaktadır. Kelimenin dilimizde "ahlak felsefesi" olarak da anıldığı olmuştur. Etik ile ahlak arasındaki en temel fark, ahlakın toplumsal değerlere dayanırken etiğin evrensel insani değerlere dayanmasıdır. Meslek etiği olarak bakıldığında, o mesleğin temel ilkelerine uygun olarak mesleği yapmak olarak anlaşılmaktadır. CIDA (Council for Interior Design Accreditation), İç Mimarlık Tasarım Akreditasyonu Konseyi'nin (2015) tanımına göre, bir içmimar, profesyonel düzeyde, eğitim, deneyim ve ilgili sınavlarla kalifiye olmuş, insanoğlunun yaşam kalitesini ve verimliliğini arttırmak, sağlığını, güvenliğini ve mutluluğunu sağlamak amacıyla iç mekanların niteliğini yükseltir ve zenginleştirir. Etik kavramına içmimarlık meslek alanı kapsamında yaklaşıldığında, yukarıda tanımlanan ilkeler doğrultusunda bir eğitim modeli geliştirilmesi gerekmektedir. Eğitim modeli ders planını içermektedir, ancak derslerin işleyişini yürütecek akademik kadronun da niteliği bölümün vizyon ve misyonuna erişilebilmesi açısından oldukça önemlidir. Eğitim modelinin kendine özgün dinamikleri olması ve bu programı yürütecek öğretim elemanlarının da özgün ve yaratıcı uygulamalar ve aktarımlarda bulunması gerekmektedir. Bu çalışma kapsamında içmimarlık meslek eğitimi ve meslek etiği kavramları tartışılacaktır. İç mimarlık eğitiminde kalite sorunu da, mesleki disiplini sağlamak, meslek içi rekabeti düzenlemek ve benzeri konularla birlikte ele alınacaktır.

2. İÇMİMARLIK MESLEK ÖRGÜTLENMESİ VE ETİK SORUNU

İç mimarlık eğitiminde çeşitli ulusal ve uluslararası ölçütler bulunmaktadır. Bu ölçütlerin temel amacı, içmimarlık eğitim sürecinin standartlaştırılması, eğitimin kalitesi ve çeşitli ölçütlere uygunluk aranması ile akreditasyon için temel kriterlerin saptanmasıdır (Özsavaş, N ve Güler, Ö.K, 2012). Kaptan'ın (2013) "İçmimarlıkta Meslek Kuruluşu ve Örgütlenme Sorunu-I" başlıklı makalesinde içmimarlık mesleğinin kuruluş süreci ve dünyada kurulan içmimarlık meslek örgütleri detaylı bir şekilde anlatılmaktadır. Yüz yıla yakın bir geçmişi olan mesleğimizle ilgili olarak, Amerika Birleşik Devletleri'nde 1931 yılında tasarımcıların bir araya geldiği bir konferans düzenlenmiş, AID-Amerikan İç Dekoratiförler Kuruluşu bu konferansın sonunda kurulmuştur. 1961 yılında kurulan AID-Amerikan İçmimarlar Kuruluşu mesleki etik konusunda belirli kuralların tanımlanması için oldukça önemli bir dönüm noktası olmuştur. 1975 yılında ASID-Amerikan İçmimarlar Derneği'nin kurulması ve bilinen en büyük içmimarlık kuruluşu olarak bilinmesi de mesleğin tanınırlığı açısından oldukça önemlidir. 1970 yılında Amerika Birleşik Devletleri'nde içmimarlık meslek standartlarını belirlemek için kurulan akreditasyon konseyi FIDER; Foundation of Interior Design Accreditation (2006 yılından sonra CIDA; The Council for Interior Design Accreditation) adı ile anılmakta ve görev yapmaktadır.

Yetkinlikleri olan bir meslek olarak içmimarlığın lisans ve lisansüstü düzeyde eğitim sürecinde belirli standart, norm ve ölçütlere göre öğretilmesi gerekmekteydi. Bu amaçla 1974 yılında kurulan NCIDQ-National Council for Interior Design Qualification lisans düzeyinde denklik ve eğitim sisteminde ortak değerler oluşturmuştur (Kaptan, 2013). 1992 yılında Avrupa Birliği üye ülkelerinin içmimarlık meslek alanındaki ortak platformu olarak bilinen ECIA kurulmuştur.

Ülkemizde içmimarlık mesleğini tanımlayan alan yeterlilikleri, TC Yükseköğretim Kurulu'nun (2015) tanımladığı Türkiye Yüksek Öğretim Yeterlilikler Çerçevesi (TYYÇ), kapsamında, "Mimarlık ve Yapı Temel Alanı Yeterlilikleri" ile "Sanat Temel Alanı Yeterlilikleri" bağlamında, "Lisans Yeterlilik Düzeyi" ve "Akademik ağırlıklı Yeterlilik Türü" esas alınarak belirlenmektedir. Bu kabul, mesleğin "Mimarlık" temel alanı ile "Sanat" temel alanları altında birlikte yer almasından kaynaklanmaktadır. Bu bakış açısı Üniversitelerin eğitim planlamalarına, "iç mimarın vizyonu", "bölümün misyonu" gibi ilkelere de yansımaktadır. İçmimarlık meslek eğitimi yaklaşımında içmimarın görev ve sorumlulukları, mesleğin dinamikleri ve ilgili konular bu bağlamda ele alınmalıdır. İç mimarlık mesleğinin gelişim süreci, yurtdışındaki örgütlenmeler, ASİD, CIDA ve benzeri kuruluşların uzun süreli çalışmalar ve toplantılar sonucunda yayımladıkları tüzükler incelenmeli ve meslek etiği, bu mesleği yapanlar, öğretenler ve öğrenenler tarafından ihlal edilmemelidir.

Geçmiş yüzyılı aşmış bir sürece dayanan içmimarlık mesleğinin görev ve sorumlulukları, yetkinlikleri ve yeterlilikleri anlaşılmalıdır. Meslek örgütlenmesinde bu temel konular ele alınmalıdır.

2.1 Eğitimde Kalite Anlayışı

Tüm dünyada, sanat ile ilgili eğitim felsefesini kökten etkileyen Bauhaus, İç mimarlık mesleğine bakış açısında ve eğitimin yapılanmasında da etkin bir rol oynamıştır. Yaratıcı ve yapıcı düşüncenin temeline dayanan, atölye sisteminde eğitim ve araştırma yapılan Bauhaus anlayışında uygulamalı sanatlar ile güzel sanatlar arasındaki duvar yıkılmıştır (Artun A ve Aliçavuşoğlu, E, 2009). Ülkemizde, Cumhuriyetin kuruluş yıllarını takiben lisans düzeyinde eğitim programlarını bu bakış açısıyla yapılandıran İç mimarlık Bölümleri bulunmaktadır. Ancak zaman içinde yeni üniversitelerin kurulması ve yeni programların açılmasıyla bugün Ülkemizde eğitim veren içmimarlık bölümlerinin sayısı, ÖSYM 2015 tercih kılavuzundaki bilgiye göre, elli sayısına (Kuzey Kıbrıs Türk Cumhuriyeti hariç) ulaşmıştır.

Yeni kurulan Üniversiteler ve açılan Programlarda İç mimarlık eğitim modeli oluştururken mesleğin ana hedeflerini ve ilkelerini lisans düzeyinde, öğrencilere optimum düzeyde verebilecek bir eğitim modeli oluşturulmalıdır. Bununla birlikte, Ertürk'ün (2008) çalışmasında belirttiği gibi; programın iyi tanımlanmış bir amacı olmalıdır, programın düşey ve yatay bir strüktürü olmalıdır, düşey ve yatay strüktürün iyi planlanması gerekmektedir, eğitim ve öğrencinin performans değerlendirmesi, eğitim sisteminin bir parçası olarak ele alınmalıdır, düşey ve yatay strüktür kurulması sürecinde ders planındaki yapısal ilişkiler güçlendirilmelidir, ders sayısı ve dersler, haftalık ders programında "eğitim yükü" hesaplanarak dengeli bir şekilde dağıtılmalıdır. Bu tür bir yapılanmanın dersleri hücrel sistemden çıkartarak, bütünleşik sisteme yaklaştırmakta ve eğitim planlamasında daha esnek bir yapılanma sağlamaktadır. Ülkemizde bu bakış açısıyla planlanan İç mimarlık/ İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı Bölümleri mevcuttur. Bununla birlikte, bir içmimarlık bölümü kurulurken ve/veya yeniden yapılandırılırken hangi temel ilkelerin hedef alındığı ve uygulandığı oldukça önemlidir. İletişim araçlarının bilgiye erişmeyi ve paylaşmayı kolaylaştırdığı günümüzde, birbirinin benzeri programların, ders metodolojilerinin, örnek uygulamaların da ortak paylaşımlarla kullanılması olasıdır.

Kimi zaman atfı verilmeyen ders notları ve benzeri durumlar eğitimde kalite anlayışını zayıflatır.

İç mimarlık eğitimi proje odaklı ve proje üretmeye dayanan özgün, yaratıcı çözüm önerileri geliştirebilme pratiği kazandıran bir meslektir. Meslek pratiğinin tasarım stüdyolarında kazandırılması ve özendirilmesi yaklaşımında, yenilikçi ve yaratıcı ürünlerin interaktif bir şekilde proje yürütücülerinin danışmanlığında geliştirilmesi esastır. Bu süreçte özgün tasarımların geliştirilebilmesi eğitimde kaliteyi arttırmak için oldukça önemlidir. Bu bağlamda, üniversitelerde bu süreci yöneten eğitim kadroları, bu alanda mesleki yetkinlik ve yeterliliği olan meslek adamları içerisinde seçilmelidir.

2.2 Akademik Kadronun Niteliği

İç mimarlık mesleğinin eğitim felsefesi, konulara farklı bakış açılarıyla yaklaşabilen, analiz ve sentez edebilme yeteneğine sahip profesyonellerle gerçekleşebilir. Örneğin, CIDA Akreditasyon Konseyi tüzüğüne göre, iç mimarlık meslek eğitimi sürecinde eğitim planı, akademik kadronun niteliği ve öğrencilerin yeterlilikleri çerçevesinde belirli kalite kriterleri tanımlanmıştır.

Akademik kadronun temel taşları olan akademisyenlerin, Türk Dil Kurumu Büyük Türkçe Sözlüğü'ndeki (2015) karşılığıyla "öğretim üyesi", ve terim olarak açıklamasıyla "üniversite ve benzeri yükseköğretim kurumlarında öğretimi gerçekleştiren, araştırma yapan ve özgün araştırmalarıyla alanına katkıda bulunan kişilere verilen genel mesleki unvandır". Bu genel tanımdan da anlaşılacağı üzere, bir akademisyenin eğitim planının oluşturulması ve yürütülmesi konusunda belirli nitelikleri olmalıdır. Bununla birlikte akademisyen, bilgiye erişmeyi, araştırma yapmayı, özgün çalışmalar yaparak yayımlayabilmeyi hedeflemeli ve mesleki- kişisel gelişim içinde olmalıdır. Örnek olarak, CIDA tarafından 2014 yılında yayımlanan Mesleki Standartları (Professional Standards) tüzüğü incelendiğinde, iç mimarlık mesleği eğitim felsefesinin, iç mimari tasarım ile ilgili kavram ve konulara farklı bakış açılarıyla yaklaşabilen, analiz ve sentez edebilme yeteneğine sahip profesyonellerle gerçekleşebileceği görülmektedir. Aynı tüzükte, akademik kadro niteliğini tanımlayan kalite kriterleri aşağıdaki şekliyle sıralanmaktadır;

- Akademik kadro ve proje stüdyosu yürütücülerinin içinde iç mimar derecesine sahip olanlar ve/veya bu alanda uzmanlaşanların bulunması,
- Program koordinatörünün iç mimarlık programı ve eğitimi konusunda deneyim sahibi olması,
- Akademik kadronun kendi uzmanlık alanlarına ilişkin konularda görev alması ve konulara zengin bakış açısıyla yaklaşabilmeleri,
- Program koordinatörünün ve akademik kadronun programı geliştirme, iyileştirme gibi konularda işbirliği yapabilmeleri,
- İdari (yönetici) kadronun programın hedeflerini desteklemeleri ve geliştirmeye katkı sağlamaları

Bununla birlikte eğitim mekanlarının fiziki koşullarının programın temel hedeflerine uygun olarak planlanması, öğrencilerin iç mimari tasarım ve ilgili disiplinlerdeki bilgiye ve örneklerle elektronik ortamda kolay erişebilmelerinin sağlanmasının gerekliliği vurgulanmıştır.

3. MESLEKİ ETİK KURULLAR VE GÖREV ALANLARI

Mesleki etik kurulların oluşturulması ve görev yapması mesleki tanınırlık ve mesleki disiplin açısından kaçınılmazdır. Türkiye Bilimler Akademisi Bilim Etiği Komitesi (2002) tarafından yayımlanan, Bilimsel Araştırmada Etik ve Sorunları kitapçığında anlatıldığı şekliyle, etik kurullar oluşturulurken, bu kurulların işleyiş kuralları iyi belirlenmeli ve kurul üyeleri özenle seçilmelidir. Bu kurullara yaşamını ahlak değerlerini üst düzeyde tutmuş bilim insanları ve bilge kişiler seçilmelidir. Etik kurullarda bağımsız bir çalışma ortamı sağlanmalıdır, kurulun kararlarına dışarıdan müdahale olmamalıdır. Etik kurullar belirli sürelerde, düzenli bir şekilde toplanmalı, değişik konularda çalışabilmelidir. Etik kurullar diğer kurumlardaki etik kurullarla bağlantılı olmalı, daha üst düzeyde ve daha yetkili kurullar oluşturulmalıdır.

Aynı yayının "Eğitimde sorunlar ve kopyacılık" başlığı altında açıkladığı konular arasında eğitimci kimliğiyle bilim adamına büyük sorumluluklar düştüğü belirtilmektedir, eğitim hizmetinin sonucu olan ürünün kısa sürede somut olarak ölçülemediği ifade edilmektedir. Bu bağlamda bakıldığında, bir ders planının akademik başarısı, programın çıktılarıyla ölçülmektedir. Program çıktılarını, derslerin içeriğinin ne ölçüde karşıladığı araştırılmalı, ders içerikleri özgün olarak planlanmalı, gerekli güncellemeler yapılmalıdır. Bununla birlikte bir diğer sorun da eğitimde kopyacılıktır. Kopyacılık, özgün ve yaratıcı olması gereken eğitim faaliyetlerini sıfırlamaya adaydır. Kopyacılık toplumun bireylerine zarar veren bir suçtur. Kopyacılığın sorumlusu arasında bu durumu hoş gören bir genel kültür yaklaşımı ve sorunu gördüğünde üstesinden gelmeyi reddeden bir eğitimci kültürü bulunmaktadır.

Ülkemizde meslek alanındaki eğitim faaliyetleriyle ve meslek örgütlenmesiyle ilgili olarak üniversite yönetimlerine ve meslek odalarına da görev düşmektedir. TMMOB İç Mimarlar Odası tarafından yayımlanan yönetmelikler incelendiğinde, yurtdışındaki örneklerle benzer detaylı bir çalışmaya rastlanmamıştır. Ülkemizde içmimarlık mesleğine bakış açısı temel alınarak, mesleki alanda etik kurul ve ilgili komisyonların oluşturulması gereklidir. Bu komisyonlarda akademik kadronun niteliği, eğitim kurumlarının fiziki koşulları, öğrencilerin yetkinlikleri gibi çeşitli konularda belirli standartların oluşturulması eğitimde kalite açısından oldukça önemlidir.

4. DEĞERLENDİRME ve SONUÇ

İçmimarlık meslek eğitiminin lisans ve lisansüstü düzeyde eğitim sürecinde belirli standart, norm ve ölçütlere göre öğretilmesi gerekmektedir. Bu bakış açısına dayanarak, eğitim planı oluştururken;

- Meslek eğitiminde çeşitli ulusal ve uluslararası ölçütler uygulanmalıdır
- Meslek eğitimi yaklaşımında içmimarın görev ve sorumlulukları, mesleğin dinamikleri ve ilgili konular önemslenmelidir
- Bir içmimarlık bölümü kurulurken ve/veya yeniden yapılandırılırken hangi temel ilkelerin hedef alındığı ve uygulandığı belirlenmeli, programın belirlenmiş bir strüktürü olmalıdır
- Programın yürütücülüğünü gerçekleştirecek akademik kadronun niteliği, niceliği kadar (öğrenci başına düşen öğretim üyesi sayısı) önemlidir, çünkü

akademisyen aynı zamanda, öğrencilere kimi zaman rol model olan meslek adamlarıdır.

- Eğitimde kalite anlayışı benimsenmelidir
- Tanımlanan kalite kriterlerine uygunluğu denetleyen mesleki etik kurul ve/veya komisyonlar oluşturulmalıdır.

KAYNAKLAR

Türk Dil Kurumu Büyük Türkçe Sözlük (2015),
https://tr.wikipedia.org/wiki/T%C3%BCr_k_Dil_Kurumu

CIDA Professional Standards (2015), Professional Standards 2014,
<http://accredit-id.org/wp-content/uploads/2015/03/Professional-Standards-2014.pdf>

Özsavaş, N ve Güler, Ö,K (2012). İç Mimarlık Eğitiminde Akreditasyon: ECIA ve CIDA Ölçütleri Karşılaştırması, İÇMEK İç Mimarlık Eğitimi 2.Ulusal Kongresi Bildiri Kitabı, ss :7-13.

Kaptan, B.Burak. (2013) İçmimarlıkta Meslek Kuruluşu ve Örgütlenme Sorunu-I; Meslek Kuruluşu ve Örgütlenme Sorunu, İçmimar Dergisi, TMMOB İçMimarlar Odası yayını, sayı:30, pp:77-81.

TC Yükseköğretim Kurulu (2015), Türkiye Yükseköğretim Yeterlilikler Çerçevesi,
<http://www.yok.gov.tr/>

Artun A ve Aliçavuşoğlu E. (2009) Bauhaus: Modernleşmenin Tasarımı, Türkiye'de Mimarlık, Sanat, tasarım Eğitimi ve Bauhaus, İletişim Yayınları, İstanbul.

Ertürk, Z (2008) Eğitimde Program Geliştirme ve İKÜ İçMimarlık Örneği, *Arkitekt*, Sayı:518-519, ss:8-12.

Bilimsel Araştırmada Etik ve Sorunları (2002), Türkiye Bilimler Akademisi Bilim Etiği Komitesi, Türkiye Bilimler Akademisi Yayınları,

TMMOB İç Mimarlar Odası (2015), <http://www.icmimarlarodasi.org.tr/ic-mimarlar-odasi/amac.php>



İÇ MİMARLIK EĞİTİMİ İLE ÇEVRESEL YAKLAŞIM BÜTÜNSELLİĞİ

Derya Adigüzel Özbek

İstanbul Kültür Üniversitesi, Sanat ve Tasarım Fakültesi,
İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı Bölümü
d.adiguzel@iku.edu.tr, dderyaadiguzel@gmail.com

ÖZET

Çalışma; çevreye duyarlı tasarım bilincinin, iç mimarlık eğitiminde nasıl verilebileceği ve eğitimdeki yeri sorunsalı üzerine kurgulanmaktadır. Çevresel yaklaşımlar aracılığıyla tüm disiplinler doğaya olan etkileri bağlamında sorgulanmakta ve bu alanlara dair yeni tanımlar yapılmaktadır. Diğer tasarım temelli disiplinlerle birlikte iç mimarlık alanına da bu süreçler yansımakta; ekolojik, biyoiklimsel, sürdürülebilir tasarımlar ve yapılar desteklenmektedir. Çevresel yaklaşımın iç mimarlık uygulama alanında önemi her geçen gün artarken ve farklı boyutlarda ele alınırken, bu tavrın eğitimde de yer alması gerekli olmaktadır. Çevreye duyarlı iç mimarlık ürünlerinin gelişmesi için de gelecekteki uygulamaları yapacak, bugün eğitim almakta olan iç mimar adaylarının, bu konudaki bilgi ve birikimleri önem taşımaktadır. Bu anlayışla öncelikle, disiplinlerarası bir gelişim tanımlayan çevresel yaklaşımların iç mimarlık alanındaki tartışma konuları ve tanımlamaları incelenmektedir. Araştırmanın bir sonraki aşamasında, çevresel yaklaşımın iç mimarlık lisans eğitiminde ne şekilde ve nasıl yer alabileceğiyle ilgili yöntem ve öneriler sunulmaktadır. Bu yöntem ve öneriler, tartışma ve denemeye açık olmalarının yanında gelecek araştırmalar için başlangıç ve örnek niteliği taşımaktadır.

Anahtar Kavramlar: Çevresel Yaklaşım, Sürdürülebilirlik, Araştırma, Yöntem, Bağlam

KAVRAMLAR

Sürdürülebilirlik

İşlev

Ütopya

Yapı fiziği

Tarih

Toplum

Yaratıcılık

Renk

Bilişim

Etik

Deneyim

Kültür

Biçim

Kullanıcı

Yöntem

Strüktür

Araştırma

Sunum

Doku

Malzeme

Teknoloji

Felsefe

Bağlam

Çevre

Estetik

1. GİRİŞ

Çevre sorunlarının günümüzde hızla artması, insanları bu konuda araştırma yapmaya ve çözüm arayışına yönlendirmektedir. Çevresel tahribatı durdurmak için yeşil, ekolojik, eko ön ekli ve son olarak da tüm bu kavramları içerecek ve kapsamını genişletecek şekilde sürdürülebilirlik terimi altında "çevresel yaklaşım"lar geliştirilmektedir. Çevresel yaklaşımlar aracılığıyla çevre sorunlarını önleyecek uygulamalar, araştırmalar ve çözümler önerilmektedir. Hangi terimle ifade edilirse edilsin temel amaç çevre tahribatını önlemektir.

Çevresel yaklaşımlar aracılığıyla tüm disiplinler doğaya olan etkileri bağlamında sorgulanmakta ve bu alanlara dair yeni tanımlar yapılmaktadır. Diğer tasarım temelli disiplinlerle birlikte iç mimarlık alanına da bu süreçler yansımakta; ekolojik, biyoiklimsel, sürdürülebilir tasarımlar ve yapılar desteklenmektedir. Bu gelişmelerle birlikte; İç Mimarlık Eğitimcileri Kurulu (IDEC: Interior Design Educators Council) 2004'teki yıllık toplantısında iç mimarlık eğitim programlarında çevresel yaklaşımların uygulanmasını incelemek için bir kurul görevlendirilmiştir. 2005 yılında bu kurul Beşikten Beşiğe Görev Birimi (Cardle-to-Cardle Task Force-c2c) raporunu yayınlamıştır. Bu raporda, uygulama endüstri ve iş hayatına yönelik olsa da, iç mimarlık eğitim programlarının ekolojik tasarım prensipleriyle şekillendirilmesinin önceliği üzerinde durulmuştur. Bu kapsamda eğitimde, geleceğin iç mimarlarına çevreye karşı etik sorumluluk bilinci kazandırılmalı, onların çevreye duyarlı ve sağlıklı iç ortamlar yaratan tasarımcılar olmaları hedeflenmektedir (Ruff ve Olson, 2009).

Çevresel yaklaşımın iç mimarlık alanında önemi her geçen gün artarken ve farklı boyutlarda ele alınırken, bu tavrın eğitimde de yer alması gerekli görülmektedir. Çevreye duyarlı iç mimarlık ürünlerinin gelişmesi için de gelecekteki uygulamaları yapacak, bugün eğitim almakta olan iç mimar adaylarının, bu konudaki bilgi ve birikimleri önem taşımaktadır. Çalışma, bu bağlamda çevresel yaklaşımların ve bu bilincin; içmimarlık eğitiminde öğrencilere nasıl verilebileceği sorunsalı üzerine kurgulanmaktadır. Bu anlayışla öncelikle, disiplinlerarası bir gelişim tanımlayan çevresel yaklaşımın iç mimarlık alanındaki tartışma konuları ve tanımlamaları incelenmiştir. Araştırmanın bir sonraki aşamasında, çevresel yaklaşımların iç mimarlık lisans eğitiminde ne şekilde ve nasıl yer alabileceğiyle ilgili yöntem ve öneriler sunulmaktadır. Bu yöntem ve öneriler, tartışma ve denemeye açık, ayrıca gelecek araştırmalar için başlangıç ve örnek niteliği taşımaktadır.

2. İÇ MİMARLIKTAKİ ÇEVRESEL YAKLAŞIM NE(DEĞİL)DİR.

Çevreye duyarlı iç mimarlığı Kang ve Guerin (2009) mekan tasarımının çevreye ve kullanıcıya olan negatif etkilerinin minimize edilmesi ve mekanın tasarım, uygulama ve kullanım süreçlerinde çevresel, ekonomik ve sosyal aşamalarda optimizasyonun sağlanması şeklinde ifade etmektedir. Çevresel yaklaşımların iç mimarlık alanına dair tanımlanmaları doğal, teknolojik, ekonomik ve sosyal olgu altında incelenebilir.

2.1. İç Mimarlıkta Doğal Kaynak Kullanımı

İç mimarlıkta çevresel bilinç ile doğal kaynak kullanımı mekan tasarım ve uygulamalarında kaynakların korunması ve yenilenemeyen kaynak tüketiminin azaltılması şeklinde açıklanabilir. Bu doğrultuda amaç kaynak girdilerinin azaltılması, kaynak çıktılarında geri dönüşümün veya yeniden kullanımın ve etkin bir atık yönetiminin sağlanmasıdır. Çevre bilinci çerçevesinde; iç mimari tasarımlarda "malzeme", "enerji" ve "su" kullanım yönetiminin sağlanması gerekmektedir.

Malzeme tüketimine bağlı yaşanan çevre sorunları "beşikten mezara" şeklinde açıklanmaktadır. Bu anlayış hammaddesini doğadan alan malzemelerin "çıkart, işle, kullan, at" yaklaşımı doğrultusunda yeniden kullanılmamasına yol açmaktadır. Çevreci bir anlayışla "beşikten beşiğe" geliştirilen malzemeler, işlenip kullanıldıktan sonra yeniden değerlendirilmektedir (Onaran, 2010).

Çevresel malzeme kullanımıyla ilgili dikkat çekilen konu, mekan içinde kullanılacak malzemelerin yaşam döngüsü aşamalarında ekosisteme olan etkilerinin analiz edilmesidir. Seçilen malzemelerde gömülü enerjisi (embodied energy) düşük olması ve üretimi esnasında toksik madde salınımı gerçekleşmemesi, kullanımı sırasında iç hava kalitesine zarar vermemesi, ömrünü tamamladıktan sonra atık oluşturmayıp geri dönüştürülebilmesi özellikleri aranmaktadır. Mekanlarda mümkün olduğunca doğal malzemeler veya az işlem gerektiren malzemeler kullanılmalıdır. Yerel malzemeler tercih edilerek ulaşım girdilerinin azaltılması hedeflenmektedir. Malzemeler, fonksiyonel ve estetik gereksinimlere cevap vermenin yanında bu çevresel özellikleri de taşıması beklenmektedir. Böylelikle malzemeden kaynaklanan olumsuz çevre etkilerin önlenmesi sağlanabilecektir (Jones, 2008; Wilson 2000; Kwok ve Grondzik, 2007).

Malzemelerin çevreye olumsuz etkilerinin önlenmesine yönelik, uygulamada yukarıda yer verilen malzeme özelliklerinin dikkate alınması amacıyla yöntem ve/veya yasal düzenlemeler bulunmaktadır. Bu yöntem ve düzenlemeler Yapı Malzemeleri Yönetmeliği (YMY), Yapı Yaşam Döngüsü Değerlendirmesi (YDD) ve Çevresel Ürün Beyannamesi (ÇÜB) şemalarıdır (Gültekin vd., 2007).

Mekanın yapı içerisindeki konumu, mekanlar arası fonksiyon ilişkilerinin yanında iklimsel konforu ve enerji tasarrufunu etkileyen önemli değişkenlerdendir. Bu bağlamda ortak fonksiyon ve konfor koşullarına sahip mekanların birlikte, sıcak ya da soğuk mekanların tampon bölge oluşturacak ve yapı içindeki hava hareketini engellemeyecek şekilde konumlandırılması öngörülmektedir. Mekan organizasyonu; mevcut yapının yerleşim ölçüğü ve yönlenme ilişkisi analiz edilerek, maksimum düzeyde doğal aydınlatma ve havalandırma ihtiyacını sağlayacak şekilde kurgulanmalıdır. Böylelikle hem yapının enerji verimliliği yükseltilmekte, hem de iç mekan çevre kalitesi değerine katkıda bulunularak, kullanıcı konforu karşılanmaktadır (Edwards, 1999 ve Jones, 2008).

Erengözgin (2003), çevre bilimi şeklinde tanımladığı çevresel yaklaşım temelini "sadece ve sadece enerji" olduğunu, bu nedenle çözümü "enerji mimarlığı", daha geniş kapsamıyla da "enerji yaşamın çekirdeği" kavramlarıyla açıklamaya

çalışmaktadır. Böylesi bir anlayışla Erengezgin çevresel yaklaşım tartışmalarında enerjinin önemini vurgulamaktadır.

Yapılarda enerji verimliliğinin artırılması için yukarıda yer verilen tasarım kararlarının iç mimarlar tarafından mevcut yapılara uygulanması yasalarla da zorunlu hale getirilmektedir. 5 Aralık 2008 tarihli 27075 sayılı Resmi Gazetede yayınlanan Binalarda Enerji Performansı Yönetmeliği, yeni ve mevcut binaların Enerji Kimlik Belgesi (EKB) almasını yasal olarak zorunlu kılmaktadır. EKB sisteminde yapının yıllık enerji ihtiyacına ve enerji tüketimine göre A harfi en iyi, G harfi ise en düşük enerji performans sınıfını göstermektedir. Bu kimlik belgesinde binanın yıllık karbon salınım miktarı ve yenilenebilir enerji kaynağı kullanım oranları da bulunmaktadır (EVD, 2011).

İç mimari süreçlerde suyun etkin kullanımı amacıyla geliştirilen yöntemler ve öneriler aşağıda yer almaktadır (Edwards, 1999 ve Jones, 2008).

- Su kullanımını azaltacak sıhhi tesisat tasarımı,
- Suyun etkin kullanımına yönelik araçların ve donatıların seçilmesi,
- Kirli (gri) suyun artırılarak yeniden kullanımı,
- Suyun etkin kullanıldığı iç mekan peyzaj düzenlemeleridir.

21. yüzyılda savaşların, su kaynaklarının azalmasına bağlı olarak yaşanan sorunlar nedeniyle meydana geleceği ön görülmektedir. Böylesi bir ortamda, iç mimari tasarımlarda ve uygulamalarda etkin su kullanımının amaçlanarak, çevresel yaklaşımlar doğrultusunda şekillenmesi gerekmektedir.

2.2. İç Mimarlıkta Çevresel Teknoloji Kullanımı

Çevresel yaklaşım tartışma konularından biri de teknoloji merkezlidir. Bu anlayışta çevre sorunlarının, teknoloji ve bilim aracılığıyla çözülebileceği düşünülerek dünyanın doğal kaynaklarını tüketen teknolojilerin yerine doğayla bütünleşik sistemler önerilir. Endüstrileşmenin ve teknolojinin tüm çevre sorunlarının çözümü olacağı savunulur. İleri teknolojiler kullanılarak bina oluşum ve yenileme süreçlerinin çevreye olumsuz etkileri azaltılmakta, yapının enerji, yapım ve mekansal açıdan verimliliği maksimize edilmeye çalışılmaktadır (Guy ve Farmer, 2007).

İç mimari tasarım ve uygulama kararlarına bağlı olarak etkin kaynak kullanımı ve kullanıcı konforu amacıyla geliştirilen armatürler, donanım ve sistemler bulunmaktadır. Bu araç, gereç ve sistemler yukarıda yer verilen bilinçli kaynak kullanımı çerçevesinde tasarım sürecine dâhil edilmektedir. İleri aşamada bu donanım ve bilgi sistemlerin bütünleştirildiği akıllı bina teknolojileri bulunmaktadır.

Çevreye duyarlı tasarım bilinciyle iç mimari uygulamalarda akıllı bina teknolojilerinin entegre edilmesine yönelik tasarım stratejileri aşağıda önerilmektedir (Clements-Croome, 1997; Kuua ve Leea, 2001; So ve Chan, 1999; Wigginton ve Harris, 2002).

- Yapının sistemlerinin analiz edilerek, uygulanacak yeni teknolojilerin bu sistemlere adaptasyonun hangi düzeyde ve ne şekilde olacağı belirlenmelidir.

- Yapının çevresel koşullara uyumu analiz edilerek hangi sistem düzeyine hangi aşamalarda ihtiyaç duyulacağı belirlenmelidir. Böylelikle yapı, iklimlendirme ve aydınlatma gibi mekanik sistemlerden destek amaçlı yararlanmaktadır.
- Malzeme kullanımı ve sıhhi tesisat tasarımı çevresel yaklaşımlar çerçevesinde olmalı ve süreçlerde enerji verimliliği sağlanmalıdır.
- Kullanıcı konfor koşullarına, verimliliğine ve memnuniyetine yönelik sistemlerin entegrasyonu sağlanmalıdır.

Akıllı sistemlere yönelik iç mimari tasarım kararları; bu stratejilerinin mekâna olan etkileri çerçevesinde kurgulanarak, süreçlerin ve sistemlerin entegrasyonunda müşteri, kullanıcı, sistem yöneticisi ve uygulayıcılar ile birlikte çalışılmaktadır (Clements-Croome, 1997; Kuva ve Leea, 2001; Wigginton ve Harris, 2002).

Geliştirilen bir diğer teknolojiler de binalarda enerji verimliliği ve kullanıcı konforuna yönelik olarak mekanlarda iklimlendirme, aydınlatma, akustik ve ısı performansların ölçülmesini sağlayan bilgisayar simülasyon programlarıdır. Performansa dayalı tasarım (PBD: Performance-Based Design) geleneksel tasarım süreçleri ile bina simülasyon programları gibi dijital tasarım yöntemlerinin etkili şekilde entegre edildiği bir sistem modelini tanımlamaktadır. Bu kapsamda bilgisayar simülasyon programları entegre sistemlerle yapının enerji etkinliği ve doğal çevreye zararı ölçülerek, çevreye duyarlı tasarım anlayışının bir parçası olarak kullanılmaktadır. Mimarlık ve mühendislik disiplinlerinde bilgisayar simülasyon programlarının kullanımı ve performansa dayalı tasarım modelleri eğitimde ve uygulamada yer almış, ancak iç mimarlıkta bu anlayış geri planda kalmıştır. Bu durum geliştirilen programların daha çok mimari tasarım süreciyle ilişkili olduğu düşüncesinden kaynaklanmaktadır. Fakat disiplinlerarası çalışma alanlarıyla iç mimarların da bu programları aktif olarak kullanmaları, çevreye duyarlı-enerji etkin tasarım açısından önem taşımaktadır (Zuo vd., 2010).

2.3. İç Mimarlıkta Çevresel Ekonomi Girdileri

Çevresel yaklaşımlar doğrultusunda geliştirilen ekonomi önerileri "sürdürülebilir kalkınma" kavramına dayanmaktadır. Sürdürülebilir kalkınma; çevrenin sermaye anlayışı içinde metalaşması sorunu gündeme getirmektedir. Ciravoğlu (2008, s.16), yaptığı çalışmada "bütünyle kalkınma kavramına yaslanan bir sürdürülebilirlik söyleminin hegemonik siyaset, kapitalist mekân ve tüketim toplumu koşulları altında daha ne kadar süreyle sürdürülebilir olduğu" sorusunu yöneltilmektedir (Ciravoğlu, 2008). Sürdürülebilir kalkınmanın gerçekleşmesi için öncelikle nasıl algılandığının tartışılması gerektiği; sürdürülebilir+kalkınma mı yoksa kalkınmanın sürdürülmesi olarak mı tanımlandığı önem taşımaktadır (Ciravoğlu, 2010).

Yukarıda yer verilen eleştiriler dikkate alınarak iç mimarlık alanında çevresel ekonomi girdileri doğal kaynakların, ekosistemin, fauna ve floranın korunması açısından ele alınmaktadır. Kang ve Guerin (2009), iç mimarlıkta çevresel ekonomi boyutunu mekânın fonksiyonu ve maliyeti arasındaki etkileşimle açıklamaktadır. İç mimarlıkta çevresel ekonominin gerçekleşmesi için mekânın işlev ilişkisinin tanımlanması ve maliyet süreçlerinin ekosistemin korunmasına yönelik olarak geliştirilmesi gerekmektedir (Kang ve Guerin, 2009). İç mimari süreçlerde maliyet

planlamasına; doğal kaynak kullanımının çevresel sistemlere olan yükü, atık ve kaynak yönetimi konularının dâhil edilmesi önem taşımaktadır.

2.4. İç Mimarlıkta Sosyo-Kültürel Devamlılık

Sosyo-kültürel devamlılık iç mimarlığın toplumsal ve kültürel açıdan üstlendiği sorumluluğu nitelemektedir. Çevresel yaklaşımlar içinde önemli bir parametre olarak yer alan sosyo-kültürel devamlılık; iç mimarlık yayınlarında ve uygulamalarında geri planda kaldı söylenebilir. Bu alanla ilgili iç mimarlık çalışmalarına bakıldığında, dergi ve yayınlar incelendiğinde, konunun odak noktasını geri dönüşümlü malzemeler, enerji etkin sistemler, yerel malzemeler gibi teknolojik ve doğal kaynak kullanımı konularında yoğunlaştığı görülebilir. Doğal kaynaklar korunmaya çalışılırken sosyal ve kültürel değerlerin de sürdürülmesi gerekmektedir. İç mimari projeler gerçekleştirilirken, yapıların ve bölgenin sosyal birleşenleri de korunabilmeli ve devamlılığı sağlanabilmelidir (Adıgüzel ve İncirlioğlu, 2010).

Çevre tahribatı sonucu insan ve çevre etkileşimiyle ilgili yeni tanımlamalar yapılmıştır. Çevre sorunlarının çözümünde insan merkezli yaklaşımlar yerine insanında bir parçası olduğu çevrenin odak noktası alınması önerilmektedir. Bu anlayış ile çevre, toplum, sosyal yapı ve kültürel süreklilik sağlanabilecektir.

3. İÇ MİMARLIK EĞİTİMİ İLE ÇEVRESEL YAKLAŞIM BÜTÜNSELLİĞİ ÜZERİNE

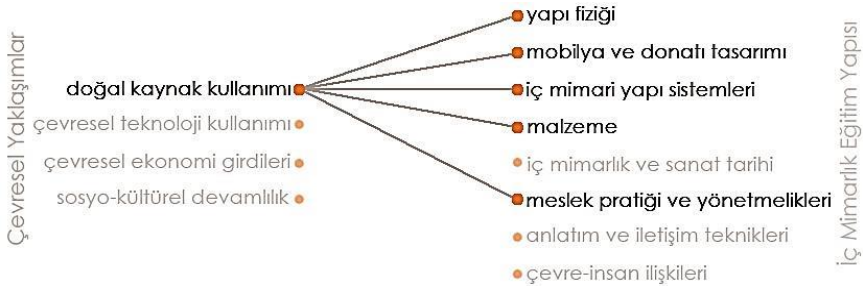
İç mimarlık eğitim yapısında; kuramsal ve uygulamalı dersler ve odakta tasarım yapmanın deneyimlendiği stüdyolar yer almaktadır. Kuramsal ve uygulamalı dersler; üniversitelerin eğitim programlarında zorunlu dersler, bu derslerde incelenen konuların detaylandırılmasının amaçlandığı seçmeli dersler altındadır. Tasarım stüdyosuysa her okulun kendi eğitim felsefesi ve amaçları doğrultusunda farklı isimler ve bakış açılarıyla oluşturulmaktadır. İç mimarlık eğitim programlarında, tasarım stüdyoları dışında yer alan zorunlu dersler ve seçmeli dersler İç Mimarlık Akreditasyon Kurulu (Council for Interior Design Accreditation, CIDA) standartlarından da yola çıkarak aşağıdaki ana başlıklar altında toplanabilir.

- Yapı fizikiği: aydınlatma, akustik, ısıtma-havalandırma, sıhhi tesisat konularındaki dersler,
- Mobilya ve donatı tasarımı: mobilya, mobilya tasarımı, mobilya konstrüksiyonu, donatı tasarımı dersleri ve bu konulardaki dersler,
- İç mimari yapı sistemleri: yapı, yapı bilgisi, ince yapı, strüktür, taşıyıcı sitem, rölöve-restorasyon dersleri ve bu konudaki dersler,
- Malzeme: iç mimari tasarımda kullanılan bitirış, mobilya, donatı ve ince yapıya yönelik malzeme dersleri,
- İç mimarlık ve sanat tarihi: sanat tarihi, mimarlık tarihi, iç mimarlık tarihi, mobilya tarihi, tasarım tarihi, Türk mimarlık tarihi gibi dersler,
- Meslek pratiği ve yönetmelikleri: meslek uygulama bilgisi, yapı yönetimi, yapı maliyeti, mesleki hukuk bilgisi dersleri ve bu konudaki dersler,

- İletişim ve anlatım teknikleri: teknik resim, perspektif, mimari anlatım, bilgisayar destekli tasarım, mesleki iletişim, mimari simülasyon gibi dersler,
- Çevre-insan ilişkileri: çevresel psikoloji, sosyal psikoloji, toplumsal ve sosyal çevre, kültürel bağlam, tasarımda insan faktörü, insan-mekân ilişkisi dersleri.

Yukarıda yer verilen iç mimarlık eğitim yapısı; çevresel yaklaşımların dört ana birleşeni bağlamında incelenerek, konunun hangi boyutlarda ve ne şekilde eğitimle bütünselliğinin sağlanabileceği sorgulanmaktadır. İnceleme ve sorgulamalar; İç Mimarlık Akreditasyon Kurulu (CIDA) ve İç Mimarlık Eğitimcileri Kurulu (IDEC) temel alınarak gerçekleştirilmektedir. Bu bağlamda dört ana birleşenin, eğitim yapısı ile bütünselliği dört adım ve bir bütünlleştirme stratejisi üzerinden tartışılmaktadır.

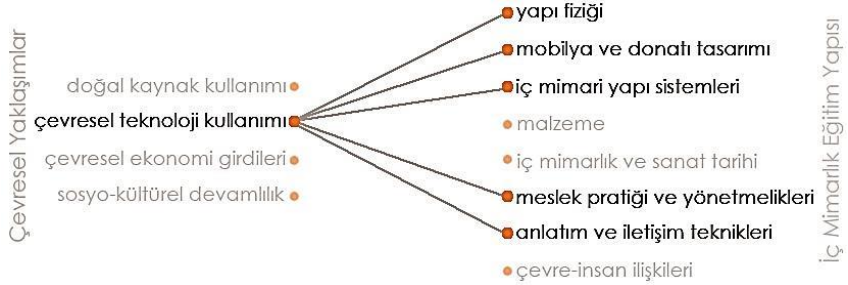
Doğal kaynak kullanımı konuları yapı fiziği, mobilya ve donatı tasarımı, iç mimari yapı sistemleri, malzeme ve meslek pratiği ve yönetmelikleri dersleriyle bütüncül şekilde düşünülebilir (Şekil 1). Yapı fiziği derslerinin kurgusu; enerji etkin tasarım anlayışı, yenilenebilir enerji kaynaklarının kullanılması ve farklı enerji türlerinin araştırılmasını içerecek şekilde genişletilebilir. Ayrıca bu kapsamda, çevreye duyarlı su kullanımı ve yönetimi ile birlikte iç mekan hava kalitesi konuları da dahil edilebilir. Çevresel yaklaşımlarda en önemli ağırlığı oluşturan malzeme alanı ile iç mimarlık malzeme ders bütünselliği; "beşikten mezara malzeme kullanımı"yla öğrencilere aktarılabilir. İç mimari yapı sistemleri derslerinde, yapının tüm birleşenlerinin çevreye duyarlılık bağlamında sorgulanarak oluşturulması ön görülmektedir. Meslek pratiği ve yönetmelikleri dersleri; yapı maliyeti yanında, doğal kaynak yönetimi ve korunumunu da içerebilmelidir. Mobilya ve donatı tasarımı derslerinde; mobilya tasarım ve üretiminin de çevreye olan olumsuz etkilerden sorumlu olduğu ve çevreye duyarlı mobilya tasarım bilincinin verilmesi önerilmektedir.



Şekil 1: İç Mimarlık Eğitimi ile Doğal Kaynak Kullanımı Bütünselliği

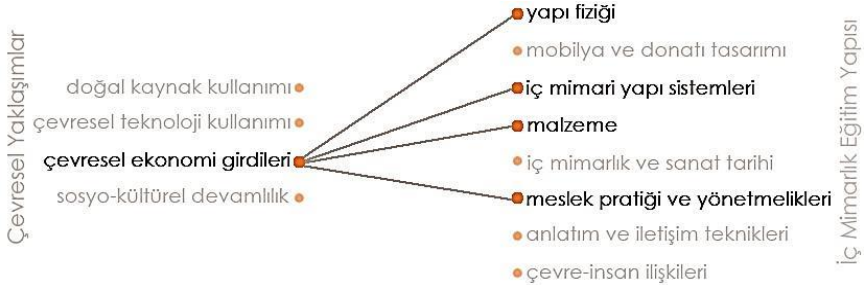
Çevresel teknoloji kullanımı; yapı fiziği, mobilya ve donatı tasarımı, iç mimari yapı sistemleri, meslek pratiği ve yönetmelikleri ve anlatım ve iletişim teknikleri dersleriyle ilişkilendirilerek kurgulanabilir (Şekil 2). Anlatım ve iletişim teknikleri, çevreye duyarlı bir anlayışla geliştirilen bilgisayar program ve teknolojileri hakkında bilgi verilmesini de içerebilir. Bu dersler yalnızca iç mimari proje anlatımına yönelik değil, aynı zamanda iç mimari sürecin çevre bilinciyle kurgulanması açısından da sorgulanmalıdır. Yapı fiziği, iç mimari yapı sistemleri ve meslek pratiği ve

yönetmelikleri dersleri; akıllı bina teknolojilerinin tasarım sürecinde kullanımı, adaptasyonu, maliyeti ve mevcut yapıların akıllı binalara dönüştürülmesi kapsamında bütüncül şekilde ve birbiriyle ilişkilendirilebilir. Akıllı mobilya tasarımı ve üretimleri; mobilya tasarımı ve üretimi derslerinin önemli bir girdisi olarak değerlendirilir.



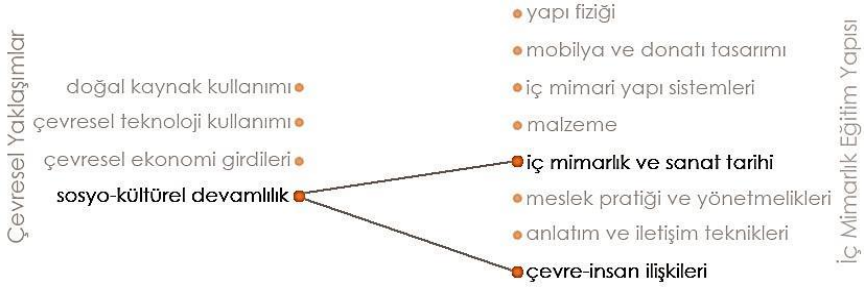
Şekil 2: İç Mimarlık Eğitimi ile Çevresel Teknoloji Kullanımı Bütünselliği

Çevresel ekonomi girdileri; yapı fiziği, iç mimari yapı sistemleri, malzeme ve meslek pratiği ve yönetmelikleri dersleriyle ilişkileri bağlamında ders içeriklerine dâhil edilebilir (Şekil 3). Bu derslerin kendi çerçevelerinde; çevreye duyarlı ürün, sistem ve üretimleri; çevresel ekonomi girdileriyle beraber ele almaları önemli görülmektedir. Böylelikle yapı maliyetinin sadece bütçeden ibaret olmadığı, çevresel etki-tepkinin ve çevresel ekonominin süreçler ile birlikte düşünülmesi önerilmektedir.



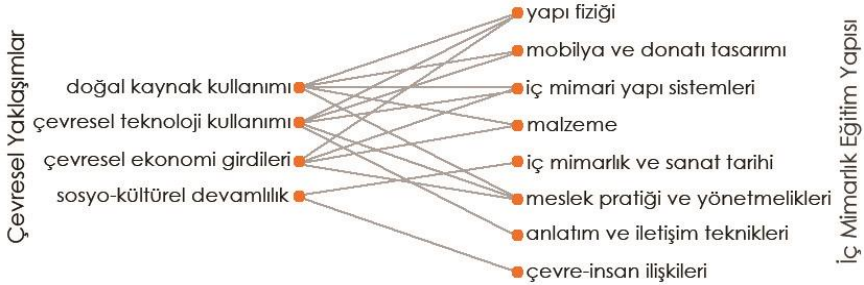
Şekil 3: İç Mimarlık Eğitimi ile Çevresel Ekonomi Girdileri Bütünselliği

Sosyo-kültürel devamlılık konuları; iç mimarlık ve sanat tarihi ve çevre-insan ilişkileri derslerinde öğrencilere aktarılabilir (Şekil 4). İç mimarlık ve sanat tarihi bilgileri verilirken, öğrencilere; toplumsal, sosyal ve kültürel devamlılık içerisinde bu konuların değerlendirebilme yetisi kazandırılabilir. Ayrıca, öğrencilere, iç mimarlığın taşıdığı toplumsal sorumluluk duyarlılığı aktarılmalıdır. Çevre-insan ilişkileri derslerinin kapsamı çevreyle ilgili güncel tartışmaları içerek şekilde genişletilebilir.



Şekil 4: İç Mimarlık Eğitimi ile Sosyo-kültürel Devamlılık Bütünselliği

Çevresel yaklaşımların ana bileşenlerinin; iç mimarlık eğitimdeki derslerle bütünselliği Şekil 5'de ortaya konmaktadır. Şekil 5'te izlenebileceği gibi çevresel yaklaşımların farklı açılardan eğitim yapısındaki dersler ile ilişkisi kurulabilmekte ve bu ilişki birbirinin içine geçmektedir. İç içe geçen ilişkilerin de ortaya koyduğu üzere; iç mimarlık eğitiminde, çevresel yaklaşımların tüm sistemleri ve birleşenlerini kapsayacak şekilde bütünsel bir anlayış benimsenmesi önem taşımaktadır.



Şekil 5: İç Mimarlık Eğitimi ile Çevresel Yaklaşım Bütünselliği

Kuramsal ve uygulamalı derslerde verilen çevresel yaklaşım bilincinin, iç mimarlık tasarım stüdyolarında, yaparak öğrenme deneyimi ile bütünleşmesi ve içselleştirilmesi sağlanabilecektir. Bu tutum sadece çevreye duyarlı iç mimarlık projesi nasıl olur anlamı taşımamaktadır. Öğrencinin, tasarımın çevreye olan etkileri ve bu konudaki sorumluluğun bilincinde olması anlamına gelmektedir. Öğrencilere; tasarım stüdyolarında, çevreci projenin ne olduğu yetisi değil, çevresel tasarım bilinci kazandırılmalıdır.

4. SONUÇLAR

Çevre sorunları karşısında; iç mimarlık eğitim yapısının çevresel yaklaşımlar çerçevesinde günceli yakalaması ve öğrencilere çevreye duyarlı tasarım bilincinin verilmesi önem taşımaktadır. Çalışmada; bu anlayışla iç mimarlık eğitim yapısı ile çevresel yaklaşım bütünselliğinin nasıl gerçekleştirilebileceği sorgulanmış ve bu konuda öneriler ve stratejiler geliştirilmiştir. Bu süreçte elde edilen çıkarımlar şu şekildedir.

Çevresel yaklaşımlara eleştirel biçimde yaklaşılarak iç mimarlık eğitimi ile bütünselliğinin kurgulanması, konuyu sağlam zemine oturtacaktır. Bununla birlikte

çevresel yaklaşım konularında seçmeli derslerin açılması; öğrencilerinin bilinç düzeyinin artırılması ve içselleştirilmesine katkı sağlayacaktır. Fakat tüm öğrencilerinin, bu dersleri seçmesi mümkün olmamaktadır. Bu nedenle, iç mimarlık eğitim programlarında, çevresel yaklaşımları doğrudan konu edinen derslerin zorunlu olması gerektiği düşünülmektedir. İç mimarlık eğitim yapısının günceli yakalayacak şekilde gelişime ve geliştirilmeye açık olması, süreci işler kılacaktır.

Çevresel tasarım farkındalığının yaratılması; öğrencinin algılama şekli ve konuyu araştırma ve öğrenme istekleri ile doğrudan alakalı olmaktadır. İnsanların farklı şekillerde düşünerek anlamlandırması, aynı sorun karşısında farklı çözümler üretmesi kişisel bir süreçtir. Her öğrencinin farklı bir öğrenme biçimine sahip olması kaçınılmaz bir sonuçtur. Bu noktada, karşımıza çeşitli psikoloji, öğrenme ve öğretme kuramları çıkmaktadır. Bunlarla birlikte belirleyici diğer bir faktör, öğretim üyelerinin bu konudaki bilgi birikimleri, tecrübeleri ve duyarlılıklarıdır.

Çevresel yaklaşımlar çerçevesinde, iç mimarlık tasarım stüdyolarının değişik gösterebilen girdileri, süreçleri ve sonuç ürünleriyle incelenmesi önemli bir araştırma alanını ifade etmektedir. Bu araştırma sonucu ortaya konulan bulguların; öğrenme-öğretme kuram ve pedagojileri bağlamında iç mimarlık eğitimini ve tasarım stüdyolarını nasıl biçimlendireceğinin sorgulanması, gelecek çalışmaların konusu olabilir.

İç mimarlık eğitimi içinde, çevresel tasarımın nasıl olacağının yanında eleştirisinin de yapılması, öğrencinin konuyu anlamlandırmasına izin verecek detaylı kuramsal bilginin verilmesi önemli görülmektedir. Sonuçta, çevre sorunlarına çözüm arayışında geliştirilen terimlerin ve teknolojilerin moda ve tüketim nesnesi haline geldiği, çevre sorunlarının öneminin ikinci plana itildiği göz ardı edilmelidir. Bu kapsamda da çevresel tasarımları sorgulayabilecek eleştirel, bilgi ve bilincin öğrencilere kazandırılması yöntem olarak benimsenmelidir.

Çevresel tasarım ve iç mimarlık eğitimi bütünselliğinin kurgulanması; gelecekteki iç mimari uygulamaların, bu bilinç ile şekillenmesini sağlayacaktır. Çevre sorunlarının çözümü için iç mimarlar; tasarımlarını çevreye olan etkileri bağlamında sorgulama yetisi kazanmalıdır. Bu farkındalığı yaratacak olanda; iç mimarlık eğitim yapısı ve bu konuda büyük sorumluluğa sahip olan akademisyenlerdir.

KAYNAKLAR

Adıgüzel, D. ve İncirlioğlu, E. O., (2010) Sürdürülebilirlik Kavramının İç Mimarlık Eğitimindeki Yeri,1. Uluslararası Lisansüstü Araştırmaları Sempozyumu; Yapılı Çevre, 2. Cilt. Ankara: ODTÜ, s.3-8.

Ciravoğlu, A., (2008) Sürdürülebilir Mimarlık Düşüncesi Ne Kadar Sürdürülebilir? Mimarlık 340, 13-16.

Ciravoğlu, A., (2010) Sürdürülebilir Mimarlık Sürdürülebilir mi? A. Ciravoğlu (Ed.). Kentte Yaşamda Mimaride Ekolojik Perspektifler içinde. İstanbul: TMMOB Mimar Odası İstanbul Büyükşehir Şubesi, 2010, 217-222.

Clements-Croome, D.T., (1997) What do we Mean by Intelligent Buildings? Automation in Construction. 6, 395-400.

Edwards, B., (1999) Sustainable Architecture: European Directives and Building Design. New York: Architectural Press.

Erengezgin, Ç., (2003) Enerji ve Ekoloji. TMMOB Mimarlar Odası Ankara Şubesi, Bülten Dergisi.12, 42-44.

EVD: Enerji Yönetimi ve Danışmanlık Hizmeti., (2011). Enerji Kimlik Belgesi (EKB). <http://www.evd.com.tr/ekb/EKB%20-%20ENERJ%C4%B0%20K%C4%B0ML%C4%B0K%20BELGES%C4%B0.pdf> (14.01.2011).

Guy, S. ve Farmer, G., (2007) Sürdürülebilir Mimariyi Yeniden Yorumlamak: Teknolojinin Yeri. TMMOB Mimarlar Odası Ankara Şubesi, Dosya. 05, 36-44 .

Gültekin, A. B., Şentürk, H. ve Çelebi, G., (2007) Yapı Malzemelerinin Çevresel Etkilerinin Bazı Normlar Bağlamında İrdelenmesi. Tasarım Dergisi. 170, 120-123.

Jones, L., (2008) Environmentally Responsible Design: Green and Sustainable Design for Interior Designers. Hoboken, N.J.: Wiley.

Kang, M. and Guerin, D. A., (2009) Environmentally Sustainable Interior Design The Characteristics of Interior Designers Who Practice. Environment and Behavior 41: 170-184.

Kuaa, H.W. ve Leea, S. E., (2001) Demonstration intelligent building—a methodology for the promotion of total sustainability in the built environment. Building and Environment. 37, 231-240.

Kwok, A. G. ve Grondzik, W. T., (2007) The Green Studio Handbook Environmental Strategies for Schematic Design. Oxford; Burlington, MA: Elsevier.

Ruff, C. L. ve Olson, M. A., (2009) The Attitudes of interior Design Students Towards Sustainability. International Journal of Technology and Design Education. 19 (1), 67-77.

Onaran, B. S., (2010) Hastane İç Mekanlarında Sürdürülebilirlik ve İçmekan Malzemeleri, International Sustainable Buildings Symposium. Ankara: Gazi Üniversitesi, 67-71.

So, A. T. ve Chan, W. L., (1999) Intelligent Building Systems. Boston: Kluwer Academic.

Wigginton, M. ve Harris, J., (2002) Intelligent Skins. Oxford: Reed Educational and Professional Publishing Ltd.

Wilson, A., (2000). Building Materials: What Makes a Product Green?. <http://www.buildinggreen.com/auth/article.cfm/2000/1/1/Building-Materials-What-Makes-a-Product-Green/> (19 Nisan 2011).

Zuo, Q., W. Leonard ve E. MaloneBeach., (2010). Integrating Performance-Based Design in Beginning Interior Design Education: An Interactive Dialog Between The Built Environment and its Context. Design Studies 31, 268-287.



DİSİPLİNLER ARASI ÇALIŞMA ALANI OLARAK SERGİ TASARIMI

Handan Güzelci

İstanbul Kültür Üniversitesi, Sanat ve Tasarım Fakültesi,
İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı Bölümü, h.duyar@iku.edu.tr

ÖZET

Sergileme kavramı tasarımcılar tarafından bir şeyi tanıtmak, hakkında bilgi vermek amacıyla insanların görebilmesi ve ulaşabilmesi için uygun bir şekilde sunma ve yerleştirme biçimi olarak nitelendirilmektedir. Serginin temel amacı, çeşitli eser, ürün, fikir ya da tekniğin tanıtım araçları ile birlikte hedef kitleye sunmaktır. Sergi tasarımı bu amaç doğrultusunda yapılan temsilin tasarımıdır. Temsilin ise sanat, tarih ve tasarım gibi bir çok alanda gerçekleştirilen araştırmaların ürünü olarak ortaya çıkar. Profesyonel ortamda sergi tasarımı; küratör, sanat yönetmenleri, iç mimarlar, endüstri ürünleri tasarımcıları, grafik tasarımcıları ve görüntü uzmanlarını ortak paydada birleştiren bir tasarım olgusudur. Ancak akademik olarak sergi tasarımı yaklaşımlar her biri tasarım ve sanat disiplininin üst başlığı altında yer alan alt birimlerdir. Profesyonel ortamda içinde çoğu zaman kesişen bu çalışma alanları akademik çevrede tekil olarak ele alınmaktadır.

Çalışmanın amacı, sergi tasarımının oluşum süreçlerini belirterek, akademik çevreye yönelik çokdisiplinli bir eğitim modelini ortaya koymaktır. Bu bağlamda günümüzde var olan örneklerden yola çıkarak, farklı disiplinlerde sergi tasarımına yaklaşımlar incelenecek ve akademik çevrede ortak bir çalışma alanı oluşturmak üzere bir eğitim modeli önerisi yapılacaktır. Önerilen disiplinler arası eğitim modeli ile öğrencinin farklı deneyimler elde etmesi ve eğitim sonrasında da profesyonel uzmanlık kazanması öngörülmektedir.

Anahtar Kavramlar: Sergi, sergileme, tasarım, deneyim, disiplinler arası.

KAVRAMLAR

Sürdürülebilirlik

İşlev

Ütopya

Yapı fiziği

Tarih

Toplum

Yaratıcılık

Renk

Bilişim

Etik

Deneyim

Kültür

Biçim

Kullanıcı

Yöntem

Strüktür

Araştırma

Sunum

Doku

Malzeme

Teknoloji

Felsefe

Bağlam

Çevre

Estetik

1. GİRİŞ

Genel anlamı ile sergi; çeşitli eser, ürün, fikir ya da tekniği tanıtım araçları ile birlikte hedef kitleye sunmak, satmak, tanıtmak amacıyla önceden belirlenmiş alanlarda oluşturulan tanıtım işidir. Diğer bir tanımlamada ise sergi; sunmak, göstermek, teşhir etmek anlamındadır. Ancak sergi içerik ve amacına bağlı olarak farklılık göstermektedir (Erbay, 2011). Sergiler amaçlarına göre ticari ve eğitici olarak kendi içlerinde ayrılrsa da tanımlamalarda temel bir ayrım yapılmamaktadır. Bu çalışmanın kapsamını, müze ve galeri sergilemeleri oluşturmaktadır.

Sergiler; dil, din, ırk, cinsiyet ve yaş gözetmeksizin toplumdaki herkese acık olan müzelerin en çok ziyaret edilen bölümleridir. Bu bölümlerde müze koleksiyonu ile ziyaretçi arasındaki etkileşimli bir ilişki kurulmaktadır. Sergiler, ziyaretçi ile doğrudan bağlantı kurması nedeniyle müzeler için önemli bölümlerdir. Müzeler için sergileme kavramının önemi belirtmeden önce sergi ve sergileme eylemini belirtmek üzere kullanılan kavramların incelenmesi gerekir. Öncelikle birbirlerinden anlamsal farklılıkları ile ayrılan teşhir, sergileme ve sergi kavramları üzerinde durmak gerekir. Kökeni İngiliz diline dayanan üç farklı terim teşhir(display), sergileme(exhibit) ve sergi(exhibition)nin çok farklı tanımlamaları yer almaktadır. İngiliz Dili sözlüğünde, teşhir "göstermek, göz ve akıl için görünür kılmak" olarak; Sergileme ,"görüşe sunmak" ; sergi ise "sanat eserlerini gösterme" olarak tanımlanmaktadır(Herremman, 2004).

Teşhir, sergileme ve sergi kavramları ülke ve dillere göre farklılık gösterdiği gibi bazı dillerde eş anlamlı olarak da kullanılmaktadır. Bazı sergi tasarımcıları ve müze bilimciler belirtilen kavramlara daha detaylı tanımlamalar yapmaktadırlar. Müzecilik uzmanlarına göre sergileme " toplumun büyük bir kısmı ile insanlığın çevresinde yer alan nesneleri ve kalıntıları ile ilişkili hisleri, fikirleri, bilgileri, görsel ve ölçüye dayalı yöntemlerle ziyaretçiye aktarmayı amaçlayan iletişimin ifade aracı olarak nitelendirilmektedirler. Teşhir ise: ziyaretçinin beğenisine bağlı olarak objeleri onlara sunmak ve tanıtmak "olarak tanımlanmaktadır. Sergi ise teşhirden daha ciddi, önemli ve profesyonel bir yan anlama sahiptir (Herremman, 2004).

2. MÜZE SERGİLERİ

Müze sergilerine geçmeden önce müzeyi tanımlamak gerekirse Uluslararası Müzeler Komisyonu'na göre (ICOM) müzeyi; "kültürel değerleri korumak, incelemek, değerlendirmek, özellikle halkın beğenisinin yükselmesi ve eğitimi için sergilemek amacıyla toplumun yararına sürekli yönetilen kurum" olarak tanımlamaktadır (ICOM, 2007). Müzelerin temel amacı toplumun kültürel birikimini korumak ve bunları topluma sunarak gelişimine katkıda bulunmak üzere bilgilendirmektir. Müzelerin bilgi, bilim ve sanat merkezi olarak önemlerinin son yüzyılda giderek artması ve özellikler 1980'lerden sonra müzecilik yaklaşımlarında yönelimin, toplumun her kesimine hitap eden çoğulcu ve ziyaretçi odaklı yaklaşımlar sergi tasarımlarında da değişimlerin ortaya çıkmasına neden olmuştur.

Müzelerin 19. yüzyıldan buyana üstlendikleri misyon gereği, kültürel değeri olan eser veya sanat eserini topluma ve gelecek nesillere aktarmak üzere saklayan, koruyan bir kurum olarak, sergilerinin de bu misyonlara uygun olması gerekmektedir. Müzeler için sergiler, bulundukları ülkelerin toplumları için karşılıklı

iletiřim saęlayan, anlařmaya imkân veren bir haberleřme, bilgi aktarım ve tanıtma aracıdır (Erbay,.). Topluma karřı eęitim ve iletiřim misyonuna sahip olan müzelerde sergi ve sergilemenin de belirlenen bu misyonlara uygunluk saęlanması gerekmektedir.

Müzeler sahip oldukları koleksiyonlarını, müze binaları içinde çeřitli galeri ve sergi alanları içinde kalıcı ve geçici sergilerle ziyaretçilerine sunarlar. Son yıllarda müzeler, sürekli ziyaret edilen yerler olma nitelięini kaybetmemek için, müze içinde çeřitli süreli-geçici sergiler düzenlemektedirler (Erbay,2011). Müzeler ve sergileri toplumların gelişmesinde Sanatsal, kültürel, tarihsel, bilimsel ürünlerin sürekli veya geçici olarak sergiledikleri ile halkın bilinçlenmesi ve eęitiminde önemli roller üstlenirler. Müze sergileri içerięi bakımından galeri sergilerinden daha kapsamlıdır.

3. SERGİ TASARIMI

Müze sergilerinin hazırlık aşamasında, koleksiyonun belirlenmesi ve ziyaretçiye ulařtırılmasında sanatın, yönetimin ve tasarımın farklı dalları rol almaktadır. Sergiler, bir kavram havuzu olarak soyut varlıklardan bir yandan da izleyicinin duyularına hitap eden somut bir varlıęı temsil ederler. Bu nedenle sergi tasarımlarında farklı disiplinlerin bir arada yer alması kaçınılmazdır.

Sergi tasarım sürecinin bařlangıcı ilk olarak sanat uzmanları ve tarihçiler tarafından yapılan koleksiyon oluřturma yer almaktadır. Koleksiyonların anlamlı ve bilimsel bir bütün halinde gösterilmesi için kütüroyel çalıřmalar yapılır. Koleksiyonların, deęerlendirilip kronolojik veya belirlenen temaya uygun bir akıř düzenine oturtulması ve sergi ile ziyaretçiye sunulmak istenilen iletiinin içerięi bu aşamada oluřturulmaktadır. Serginin ana teması ve uyandırmak istedięi etkinin belirlenmesi ile sonraki aşamaya geçilir.

Sonrasında, eser verileri ile mekan verileri birleřtirilerek tasarım sürecine geçilir. Öncelikle mekan ve eser verileri tasarımcıların bilgi birikimi ile řekillendirilerek tasarımın genel akıřı belirlenir. Tasarım süreci farklı disipline uzmanların ortaya koyduęu bilgi ve öneriler doęrultusunda gelişir. Tasarımın insan hayatına katkısı ve ürünün nitelięi ancak kullanıcıya doęru ulařım yöntemi ile saęlanmaktadır. Bu nedenle bir hedef kitle oluřturulur. Hedef kitleden elde edilene kullanıcı verileri de tasarım sürecine dahil edilir. Tasarım ürününü ve kullanıcı arasındaki baęın kurulması, tasarımın ulařılabilirlięi, anlařılabilirlięi ve kullanıcıya sunumunda izleyiciye uygun yöntemler kullanılarak saęlanmaktadır. Bu noktada kullanıcı ile doęru teması saęlayacak sergileme yöntemlerine ve buna baęlı olarak yardımcı ürünlere ihtiyaç duyulmaktadır.

Yukarıda da belirtildięi gibi müze sergilerinin hazırlanması, bir süreci temsil etmektedir. İlk olarak sanat yönetimi disiplininin çalıřmaları ile bařlayan süreç devamında tasarımın farklı ölçeklerinde çalıřan iç mimar, endüstri ürünleri tasarımı ve grafik tasarımı ile devam ederek bir ürün yani serginin tasarımı oluřturulmaktadır.

3.1 Sergileme Tasarımı Süreci

Müze sergilerinin oluşturulmasında, yönetim, tasarım ve teknik boyutlar yer almaktadır. Bir müze sergisinin oluşumunda yalnızca tasarımcıların katkısı veya sadece koleksiyonun belirlenmesi somut ürünü oluşturmaz. Müzelerde sergiler, koleksiyon, koruma ve onarım, iletişim, eğitim, idari ve mali işler ile teknik ekipleri kısaca bütün çalışanları bir araya toplanması ile oluşmaktadır. Sergi, tarif edilmiş bir düzen ve etkileşim içinde, belirlenmiş süreçler dâhilinde sürdürülmesi ile oluşturulan bir süreç/ üründür. Bu sıralı ve zaman zaman kesişmelerle oluşan tasarım süreci işleyişi serginin başarısını ortaya koyar.

Sergilerin bir fikir olmaktan planlanabilir bir sürece dönüştüğü değerlendirme aşamasında iş gücü yani ekiplerin belirlenmesi sergi tasarımın temel konusudur. Farklı uzmanlık alanlarından oluşturulan ekiplerin bir bölümü müze içinden bir bölümü müze dışından sağlanmaktadır. Serginin kurgusu, tasarımı, uygulama ve işletme aşamalarının tamamında ekipler arasında bir uyum sağlanması gerekmektedir. Bu bağlamda sergi tasarımı iki ana başlıkta açıklanabilir.

3.1.1 Küratöryel Çalışma

Müze serilerinin hazırlanmasında ilk aşamayı koleksiyonların anlamlı ve bilimsel olarak bir bütün haline getirecek küratöryel çalışmalar alır(Madran, 2012). Küratör sergi çalışmalarının düzenini oluşturan ve takip eden sergi düzenleyicisi olarak görev alan kişilerdir. Küratöryel çalışma, eserin değeri, seçilecek kişilerin özellikleri, sergideki konumu, nerede ve nasıl sergileneyeceği, eserin sınıflandırılması, eserlerin gerçek değeri, serginin amacı ve özellikleri konusunda uzmanlık bilgisi ile yapılan bir çalışma şeklidir. Küratör, eserin tasnifinden onun hangi ışıktaki hangi konumda durması gerektiğine de karar verecek bilgiye sahip olan kişilerdir(Erbay, 2011).

3.1.2 Tasarım Çalışmaları

Sergi tasarımına geniş bakış açısıyla yaklaşıldığında, konu sergi mekanının sınırları içindeki sergilemeye katkısı olan her öğenin tasarlanması anlamına gelmektedir(Madran, 2012). Bu aşamada tasarıma, mekanın fiziksel, yapısal, estetik koşullarından, vitrinler, içlerindeki taşıyıcılara, etiketlerden, görsel anlatımlara kadar en kapsayıcı çerçeveden bakılması gerekir. Sergilerin konuları, içerdikleri malzemeler, amaç ve hedeflerindeki sonsuz çeşitlilik gibi, tasarımlarda da çok çeşitli alternatifler görülebilir. Sergileme tasarımı, insanla ilişkilendirilen ergonomi ve algı, nesle ile ilişkili olarak onun güveliği hakkında bazı temel kabuller haricinde tamamen belirleyici kurallara sahip değildir. Müzelerin temel amaçları, hedefleri, ilkeleri, ihtiyaçları, hedef kitlesi, hizmetleri, koşulları ve yaklaşımlarındaki farklılıklar sergilerine de yansımaktadır(Madran, 2012).

Güncel iletişim normları doğrultusunda müze sergileri hazırlama işi konu üzerine uzmanlaşmış belirli tasarım dallarında çalışan uzmanlar tarafından yapılmaktadır. Tasarım olgusu farklı disiplinlerin ortak noktası olduğu için temelinde farklı olarak algılsa da sergi tasarımına bir bütün halinde yaklaşmak daha doğrudur. Mimari, iç mimari, grafik, görsel, işitsel, ürün, aydınlatma gibi tasarım alanlarının ortak çalışmaları çoklu algıya hitap etmesi açısından müze sergilerinde önemlidir.

İç Mekan Tasarımı

Sergilenecek eserlerin kavramsal kurguları oluşturulduktan sonra, sergilenecek nesnelerin sergileme ortamında ihtiyaç duydukları fiziksel koşullar tanımlanmalıdır. Bu noktada mekan verilerini değerlendirmek ve mekanı serginin bağlamına göre uygun bir şekilde organize etme aşamasında iç mimar görev almaktadır. Serginin gerçekleştirileceği mekanın verileri, tasarım sürecinin başlayabilmesi için önemli ve vazgeçilmezdir. Mekanda değerlendirilmesi gereken noktalar; ölçüler(hacim, tavan yüksekliği, yatay ve düşey boyutlar, kapılar, pencereler, duvarlar, bölmeler ve nişlerdir); renkler ve dokular (tavan yerleşimi, taban döşemeleri, duvar özellikleri vb.); fiziksel koşullar (doğal ışık, aydınlık, nem vb.); teknik donanım (güvenlik, elektrik, iklimlendirme vb.); çevresel veriler (giriş ve çıkışlar, mekan ilişkileri, dolaşım ağları, erişim vb.)(Madran, 2012). İç mimarlar, sergi tasarımının oluşumunda serginin bütüncül bir dille sahip olması için mekana ve eserlere ilişkin verileri değerlendirerek diğer tasarım etkinliklerine de yol gösterici bir rol üstlenirler. Ayrıca iç mimarlar ziyaretçinin güvenliğini ve konforunu sağlayacak birbirine bağlı servis, strüktür, aydınlatma, iklimlendirme ve yangın faktörlerini de dikkate alarak tasarımlar oluşturmaktadırlar (Velarde, 2001).



Şekil.1 Müze iç mekânları ve sergi tasarımı örnekleri (Handan Güzelci arşivinden)

Endüstriyel Tasarım

Müzelerin sergileri esas olarak koleksiyonların sergilenmesi odaklıdır. Müzenin belirlenen iletişim öncelikleri doğrultusunda koleksiyonlar bağlamında sergiye çıkarılan eserin güvenli ve korumalı ortamlarda, en doğru ve doğal algılarıyla ziyaretçiye sunulmaları gerekir. Bu nedenle müze sergilemelerinde vitrinler ve koleksiyon sergileme zeminlerinin kullanımı önemlidir (Madran, 2012). Sergileme elemanları hareketli ve sabit ünitelerdir. Endüstri ürünleri tasarımcıları serginin koleksiyonunun özellikleri ve serginin yaratmak istediği etkiye bağlı olarak vitrinlerin, askı sistemlerin, sergileme platformlarının, kaidelerin ve vitrin içi taşıyıcıların seçiminde görev alırlar. Sadece sergileme elemanlarının seçiminde değil ayrıca içine yerleştirilecek nesne ile görsel uyumu sağlanan bu elemanların teknik detaylarından (malzeme, taşıyıcı sistem, bağlantı ve bileşim detayları vb.) da sorumludurlar.



Şekil.2 Vitrin ve sergileme elemanlarının görselleri ve teknik detayları

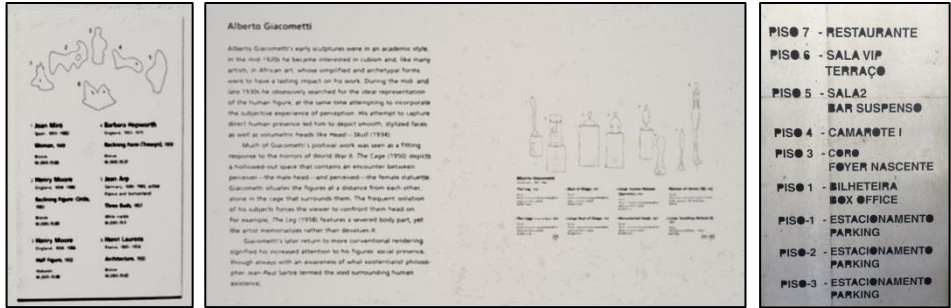
(http://www.terminaldesign.com.tr/index.php/tr/stand_ve_sergileme_tasarimi/6/proje/106
(Handan Güzelci arşivinden)

Grafik Tasarım

Müze sergilerinde grafik tasarımı, ziyaretçinin duyularına sunulan eser hakkında görsel iletişimi sağlayacak mesajları iletme için kullanılır. Müzelerde grafikler iki başlık altında toplanır. Bunlar; bilgi ve yönlendirme grafikleridir.

Bilgi grafikleri bilgilerin çizim ve fotoğraflarla desteklenerek anlatılmasıdır. Müzenin sergileme alanında kullanılan, serginin konusuna, dönemine, içeriğine yönelik verilerin aktarılması ile sergilenen koleksiyon nesnelerinin bağlam ve anlamlarının anlatılmasına yönelik yazılı metinler ve görsellerden oluşan yardımcı sergileme teknikleridir. Yazılar, resimler, fotoğraflar, teknik çizimler, illüstrasyonlar, simge ve semboller, sergi başlığı, bölüm başlıkları, bilgi grafikleri ve etiketler.

Yönlendirme grafikleri ise acil durum grafikleri ve servis yönlendirmeleri şeklindedir. Servis yönlendirmeleri müze içinde yer alan ziyaretçilere servis veren alanları gösteren halka açık mekânları işaret ederler(Madran,2012).



Şekil 3. Bilgilendirme ve yönlendirme grafikleri örnekleri (Handan Güzelci arşivinden)

Görselleştirme Tasarımı

Müze sergilemelerinde iletişim ve eğitim önceliklerinden yola çıkarak geliştirilen bazı görsel sunum teknikleri vardır. Vitrin sergilemeleri ve grafik anlatımlar dışında, koleksiyon gösterimini anlamlandırmak, açıklamak daha kolay algılanmasını sağlamak amacıyla etkileşimli yöntemler kullanılır. Maketler, modeller, diorama(arka planı fotoğraflı nesnel sunum), simülasyon, hologram canlandırması,

dijital sorgu sistemleri, hareketli görüntü, anlatım, ses sistemleri gibi araçlardan, serginin kurgusunu desteklemek üzere mekanın eğitim odaklı görselleştirme

modelleri kullanılmaktadır. Bu aşamada bilgisayar mühendisleri, animasyon, yazılım ve medya uzmanları, ses tasarımcıları, görüntü yönetmenleri görev almaktadırlar.



Şekil 4. Müzelerde kullanılan görsel anlatım uygulamaları örnekleri
(<http://www.filikatasarim.com/skill-type/exhibition-installation>)

4. PROFESYONEL ORTAMDA SERGİ TASARIMI HİZMETLERİ VEREN FİRMA ÖRNEKLERİ

Günümüzde dünyada ve Türkiye'de yapılan sergi tasarımlarına bakıldığında sergi tasarımı farklı firmalarca yapılabildiği gibi tek bir firma bünyesinde de yapan kuruluşlar bulunmaktadır. Bünyeleri altında sanat tarihçileri, sanat uzmanları, endüstri ürünleri tasarımcıları, iç mimarlar, grafikerler hatta sinema ve animasyon uzmanları yer almaktadır. Sergi tasarımı yapan firmaların verdiği hizmetlere bakıldığında 5 başlık altında toplandığı görülmektedir:

1. Planlama ve danışmanlık: Yeni bir müze kuruluşu, yeni bir sergi oluşumu konusunda; kavram geliştirme, içerik ve mekan planlaması, sergileme stratejileri, koleksiyon geliştirme, koleksiyon yönetimi, idari yapı, süreli etkinlikler, işletme önerileri.
2. Sergi tasarımı: Müzeler, kültürel konularda sergi düzenlemek isteyen kurum ve kuruluşların süreli ve sürekli sergilerinin tüm sabit, geçici, modüler, etkileşimsel, grafik tasarımları.
3. Prodüksiyon: Belgesel film yapımı, hareketli grafikler (motion graphics), çok ekranlı video yerleştirmeleri, etkileşimsel dijital bilgi kutuları (kiosk) ve yazılımları, üç boyutlu tasarım ve modelleme.
4. Uygulama: Müzeler ve sergiler için sergileme üniteleri, modülleri, özel tasarım birimleri üretimi.
5. Grafik tasarım: Müzeler ve sergiler için, kurum kimliği, afiş, broşür, kitap, katalog, promosyon ürünleri tasarımı.



Şekil 5. Camera Ottomana Sergisi (<http://www.pattu.net/project/detail/id/75/>)



Şekil 6. Sagalassos Sergisi (<http://www.tetrazon.net/tr/sagalassos-sergisi-anamed>)

5. SANAT VE TASARIM EĞİTİMİ VEREN BÖLÜMLERİN AKADEMİK PAKETLERİNDE YER ALAN SERGİ TASARIMI DERSİ İÇERİKLERİNİN İNÇLENMESİ

Türkiye'de yer alan üniversitelerin Sanat Yönetimi, Resim, İç Mimarlık ve /veya İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı, Endüstri Ürünleri Tasarımı, Grafik Tasarımı bölümlerinin akademik ders paketleri incelediğinde sergiler ve sergileme tekniklerine ilişkin derslerin;

- Sanat Yönetimi Bölümlerinde: "Sergi ve Gösteri Teknikleri", "Gösteri ve Sergileme Teknikleri", "Fuar ve Sergileme Teknikleri" adıyla,
- İç Mimarlık/İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı Bölümlerinde "Sergi ve Sahne Tasarımı", "Sergileme Tasarımı" adıyla,
- Endüstri Ürünleri Tasarımı Bölümlerinde; "Sergileme Tasarımı" adıyla,
- Grafik Tasarımı Bölümlerinde "Sergileme Tasarımı" adıyla açıldığı görülmektedir.

Görsel tasarım bölümlerinde ise sergi tasarımı başlığı altında ders olmadığı ancak görsel veri tasarımı dersleri kapsamında sergilere yönelik eğitim ve iletişim esaslı bilgilerin verildiği görülmüştür. Aşağıda bölümlere göre Sergi Tasarımı içerikli derslerin içerikleri hakkında bilgilerden oluşan tablolar yer almaktadır.

Tablo.1 Sanat Yönetimi ve Resim Bölümlerinde Sergi Tasarımı Dersi İçerikleri

Dersin Adı	Dersin Amacı ve Kapsamı
Sergi ve Gösteri Teknikleri (Yıldız Teknik Üniversitesi, Sanat Yönetimi Bölümü)	• Algının tanımı, duyu organları, birincil ve ikincil duyular; • Tasarımda algının düzenlenmesi; • Algıyı bozan etmenler; • Gösteri ve sergilemelerde mekanın dönüştürülmesi; • Gösteri ve sergileme mekanlarının türleri; • Gösteri ve sergileme mekanlarının tarihsel gelişimi; • Sergi Türleri
Gösteri ve Sergileme Teknikleri (Uludağ Üniversitesi, Resim Bölümü)	• Sanat eserinin alıcısıyla buluşması sürecinin tasarlanması, • Eserin tüketim alışkanlıkları paralelinde incelenmesi ve bu çalışmaların tekniklerini değerlendirilmesi • Sanatın farklı ortamlarda farklı iletişim araçlarından yararlanılarak sergilenmesi, • Anlam yaratma, • Fiziksel koşullar, • Seyirci ile iletişim konuları ele alınmaktadır.
ZFuar ve Sergileme Teknikleri (Yeditepe Üniversitesi, Sanata Yönetimi Bölümü)	• Öğrencilere, 17.y.y.'dan günümüze sergileme yöntemlerinin tarihi ile ilgili genel bir bakış açısı sunulacaktır. • 20.y.y. ve sonrasında günümü z fuar ve bienallerinden örneklerle Modernizm ve Post-modernizmin sergi mekanına olan etkisi ve sergi mekanının geçirdiği evrim incelenecektir. • Yukarıdaki konuların ışığı altında mekana yaklaşım, • Sergi konseptinin geliştirilmesi ve sergilenecek eserin/objenin/ürünün sergi mekanına yerleştirilmesi gibi konular üzerinde tartışılacaktır. • Yer döşemeleri, vitrinler, panolar, asma sistemleri vb. Sergileme elemanları incelenecektir.

Tablo.2 İç Mimarlık Bölümlerinde Sergileme Tasarımı Ders İçerikleri

Dersin Adı	Dersin Amacı ve Kapsamı
Sergi ve Sahne Tasarımı (Yaşar Üniversitesi, İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı Bölümü)	• Bu ders, tiyatro, televizyon ve sinema gibi çeşitli ortamları bünyesinde barındıran sergi ve sahne tasarımındaki biçim ve mekânın estetik ve işlevsel önemine vurgu yapmaktadır. • Öğrenciler, farklı sergi ve performans çeşitlerinin

	gerektirdiği gösterge bilimsel tasarımın da önemini anlayacaklardır. • Yapılacak olan alan çalışmaları ve çeşitli performanslara sağlanacak katılım ile öğrenciler aydınlatma, akustik ve multimedya gibi etmenlerin özel senaryolara olan etkisini de deneyimleyeceklerdir.
Sergileme Tasarımı (Mimar Sinan Üniversitesi, İç Mimarlık Bölümü)	• Bu ders müzeler, galeriler, mağazalar, fuarlar, showroomlar, avm'ler ve temalı parklarda sergileme kriterlerinin ne olduğu ve bu konudaki uluslararası örneklerin paylaşımı neticesinde ülkemizde sergileme konusunda donanımlı bir sergileme tasarımcısı yetiştirmek için hazırlanmıştır.

Tablo.3 Endüstri Ürünleri Tasarımı Bölümlerinde Sergileme Tasarımı Ders İçerikleri

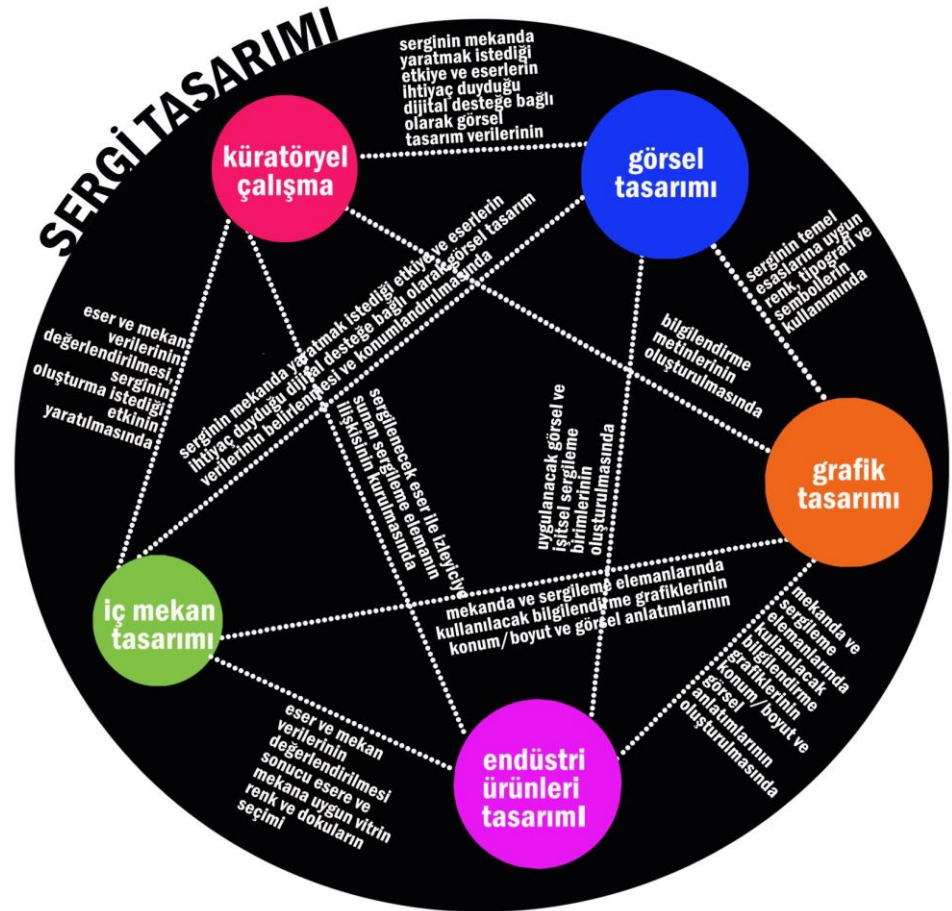
Dersin Adı	Dersin Amacı ve Kapsamı
Sergileme Tasarımı	• Sergileme ürünleri tasarımı sürecine dair yaratıcı düşünce ve uygulama becerilerinin geliştirilmesi • Sergileme tasarımı, malzeme, teknoloji ve üretim yöntemlerine dair temel bilgilerin ve görsel kültürün oluşturulması.
Sergileme Tasarımı (Işık Üniversitesi, Endüstri Ürünleri Tasarımı Bölümü)	Sergileme tasarımında fikirden ürüne tasarım sürecinin tüm aşamalarının kavranması • Sergileme tasarım süreci • Hedef kitle ve tüketici profillerinin anlaşılması • Sergileme tasarımına yönelik grafik tasarım uygulamaları • Sergileme tasarımı ile ürün marka kimliğinin ilişkisi • Fonksiyonel ve inovatif sergileme ürünleri

Tablo. 4 Grafik Tasarımı Bölümlerinde Sergileme Tasarımı Ders İçerikleri

Dersin Adı	Dersin Amacı ve Kapsamı
Sergileme Tasarımı	• Sergileme tasarımı, Bir ürün ya da bilginin, farklı bir mekânda insanla kuracağı iletişim için çeşitli sunum tekniklerini kullanarak o mekânın tasarlanmasıdır. • Mimarlık, endüstriyel tasarım, sahne tasarımı, grafik tasarım, vitrin tasarımı gibi farklı disiplinlere ihtiyaç vardır. • Uygulama alanları müzeler, kültürel sergiler, promosyonlar, vitrin düzenlemeleri, fuarlar, showroomlar, displayerlar, outdoor uygulamaları, gezici sergiler, yönlendirme ve bildirişim uygulamaları, kurum kimliğinin mekânsal uygulamaları, stüdyo, sahne çalışmaları vb.

6. SONUÇLAR

Müze sergileri, fuar, galeri, showroom, vitrin gibi ticari amaçlı sergilerden farklı olarak eğitim ve bilgilendirme odaklıdır. Bu nedenle daha uzmanlaşmış bir alanı temsil etmektedir. Müze sergileri, müzenin sahip olduğu koleksiyonu, misyonu, kurumsal kimliği, vermek istediği bilgi veya mesajı doğru bir şekilde ziyaretçiye aktarabilmek üzere oluşturulmaktadır. Müze sergilerinin oluşturulmasında koleksiyonun bağlamı ile beraber mekan verileri, teknik ve görsel verilerin değerlendirilmesi gerekmektedir. Bu nedenle sergi tasarımları profesyonel olarak küratöryel çalışma, iç mekan tasarımı, endüstri ürünleri tasarımı, grafik tasarımı ve görsel tasarım uzmanları tarafından gerçekleştirilmektedir. Sergi tasarımında yer alan disiplinler arası ilişkiler aşağıdaki diyagramda tanımlanmaktadır.



Şekil 7. Sergi Tasarımı Sürecinde Disiplinler Arası İlişkiler

Akademik ortamda sergi tasarımı eğitimi veren üniversiteler incelendiğinde bu alana yönelik derslerin özellikle sanat ve tasarım eğitimi veren fakültelerin Sanat Yönetimi, Resim, İç Mimarlık, Endüstri Ürünleri Tasarımı, Grafik tasarımı bölümlerinde verildiği görülmektedir.

Sanat Yönetimi bölümlerinde "Sergileme ve Gösteri Teknikleri" / "Gösteri ve Sergileme Teknikleri" / "Fuar ve Sergileme Teknikleri" başlıkları altında açıldığı görülmektedir. "Sergileme ve Gösteri Teknikleri", tasarımın algıya yönelik yönlerini ele almakta, sergi mekânları ve sergi türlerini incelemektedir. Dersin içeriğinde yer alan "mekanla ilişki" ve "algı" dersin tasarım ile ilişkisini belirlemektedir. Ancak sanat eserinin; bağlamı, sergideki konumu ve değeri hakkında serginin ön hazırlığını oluşturan kütatöryel bir çalışmadan söz edilmediği görülmektedir. "Gösteri ve Sergileme Teknikleri" dersinde, özellikle sanatın ziyaretçi ile buluşma sürecinin tüketim ve pazarlama yönlerinin belirlenmesi gibi konuların yer alması sanat yönetiminin içeriği ile uygunluk göstermektedir. Ders iletişim araçlarının kullanılması ve anlam yaratmada eğitim ve tasarım alanlarından beslenmektedir. Ancak tasarımın hangi dalı ile ilişkilendirildiği hakkında bir açıklama yapılmamaktadır. "Fuar ve Sergileme Teknikleri" dersinde sergilemenin ve tekniklerinin tarihi, çeşitli akımları, sergi mekanına etkisi, eserin konumlandırılması, sergileme elemanının özelliklerinden söz edilmektedir. Bu dersin kapsamında kısmi olarak iç mekan ve endüstri tasarımlarından beslendiği anlaşılmaktadır. Ancak bu disiplinlerden ne oranda beslendiğine dair net bir açıklama yoktur. Ayrıca diğer tasarım disiplinleri ile ilişkisinden söz edilmemektedir.

İç Mimarlık disiplinlerinde sergi tasarımıya yönelik derslerin "Sergi ve Sahne Tasarımı" ve "Sergileme Tasarımı" başlıklarında açıldığı görülmektedir. "Sergi ve Sahne Tasarımı" dersinde serginin sahne gibi bir başka göze hitabeden iç mekan tasarımı ile ilişkilendirildiği belirtilmektedir. Ders bir tasarım disiplinin bünyesinde açıldığı için temel yaklaşımlardan estetik ve işlevsel boyutlar hakkında bilgi verilmektedir. Ayrıca mekanın oluşturduğu etki ve görsel verilerle serginin iletişimi değerinden söz edilmektedir. Ancak iletişimin hangi yöntemlerle kurulacağı gibi iletişimin ana ögesi iletişiy oluşturan birimlerden söz edilmemektedir. "Sergileme Tasarımı" başlıklı derste, Galeri, mağaza gibi geniş bir yelpazeden sergilemenin tasarımına yaklaşılmaktadır. Burada serginin ticari boyutu da vurgulanmaktadır. Serginin koleksiyon seçimi, sergi düzeni, görselleştirmeler gibi tasarım sürecinde yer alan diğer çalışma alanlarından söz edilmemektedir.

Endüstri Ürünleri Tasarımı bölümlerinde "Sergileme Tasarımı" dersleri, sergileme elemanının üretimine ve uygulamaya yönelik malzeme bilgisi ve üretim yöntemleri gibi teknik konularda yoğunlaşmaktadır. Ayrıca kitle ve tüketici ile olan ilişkileri bakımından ticari sergileri de kapsadığı görülmektedir. Dersin grafik tasarımı ile olan ilişkisi de belirtilmektedir. Ancak eser ve serginin genel mekan ve düzeni hakkında ders kapsamında bilgi verilmemektedir.

Grafik tasarımı bölümlerinde "Sergileme Tasarımı" dersi, mekân ve insanla kurduğu ilişki nedeni ile vurgulanmaktadır. Bu alanda da sergileme kavramı ticari ve eğitici sergileme olarak geniş bir çerçevede ele alınmaktadır. Ders kapsamında geniş bir çerçevede sergileme tasarımı ele alınırken, eser veya ürünün yaratmak veya iletmek istediği bilgi veya iletinin oluşturulması veya elde edilmesindeki süreçlerle bir ilişkisi kurulmamaktadır. Görsel Tasarım bölümlerinde ise sergileme tasarımı

başlığı altında bir dersin bulunmadığı ancak "Veri Görselleştirme" gibi başlıkla açılan derslerin sergilerde yer alan görsel anlatımların tasarımına yönelik bilgiler verdiği bilinmektedir.

Sonuç olarak, "Sergi Tasarımı" derslerinin içeriklerine bakıldığında, her dersin, altında yer aldığı disiplinin temel prensipleri ile ilişkili olduğu açıkça anlaşılmaktadır. Ancak bir bütün olarak sergini oluşturulmasında disiplinler arasında bütüncül bir yaklaşımın görülmemektedir. Tasarım disiplinleri arasındaki ders içeriklerine bakıldığında kendisine en yakın veya en çok destek aldığı disiplin ile ilişkili olduğu görülmektedir. Ancak bu koşullar eğitici bir serginin tam anlamı ile oluşmasını olanaklı kılmamaktadır. Sergi tasarımı sürecinde yer alan tüm sanat, eğitim ve tasarım disiplinlerinin etkileşimli bir süreç geliştirmesi gerekmektedir. Bu nedenle sergi tasarımı eğitiminin de disiplinler arası bir çalışma ortamında gerçekleşmesi gerekmektedir. Bu bağlamda Sanat Yönetimi, İç Mimarlık, Endüstri Ürünleri Tasarımı, Grafik Tasarımı ve Görsel Tasarım gibi bölümlerin bir araya gelerek oluşturacağı bir ders önerisi öğrencinin deneyimi açısından önemli olacaktır.

KAYNAKLAR

Erbay, F., (2009) Sanat Yönetiminin Boyutları, İstanbul Kültür Üniversitesi Yayınları, İstanbul.

Erbay, M., (2011), Müzelerde Sergileme ve Sunum Tekniklerinin Planlanması, Beta Basım Yayım Dağıtım, İstanbul.

Herremann, Y., (2004) , "Display, Exhibits and Exhibitions", Running A Museum, ICOM Publishing, UNESCO, Paris, France.

Madran, B., (2012), "Müze Sergileri Tasarlamak" , Müzebilimin ABC'Sİ, Ege Yayınları, İstanbul.

Verde, G. (2001), Designing Exhibition, Ashgate Publishing Limited, England.

İnternet Adresleri

ICOM (2007) <http://icom.museum/the-vision/museum-definition/>

<http://www.pattu.net/project/detail/id/75/>

<http://www.tetrazon.net/tr/>

<http://www.filikatasarim.com/skill-type/exhibition-installation>

http://www.terminaldesign.com.tr/index.php/tr/stand_ve_sergileme_tasarimi/6/proje/106



PROJE-TASARIM ATÖLYELERİNİN ERGONOMİK AÇIDAN İNCELENMESİ

Ali Rıza Arslan¹, Hamza Çınar²

Afyon Kocatepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi İç

Mimarlık ve Çevre Tasarımı Bölümü¹

ali_riza_arslan@yahoo.com

Gazi Üniversitesi, Teknoloji Fak., Ağaççileri Endüstri

Mühendisliği Bölümü²

hamzacinar@gazi.edu.tr

ÖZET

Tasarım mekânlarında çalışan kişilerde çizim ortamından kaynaklanan sırt, boyun, bel, kalça ağrısı gibi birçok rahatsızlıkların ortaya çıktığı görülmektedir. Proje tasarım atölye ortamlarının ergonomik koşullara sahip olmaması iş kayıpları ve verimsizliğe de yol açmaktadır. Bunun için Güzel Sanatlar Fakültesi'nde yeni faaliyete başlayan İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı Bölümü Proje Tasarım Atölyesinde kullanılmak üzere değişik açılarla ayarlanmış profesyonel çizim masaları ve farklı yüksekliklerde ayarlanmış oturma elemanlarının cinsiyete göre kullanıcı performansının ölçülmesi hedeflenmektedir. Kullanıcıların çizim yaparken rahatsız olduğu bölgelere göre farklılık olup olmadığı hipotezi üzerinde durulmuştur. Çalışma sonuçlarına göre; ayakta çizim yapan özellikle bayan kullanıcıların daha dik (60° veya 75°) çizim masasını ayarlamaları, çizim yapma zamanının uzaması durumlarında ise 60°'de çizim yapmaları tavsiye edilebilir. Kısa zamanlı çizimlerde ise 45 cm yüksekte tabureye oturan bayanların masa açısını 45° veya 60° ayarlamaları vücut bölgelerinde rahatsızlık durumlarının azalması açısından ve memnuniyetlerinin artması adına önemlidir. Çizim mekânlarında kullanıcıların dik oturma pozisyonuna kendimizi alıştırmaları tavsiye edilmektedir.

Anahtar Kavramlar: Ergonomi, Tasarım/çizim, Mobilya, Kullanıcı Memnuniyeti

KAVRAMLAR

Sürdürülebilirlik

İşlev

Ütopya

Yapı fiziği

Tarih

Toplum

Yaratıcılık

Renk

Bilişim

Etik

Deneyim

Kültür

Biçim

Kullanıcı

Yöntem

Strüktür

Araştırma

Sunum

Doku

Malzeme

Teknoloji

Felsefe

Bağlam

Çevre

Estetik

1. GİRİŞ

20. Yüzyılda insan tarafından kullanılacak her türlü araç-gerecin ve mimarinin insana uygun olması gerektiği düşüncesi ergonominin amaçları arasında yer almaktadır (Kalınkara, 2003). Ergonomi, fizik, kimya, biyoloji gibi doğal, psikoloji, sosyoloji, ekonomi gibi sosyal, tarih, arkeoloji vb. beşeri bilimlerle bunların alt dallarından yararlanarak yapmış olduğu bilimsel çalışmaların sonuçlarını, mimarlık, mühendislik, yöneticilik vb. alanların hizmetine sunar (Efe, 1993). İnsan, makine ve çevre üçlüsünü kapsamına alan ergonomi, verimliliği arttırmakla yetinmeyip, insan-eylem-araç (donatı elemanı) uyumunu da amaçlamaktadır (Yıldırım ve Kasal, 2005). İç mekân tasarımını etkileyen faktörler arasında "ergonomi biliminin" yadsınamaz bir etkinliği vardır. Bu nedenle, fonksiyon analizi estetik, teknik ve ekonomik kriterlerle birlikte dikkate alındığında ergonomik kriterler iç mekân donatı elemanlarının tasarımında giderek önem kazanmaktadır. Donatı elemanları ile kullanıcının fiziki ilişkisi kurdukları bölgelerde ölçü ve şekil olarak, uyum içinde olmaları gerekmektedir. Bu durum, donatı elemanlarının boyutlandırılmasında ve biçimlendirilmesinde gerekli kullanıcı antropometrik boyutlarına ait verilerin dikkate alınmasıyla sağlanır. (Yıldırım ve Kasal, 2005).

İç mekânda kullanılmak amacıyla tasarlanacak olan sabit ya da hareketli donatı elemanları belli şartlar altında vücudun parçalarıyla doğrudan ilişki kurmak durumundadır. İşte bu durumda donatı elemanlarının fiziki yapısının insanın fiziki yapısına uygunluğu ergonomik faktörlerle belirlenir (Yıldırım ve Kasal, 2005). Donatı elemanları kullanılırken, kullanıcı ile donatı elemanlarının birebir ilişkilerinde her iki tarafında fiziki yapılarının zorlanmamaları, belli bir uyum içinde olmaları gerekir. İnsanın fiziki zorlanma şekillerinin tespit edilmesi için onun vücut ölçü ve parçalarının hareket alanları gibi fiziki nitelikleri incelenmelidir (Altınok, 1987). Çalışma ortamından kaynaklanan sırt, boyun, bel, kalça ağrısı gibi birçok rahatsızlıkların ortaya çıktığı ve bu problemlerin düzeltilmesi ile verimli ve sağlıklı bir çalışma ortamı oluşturulmasına katkıda bulunacaktır. Kullanılan makine ve teçhizat bireyin vücut ölçülerine uygun değilse sağlık problemlerine yol açabilecektir. Tablo 1'de bedenin uygunsuz duruşlarında sağlık problemi oluşması muhtemel bölgeler görülmektedir.

Vücut ağırlığı belli bir yük ile kuvvet uygulamaktadır. Bu yüklerin ağırlığı arttıkça, öne eğilme ve dizlerde de giderek artan bir gerilme halinin oluştuğunda ve belli bir ağırlığı aştığında kişi rahatsızlanmaya başlamaktadır. Vücuttaki kas direncine bağlı olarak ağırlık merkezleri ile destek noktası arasında açısal değişimler görülmekte ve omurga ağırlarına neden olabilmektedir. Önemli olan, insan anatomik özelliklerine göre kas, bağ ve eklem dokularına zarar vermeyecek yük kuvvetlerinin korunmasıdır. Bu sebeple vücuda gelen yükün fiziksel dayanım sınırlarını aşmadığından emin olmak gerekmektedir. Fiziksel dayanım sınırları kişilerin kas yapılarına göre farklılık göstermektedir. (Kahraman, 2013; İnternet, 2015)

İnsan verimliliğini ve sağlığını olumlu yönde etkileyebilmesi için vücut postürüne uygun duruş pozisyonları kullanılmalıdır. Uygun pozisyonun kullanımı solunum, dolaşım ve enerjinin kullanımını düzenli hale getirmekte ve verimliliği arttırdığı literatürde bildirilmektedir. Tasarım mekânlarını çizim yapan işletme çalışanları, sanat ve tasarım eğitimlerinin yapıldığı kurumlar ve ayrıca mesleki ve teknik eğitim

kurumlarında çok sayıda öğrenci bu mekânları kullanmaktadır.

Tablo 1. Bedenin Uygunsuz Duruşlarında Sağlık Problemi Oluşması (Kahraman, 2013; Utkun, vd., 2013).

Uygunsuz duruşlar	Sağlık problemi oluşması muhtemel bölgeler
Ayakta Durma (özellikle öne doğru eğilerek durma)	Ayaklar ve lumbar bölgesi
Lumbarın desteklenmediği durumda oturuş	Lumbar bölgesi
Sırtın desteksiz durumda olduğu oturuşlar	Bel kemiği kasları
Ayak konulacak ızgaraların uygun yükseklikte olmadığı oturuşlar	Diz, bacaklar ve lumbar bölgesi
Çalışma yüzeyinin çok yüksek olduğu oturuşlar	Kürek kemiğinin üstündeki kaslar
Üst kolun dikey yönde desteksiz ve asılı konumda	Omuzlar ve üst kol
Kolun yukarı doğru uzanması	Omuzlar ve üst kol
Başın geriye doğru eğik olduğu durumlar	Boyun omurları
Gövde öne doğru eğik kambur duruş	Bel omurları ve kasları
Sırt öne doğru eğik, ağırlık kaldırma söz konusu	Bel omurları ve kasları
Herhangi bir eklemin uzun süre zorlanması	Hareketle ilgili eklemler

Tasarım mekânlarında vücuda gelen yüklerin fiziksel dayanım sınırlarını aşmasından dolayı sırt, boyun, bel, kalça ağrısı vb. birçok rahatsızlıkların ortaya çıktığı görülmektedir. Bunun yanı sıra, ergonomik koşullara sahip olmayan tasarım mekânları iş kayıpları ve verimsizliğe de yol açmaktadır. Bunun için Güzel Sanatlar Fakültesi'nde yeni faaliyete başlayan İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı Bölümü Proje Tasarım Atölyesinde kullanılmak üzere değişik açılarla ayarlanmış profesyonel çizim masaları ve farklı yüksekliklerde ayarlanmış oturma elemanlarının cinsiyete ve zamana göre kullanıcı performansının ölçülmesi hedeflenmektedir.

2. MATERYAL VE YÖNTEM

2.1. Araştırma denekleri

Araştırma denekleri, Afyon Kocatepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi, İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı Bölümü 1. sınıf öğrencilerinden seçilmiştir. Bu amaçla, 5 bay, 5 bayan öğrenci tesadüfî olarak belirlenmiştir. 1 ve 2. sınıf öğrencileri tercih edilmesinde, bu dönemdeki çizim derslerinin yoğunluğundan (Teknik Resim, İç

Mekân Tasarımı, Perspektif dersleri) dolayı tercih edilmiştir. Bölümün yeni olmasından dolayı 3 ve 4. sınıf öğrencilerimiz bulunmamaktadır. Seçilen tüm öğrencilerin sağlıklı olmasına, fiziksel özelliklerinde bir anormallik olmamasına ve geçmişte herhangi bir ortopedik rahatsızlık geçirmemiş olmalarına dikkat edilmiştir. Tüm deneklerin boy, kilo ve yaşlarının ortalama değerleri, standart sapma ve varyasyon katsayılarıyla birlikte Tablo 2'de verilmiştir. Örneklem grubu içerisine alınan araştırma deneklerinin ortalama boy ölçüleri verilmiştir.

Çizim mekânlarında yapılan temel eylem "çizim yapma"dır. Çizim yapma eylemini gerçekleştirebilmek için gerekli olan donanım; çizim masası, oturma elemanı gibi araçlar ile gönye, T-cetveli veya paralel cetvel, resim kâğıdı, çizim kalemleri, silgi vb. gereçlerdir. Çizim yapma eyleminin ergonomik boyutu ele alındığında, çizim masası, oturma elemanı gibi araçların boyutsal ve yapısal özellikleri ile bu araçların birbirleriyle olan ilişkilerinin ergonomik kriterler üzerinde etkili olduğu görülmektedir. Bu çalışmada, çizim masası, oturma elemanı ve kullanıcı arasındaki ilişkilerden ağırlıklı olarak antropometrik ilişkiler üzerinde durulmuş olup; Baker' in 1986 yılında ortaya koyduğu ortam faktörü (sıcaklık, ses, koku, müzik, ışık vb.), tasarım faktörü (mimari plan, renk, malzeme, tekstür, mekânın iç düzeni vb.) ve sosyal faktörler (kullanıcı, personel vb.) gibi çalışanların verimliliği üzerinde etkili olan kriterler çalışma kapsamı dışında bırakılmıştır (Baker, 1986).

Tablo 2. Deneklerin demografik özellikleri

Deneklerin İstatistikî Değerleri		Boy (cm)	Yaş
Bayan	Aritmetik ortalama	162,63	19,15
	Standart sapma	4,677	0,982
	Varyasyon katsayısı (%)	2,876	5,128
Bay	Aritmetik ortalama	176,50	19,28
	Standart sapma	7,301	0,755
	Varyasyon katsayısı (%)	4,137	3,916

2.2. Çizim masası ve oturma elemanı

Çizim mekânlarında, çizim yapma eylemi için gerekli olan araçlar oturma elemanları, çizim masaları ve çizim masasına monte edilmiş durumda olan paralel cetveldir. Bu çalışmada, deneklerin çizim yapma eylemlerini gerçekleştirebilmeleri için Afyon Kocatepe Üniversitesi GSF, İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı Bölümüne ait tasarım stüdyolarından ve burada mevcut bulunan araçlardan yararlanılmıştır. Çalışmada kullanılan çizim masası, oturma elemanı (tabure) ve paralel cetvel Şekil 1' de gösterilmiştir.

Tasarım stüdyolarında mevcut olan çizim masaları uygulamaya başlanmadan önce ilgili açılı doğrultusunda ayarlanmıştır. Düz konumda çizim masalarının

yüksekliği 75 cm, tablaları ise 80x120 cm ölçülerindedir. Masaların tabla yüzeyleri beyaz renkli laminat kaplıdır. Tabla eğim ayarı yapılabilmesi için gerekli olan mekanizma masanın yanlarında mevcuttur. Bu çalışmada, ayakta ve oturarak sık kullanımları dikkate alınarak masa eğimleri 45°, 60° ve 75° olmak üzere üç farklı açı kullanılmıştır.

Oturma elemanı olarak, mevcut tasarım stüdyolarında halen kullanılan taburelerden faydalanılmıştır. Taburelerin oturma tablaları 30 cm çapında daire şeklinde ve ahşap (MDF) üzeri 2 cm sünger ve suni deri ile kaplanmıştır. Aynı şekilde arkalıkta sünger ve suni deri ile kaplanmıştır. Tabureler yüksekliği ayarlanabilen pistonları mevcuttur. Pistonlu olmasından dolayı yüksekliği ayarlaması kullanıcı tarafından kolay olmaktadır. Ayak koyma yeri yerden yüksekliği 18 cm ve ayak koyma yeri genişliği ise 35 cm'dir. Araştırma deneklerinin kiloları farklı olmasından dolayı tabureye oturduktan sonra yükseklik kontrol edilmiştir. Belirlenen yükseklikler diğer çalışmalarda da kullanılan yükseklikler ile uyum sağlaması için sırasıyla, 45, 50 ve 55 cm'dir. Bazı kaynaklarda, tabure yüksekliği için en uygun ölçü 50 cm olarak verilmektedir. Çalışmada, kaynaklarda öngörülen yükseklik ölçüsü (50 cm), ve $\pm$ %10 olmak üzere (45, 55 cm) üç yükseklik ölçüsü kullanılmıştır (Yıldırım ve Kasal, 2005; Neufert, 1974).



Şekil 1. Çalışmada kullanılan çizim masası, oturma elemanı

2.3. Anket formu

Çizim mekânlarında, deneklerin farklı oturma elemanı yüksekliği ve masa eğimi kombinasyonlarında çizim yaptıkları sırada, çeşitli vücut bölümlerinde hissettikleri rahatlık derecelerinin analiz edilebilmesi için bir anket hazırlanmıştır. Bu anket için daha önce yapılan benzer çalışmalardan faydalanılmıştır (Kasal, 2004). Araştırmada kullanılan vücut bölgeleri ile hazırlanan anket Tablo 3'de verilmiştir.

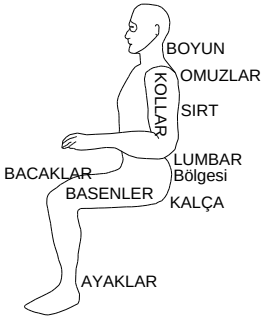
Hazırlanan ankette, deneklerin çizim yapma sürecine bağlı olarak bazı önemli vücut parçalarındaki duygu değişimlerini gözlemek için, duygular "çok rahatsız"

ile "çok rahat" arasındaki 5 aşamada derecelendirilmiştir. Bu sayede, çeşitli kombinasyonlarda gerçekleştirilen çizim yapma eyleminin ve zaman faktörünün, vücudun 10 farklı bölgesini etkileyişi belirlenmiştir. Vücuttaki rahatlık dereceleri için değerlendirmeye alınan bölgeler; yukarıdan aşağıya doğru boyun, omuzlar, sırt, lumbar bölge, kalça, basenler, kollar, bacaklar, ayaklar ve genel duruştur.

2.4. Araştırma modeli

Çalışmada; değişken olarak oturma elemanı yüksekliği, çizim masası eğimi ve zaman kullanılmıştır. 4 farklı zaman içerisinde rahatlık derecesi üzerindeki etkisi de ölçülmüştür. 4 farklı oturma elemanı yüksekliği, 3 değişik masa eğimi, 4 zaman noktası ve 5 bay, 5 bayan olmak üzere 10 denek ($4 \times 3 \times 4 \times 10 = 480$) alınmıştır. Anketler değerlendirilirken, en üst ve en alt değerlerin alındığı anketler çalışmanın güvenilirliği açısından elenmiş ve 10 deneğin anketleri çalışmaya dâhil edilmiştir. Buna göre, 480 anket istatistiksel işlemlere tabi tutulmuştur.

Tablo 3. Deneylerde değerlendirmeye alınan vücut bölgeleri ile anket örneği (Kasal, 2004)

	Bölgeler	Çok Rahatsız	Rahatsız	Orta	Rahat	Çok Rahat
	Boyun					
	Omuzlar					
	Sırt					
	Lumbar Bölgesi					
	Kalça					
	Basenler					
	Kollar					
	Bacaklar					
	Ayaklar					
	Genel Duruş					

2.5. Anketlerin uygulanması

Anket çalışması, Afyon Kocatepe Üniversitesi GSF, İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı Bölümüne ait 123 numaralı tasarım stüdyolarında uygulanmıştır. Her bir kombinasyon için gerekli koşullar oluşturulduktan sonra, denekler yerlerine oturtulmuş ve 90 dakikalık bir çizim eylemi yapmaları sağlanmıştır. Diğer bir ifadeyle, her bir kombinasyon 90 dakika sürmüştür. Bu çalışmada, oturma elemanı ile çizim masası arasındaki uzaklık değişken olarak hesaba alınmamıştır.

90 dakika süren bir kombinasyon içerisinde, 10 adet deneğe aynı anket hem 5. dakikada, hem 30. dakikada, hem 60. dakikada hem de 90. dakikada uygulanmıştır. Böylece, zaman faktörünün de rahatlık derecesi üzerindeki etkisi ölçülmüştür. Her bir kombinasyon için yapılan anket uygulamaları, deneklerin yorgunluğu ve bunun sonucunda cevapların güvenilirliğinin azalması gibi hususlar göz önünde bulundurularak, ayrı günlerde ve günün erken saatlerinde yapılmıştır.

2.6. İstatistiksel değerlendirme

Anket sonuçları değerlendirilirken; önce bir anketteki tüm sonuçları kapsayan “toplam rahatlık değerleri” hesaplanmıştır. Bunun yapılabilmesi için; “çok rahatsız” (1 puan) ile “çok rahat” (5 puan) seçenekleri arasındaki 5 aşamaya puan verilmiştir. Değerlendirme 10 vücut bölgesi üzerinde olduğu için; toplam en büyük rahatlık değeri (10x5=50) 2 ile çarpılarak 100 puan olarak kabul edilmiştir. 10 vücut bölgesine verilen puanlar toplanarak ve toplamın iki katı alınarak toplam rahatlık değerleri 100 puan üzerine göre değerlendirilmiştir. Toplam rahatlık değerleri hesaplandıktan sonra, denemeye alınan faktörler ile bu faktörlerin etkileşimlerinin toplam rahatlık değeri üzerindeki etkileri “çoklu varyans analizi” ile belirlenmiştir. Varyans analizinde anlamlı bulunan varyans kaynaklarına ait ortalamaların karşılaştırılması için Tukey testi uygulanmıştır. Farklılıkların kaynağının bulunabilmesi için Homojenlik Grupları (HG) tabloları harf dağılımlarına göre gruplandırılmıştır.

Masa eğimi, oturma elemanı yüksekliği, zaman ve cinsiyet ilişkileri incelenmiştir. Bu ilişkilerin tanımlanması için çoğul regresyon analizleri yapılmıştır ve elde edilen sonuçlar matematiksel modeller haline dönüştürülmüştür. Tüm değişkenleri kapsayan bir matematiksel model oluşturabilmek amacıyla çoğul regresyon analizi yapılmış ve tüm değişkenlere göre rahatlığın önceden tahmin edilebilmesini sağlayabilecek bir formül ortaya çıkarılmıştır.

3. BULGULAR VE TARTIŞMA

Çizim mekânlarında en uygun masa eğimi ve oturma elemanı yüksekliğini belirlemek için yapılan ankette, çeşitli vücut bölgelerinde hissedilen rahatlık ve rahatsızlık dereceleri tespit edilmiştir. Araştırmada, 3 farklı masa eğimi ve 4 değişik oturma elemanı yüksekliği, zaman ile 48 kombinasyonda kullanılmıştır (Tablo 11). Her bir kombinasyon için anket sonuçları ayrı ayrı değerlendirilmiş ve her bir alternatifin ortalama rahatlık dereceleri yorumlanmıştır.

Zaman, çizim masası eğimi, oturma elemanı yüksekliği ve cinsiyet faktörünün toplam rahatlık değeri üzerindeki etkilerine ilişkin çoklu varyans analizi sonuçları Tablo 4’de verilmiştir.

Tablo 4. Değişkenlerin toplam rahatlık değerlerine etkilerine ilişkin varyans analizi

Varyans Kaynakları	Kareler Toplamı	Serbestlik Derecesi	Kareler Ortalaması	F Değeri	Hata payı p = 0.05
Zaman	10148,367	3	3382,789	17,387	,000
Masa Eğimi	4585,317	2	2292,658	11,784	,000
Oturma Elemanı Yük.	6374,767	3	2124,922	10,922	,000
Cinsiyet	598,533	1	598,533	3,076	,080
Z * ME	1246,083	6	207,681	1,067	,381

Z * OY	761,633	9	84,626	,435	,916
Z * C	16,800	3	5,600	,029	,993
ME * OY	6420,283	6	1070,047	5,500	,000
ME * C	171,617	2	85,808	,441	,644
OY * C	1427,867	3	475,956	2,446	,064
Z * ME * OY	3009,117	18	167,173	,859	,629
Z * ME * C	254,450	6	42,408	,218	,971
Z * OY * C	481,600	9	53,511	,275	,981
ME * OY * C	9351,183	6	1558,531	8,011	,000
Z * ME * OY * C	1096,350	18	60,908	,313	,997
Hata	74710,400	384	194,558		
Toplam	1359768,000	480			
Not: OY: Oturma elemanı yüksekliği, ME: Masa Eğimi, Z: Zaman, NS: Önemsiz, *: 0.01 Hata payı ile önemli					

Zaman, masa eğimi, oturma elemanı yüksekliği ve cinsiyet faktörünün toplam rahatlık değerleri üzerindeki etkileri $\alpha = .05$ düzeyinde zaman (F:17,387, Sd:3, $P < 0,01$), masa eğimi (F:11,784, Sd:2, $P < 0,01$) ve oturma elemanı yüksekliğinde (F:10,922, Sd:3, $P < 0,01$) anlamlı bulunmuştur. Yapılan tüm ikili, üçlü ve dördü etkileşim sonuçları ise istatistiksel anlamda masa eğimi ile oturma elemanı yüksekliği ve masa eğimi, oturma elemanı yüksekliği ile cinsiyet değişkenleri hariç diğer konularda önemsiz bulunmuştur. Buna göre, ikili, üçlü ve dördü karşılaştırmalardan masa eğimi ile oturma elemanı yüksekliği (F:5,500, Sd:6, $P < 0,01$) ve masa eğimi, oturma elemanı yüksekliği ile cinsiyet (F:8,011, Sd:6, $P < 0,01$) değişkenleri hariç diğer konularda rahatlık üzerinde etkili değildir. Bir başka ifadeyle, masa eğimi ile oturma elemanı yüksekliği ve masa eğimi, oturma elemanı yüksekliği ile cinsiyet değişkenleri hariç diğer konularda toplam rahatlık değerini önemli derecede etkilememiştir. Ama masa eğimi ile oturma elemanı yüksekliği ve masa eğimi, oturma elemanı yüksekliği ile cinsiyet değişkenleri arasında istatistikî olarak anlamlı bir farklılık olduğu göze çarpmaktadır.

Tekli karşılaştırmalardan zaman faktöründe ortaya çıkan ortalama değerler arasında farklar anlamlı olup, yapılan farklılık analizi sonuçları Tablo 5'de verilmiştir.

Tablo 5. Zaman faktörü ile ilişkili farklılık analizi

Zaman	Ort.	HG
5	56.78	A
30	53.48	A
60	47.95	B
90	45.02	B

Çalışmada dört farklı zaman faktörü kullanılmıştır. Zaman faktörü ortalamaları arasında farklılığın nereden kaynaklandığının bulunması için yapılan analiz sonucunda çizime yeni başlanan 5 dk ile 30 dk arasında ve 60 dk ile 90 dk arasında anlamlı bir farklılık olmadığı görülmüştür. Ama diğer değişkenlerde ise 5-30 dk ile 60-90 dk arasında anlamlı bir farklılığın olduğu belirtilmiştir. Bu durumda zaman uzadıkça rahatsızlığın arttığı söylenebilir. Bunun sebebi ise çizim yaparken deneklerin çizimi yetiştirmeye konsantre olmalarından dolayı fazla hareket etmemelerinden kaynaklandığı düşünülmektedir.

Masa eğimi ile ilişkili farklılık analizi sonuçları ve homojenlik grupları Tablo 6'da verilmiştir.

Tablo 6. Masa eğimi faktörü ile ilişkili farklılık analizi

Masa Eğimi	Ort.	HG
45	53.03	A
60	52.96	A
75	46.44	B

Bu da göstermektedir ki 45 derece ile 60 derece arasında memnuniyet açısından farklılık bulunmamaktadır. Ama 75 derece açısının daha dik olması nedeni ile farklılığın kaynağını oluşturduğu belirlenmiştir. Cinsiyet faktörü ile ilişkili farklılık analizi sonuçları ve homojenlik grupları Tablo 7'de verilmiştir.

Tablo 7. Cinsiyet ile ilişkili farklılık analizi

Cinsiyet	Ort.	HG
Bayan	49,692	B
Bay	51,925	A

Varyans analizi sonuçlarında cinsiyet değişkeninin bay ve bayan olarak iki faktörden oluşmasından dolayı istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık ortaya çıkmamıştır. Ama bayanların rahatlık değerleri toplamının ortalaması baylara yakın olsa da daha düşük durumdadır.

Tablo 8. Oturma elemanı yüksekliği ile ilişkili farklılık analizi

Oturma elemanı yüksekliği	Ort.	HG
45	53.30	A
50	55.43	A
55	47.57	B
Ayakta	46.93	B

Çalışmada dört farklı oturma elemanı yüksekliği faktörü kullanılmıştır. Oturma elemanı faktöründe ortalamaları arasında farklılığın nereden kaynaklandığının bulunması için yapılan analiz sonucunda 45 cm yükseklik ile 50 cm yükseklik arasında ve 55 cm yükseklik ile ayakta çizim yapma arasında anlamlı bir farklılık olmadığı görülmüştür. Ama diğer değişkenlerde ise 50-55 cm yüksekliği ile 55 cm ve ayakta çizim yapma arasında anlamlı bir farklılığın olduğu belirtilmiştir. Bu durumda yükseklik arttıkça rahatsızlığın arttığı söylenebilir.

Çiftli karşılaştırmalardan masa eğim açısı ile oturma elemanı yüksekliği faktörlerinde ortaya çıkan ortalama değerler arasında farklar anlamlı olup, yapılan farklılık analizi sonuçları Tablo 9'da verilmiştir.

Tablo 9. Masa eğimi ile oturma elemanı yüksekliği faktörleri ile ilişkili ikili farklılık analizi

Masa Eğimi	45		60		75	
Oturma elemanı yüksekliği	Ort.	HG	Ort.	HG	Ort.	HG
45	54.90	ABC	58.30	AB	46.70	CD
50	64.75	A	50.20	BCD	51.35	BCD
55	48.20	BCD	50.80	BCD	43.70	D
Ayakta	44.25	CD	52.55	BCD	44.00	CD

Masa eğimi ile oturma elemanı yüksekliği faktörleri ile ilişkili ikili farklılık analizi sonucuna göre; masa eğimi 45°'de 50 cm oturma elemanı yüksekliğinde en memnun edici bir oturma elemanı olduğu ve sırası ile; masa eğim açısı 60°'de 45 cm oturma elemanı yüksekliğinde ve masa eğimi 45°'de 45 cm oturma elemanı yüksekliğinde olması şeklinde sıralandığı tespit edilmiştir. Bu değişkenler arasında ise istatistikî bir farklılık olduğu tespit edilmiştir. Ama 45° masa eğiminde 55 cm'lik oturma elemanı yüksekliği, 60° masa eğiminde 50-55 cm ve ayakta oturma elemanı yüksekliği, 75° masa eğiminde 50 cm'lik oturma elemanı yüksekliği arasında ise istatistikî bir farklılık olmadığı görülmektedir. Rahatlık açısından en memnun olmayan grubun ise 75° masa eğiminde 55 cm'lik oturma elemanı yüksekliğinde elde edilmiştir. Bu değişken ile toplam rahatlık açısından istatistikî olarak bir farklılığın olduğu söylenebilir. Cinsiyet ile oturma elemanı yüksekliği ve masa eğimi faktörleri ile ilişkili ikili farklılık analizi sonuçları Tablo 10'da verilmiştir.

Tablo 10. Cinsiyet ile oturma elemanı yüksekliği ve masa eğimi faktörleri ile ilişkili ikili farklılık analizi

Masa Eğimi		45°		60°		75°	
Oturma elemanı yüksekliği	Cinsiyet	Ort.	HG	Ort.	HG	Ort.	HG
45 cm	Bayan	50.50	BCDE	53.40	ABCD	46.40	CDE
	Bay	59.30	ABC	63.20	AB	47.00	BCDE
50 cm	Bayan	68.80	A*	49.20	BCDE	42.80	DE
	Bay	60.70	ABC	51.20	BCD	59.90	ABC
55 cm	Bayan	51.90	BCD	49.80	BCDE	45.60	CDE
	Bay	44.50	CDE	51.80	BCD	41.80	DE
Ayakta	Bayan	34.20	E	53.90	ABCD	49.80	BCDE
	Bay	54.30	ABCD	51.20	BCD	38.20	DE

Cinsiyet ile oturma elemanı yüksekliği ve masa eğimi faktörleri ile ilişkili üçlü farklılık analizi sonuçlarına göre 45° masa eğimini kullanan 50 cm yükseklikte oturan bayanların rahatlık açısından daha memnun oldukları belirlenmiştir. Sırası ile 60° masa eğimini kullanan 45 cm yükseklikte oturan baylar gelmekte ve sonra ise 45° masa eğimini kullanan 45 cm yükseklikte oturan baylar ile 75° masa eğimini kullanan 50 cm yükseklikte oturan baylar takip etmektedir. Bu değişkenler arasında ise istatistikî bir farklılık olduğu tespit edilmiştir. Rahatlık açısından en memnun olmayan grubun ise 45° masa eğiminde ayakta çizim yapan grubun olduğu tespit edilmiştir. Bundan önce ise masa eğimini 75° kullanan 50 cm yükseklikte oturan bayanlar ile 55 cm yükseklikte oturan baylar ve ayakta çizim yapan baylar arasında istatistikî bir farklılık olmadığı tespit edilmiştir. Diğer

değişken ile toplam rahatlık açısından ise istatistikî olarak bir farklılığın olduğu söylenebilir. Bunun nedeni cinsiyet açısından bay ve bayanların antropometrik yapılarının farklı olmasından kaynaklandığı düşünülmektedir.

Varyans analizi sonuçlarında istatistiksel olarak anlamlı çıkmamasına rağmen, oturma elemanı yüksekliği*masası eğimi*cinsiyet*zaman faktörlerinin dörtlü karşılaştırma ortalama sonuçları Tablo 11'de verilmiştir.

Tablo 11. Masa eğimi, zaman, Oturma elemanı yüksekliği ve cinsiyet faktörlerinin karşılaştırılması

	ME	45 cm			50 cm			55 cm			Ayakta		
Z	OY	45°	60°	75°	45°	60°	75°	45°	60°	75°	45°	60°	75°
	C	Ort.	Ort.	Ort.	Ort.	Ort.	Ort.	Ort.	Ort.	Ort.	Ort.	Ort.	Ort.
5 dk	B	57.20	61.20	56.40	74.00*	59.20	44.80	63.60	52.80	46.00	39.60	58.40	53.60
	E	71.20*	71.60*	50.40	59.60	58.00	67.20	62.40	57.60	47.60	52.40	53.20	44.80
30 dk	B	50.20	54.40	49.20	71.20*	52.00	44.40	53.60	53.60	46.40	46.40	53.60	50.80
	E	60.80	68.40	47.20	66.00	49.20	61.60	54.00	52.00	43.20	68.00	49.60	38.00
60 dk	B	48.40	49.60	42.80	65.20	42.00	41.20	50.80	47.20	46.00	24.40*	54.40	50.80
	E	54.40	56.00	46.80	59.60	48.80	58.40	36.40	50.00	39.20	48.40	51.60	38.40
90 dk	B	46.40	48.40	37.20	64.80	43.60	40.80	39.60	45.60	44.00	26.40*	49.20	44.00
	E	50.80	56.80	43.60	57.60	48.80	52.40	25.20	47.60	37.20	48.40	50.40	31.60

Not: OY: Oturma elemanı yüksekliği, ME: Masa Eğimi,

Z: Zaman, B: Bayan, E: Bay

Oturma elemanı yüksekliği*çizim masası eğimi etkileşimi sonucunda en yüksek toplam rahatlık değerlerini 5.dk'da bayanlarda 50 cm yükseklikte ve 45° masa eğiminde ulaşılmıştır. Sırasıyla, 5.dk'da baylarda 45 cm yükseklikte ve 60° masa eğiminde ulaşılrken bundan sonra ise 5.dk'da baylarda 45 cm yükseklikte 45° masa eğiminde ve 30.dk'da bayanlarda 50 cm yükseklikte 45° masa eğiminde sağlanmıştır. En düşük toplam rahatlık memnuniyeti ise ayakta çizim yapan deneklerde 60 ve 90.dk'da bayanlarda 45° masa eğimini kullandıklarında görülmektedir.

Buda göstermektedir ki; ayakta çizim yapan özellikle bayan kullanıcıların daha dik (60° veya 75°) çizim masasını ayarlamaları, çizim yapma zamanının uzaması durumlarında ise 60°de çizim yapmaları tavsiye edilebilir. Bunun yanı sıra bayanların 50 cm yükseklikte tabureye oturmaları ve masa açısını ise 45° ayarlamaları tavsiye edilmektedir. Kısa zamanlı çizimlerde ise 45 cm yüksekte tabureye oturan bayanların masa açısını 45° veya 60° ayarlamaları vücut bölgelerinde rahatsızlık durumlarının azalması açısından ve memnuniyetlerinin artması adına önemlidir.

4. SONUÇ VE TARTIŞMA

Oturma elemanı yüksekliğine göre yapılan karşılaştırmalar sonucunda, çizim yapma eylemi için en uygun oturma elemanı yüksekliğinin bayanlarda 50 cm, baylarda ise 45 cm olduğu tespit edilmiştir. Bayanlarda çizim yapma sırasında 45 cm oturma elemanı düşük, 55 cm oturma elemanı ise yüksek bulunmuştur. Bayanların genellikle oturma elemanı ayak koyma yerine ayaklarını koyduklarından dolayı 50 cm oturma elemanı yüksekliğinde daha rahat ettikleri düşünülmektedir. Baylarda ise oturma elemanı ayak koyma yerini 45 cm yükseklikte genellikle kullanmadıkları için daha rahat bir kullanımda oturdukları görülmüştür. Çizim masası derinliğinin 80 cm olmasından dolayı düşük oturma elemanı ile çizim yapılması esnasında masanın alt kısmına çizimlerini bağladıkları ve bu sayede boyun, omuzlar, kollar ve bacakların aşırı rahatsız olmadığı; denekler bu şekilde yapmasalardı aşırı rahatsızlık duyacakları ve masaya hâkimiyetin sağlanamayacağı düşünülmektedir. Özellikle bayanların oturma elemanı yüksekliğinin alçak olmasından dolayı baldır kısımlarını yukarı kaldırdıkları ve oturma süngeri olmasa sert bir yüzeye oturmak zorunda olacakları bu da rahatsızlığa neden olacağı düşünülmektedir. Ama bu oturuş şeklinde daha çok dik pozisyonda oturdukları bu sayede omuriliğe baskıyı azalttıkları görülmüştür. Özellikle baylarda ise yüksek oturma elemanında çizim yapmada baldırların aşırı öne eğimli bir oturma pozisyonu meydana geldiği ve dolayısıyla baldır kısımları ve ayak kısımlarına kan dolaşımını azaltmasından dolayı rahatsızlıklara sebep olacağı düşünülmektedir. Bu sebeple baylar oturma elemanı yüksekliğini arttırdıkça toplam rahatlık değişkeni ortalamalarının da düştüğü görülebilir.

Oturma elemanında bulunan arkalık kısmını deneklerin çizim yaparken çok kullanmadığı, yorulduklarında veya dersi dinlerken daha çok kullandıkları görülmüştür. Oturma elemanında bulunan arkalık kısmı özellikle, lomber bölgenin desteklemektedir. Öne doğru eğimli şekillerde çalışılması sırt, bel ağrısı vb. şikâyetlere yol açabileceği görülmüştür. Ayrıca, öne eğilme pozisyonunda çalışma halinde, omurlar arası disklerde baskı olduğu başı taşıyan boyun kaslarında rahatsızlıklara neden oluşturabileceği düşünülmektedir. Buna göre, çizim mekânlarında kullanılabilecek oturma elemanlarının mümkünse arkalıklı olması ve bu arkalığın ise yaylı olup öne doğru eğilmelerde de beli desteklemesi gerekmektedir.

Masa eğimine göre yapılan başka bir çalışmada 0°, 15° ve 30°'lik masa eğimi kullanılmıştır (Yıldırım ve Kasal, 2005). Bu çalışmada "Çizim masası eğiminin artışı, masaya hâkim olma açısından ve özellikle dik oturma postürüne doğru bir gidiş sağlamasından dolayı rahatlığın artmasına yol açtığı" bulunmuştur. Çalışmamızda ise 45°, 60° ve 75°'lik masa eğimi kullanılmıştır. Masa eğim açısının fazla artması sonucu boyun, omurilik ve sırt bölgelere daha fazla yük binmesinden dolayı rahatlık azalmakta olduğu görülmüştür. Ama diğer bölgelerin ortalamaları da dikkate alındığında çalışmamız için şunu belirtmekte fayda vardır; çizim masası eğimi arttıkça oturma elemanı yüksekliği de bir miktar artırılarak masaya hâkimiyet daha kolay sağlanabilmektedir. Bu şekilde yapılan oturma elemanı yüksekliği ve çizim masası açısındaki değişiklik ile çizim yapan bireylerin rahatlığını, sağlığını ve verimliliğini arttıracakları söylenebilir.

deneklerin çizimi yetiştirebilmek için hep aynı pozisyonda oturmalarından dolayı rahatsızlık da artmaktadır. Bu durum başka çalışmalar ile de örtüşmektedir. "Özellikle zamanın rahatlığı olumsuz yönde etkilediği belirlenmiştir. Normal olarak, zaman ile yorgunluk meydana gelmekte ve vücudun tüm bölgelerinde rahatsızlıklar başlamaktadır" (Kasal, 2004). Çizim yapan kişilerin her 30 dakikada bir ayağa kalkarak vücudu rahatlatıcı hareketler etmeleri tavsiye edilmektedir.

Özellikle çizim yapan kullanıcılar incelendiğinde yüksek topuk kullandıkları göze çarpmıştır. Kendileri ile de sözlü olarak sohbet ettiğimizde yüksek topuk ile çizim yaptıklarında rahatsızlık duyduklarını bay ve bayanlar dile getirmişlerdir. İklim şartlarına ve kullanıcının isteklerine bağlı olarak bazı durumlarda bu tip yüksek topuklar ile çizim yapabilmekte olduklarını belirtmişler ama uzun süreli çizim yaptıkları ortamlarda yüksek topuk giymemeleri önerilir.

Bu çalışmada çizim masası eğimi 45-75° ye kadar ve tabureye oturarak veya ayakta çizim yapanlar araştırılmıştır. Ayakta çizim yapan özellikle bayan kullanıcıların daha dik (60° veya 75°) çizim masasını ayarlamaları, çizim yapma zamanının uzaması durumlarında ise 60°'de çizim yapmaları tavsiye edilebilir. Bunun yanı sıra bayanların 50 cm yükseklikte tabureye oturmaları ve masa açısını ise 45° ayarlamaları tavsiye edilmektedir. Kısa zamanlı çizimlerde ise 45 cm yüksekte tabureye oturan bayanların masa açısını 45° veya 60° ayarlamaları vücut bölgelerinde rahatsızlık durumlarının azalması açısından ve memnuniyetlerinin artması adına önemlidir. Özellikle çizim mekânlarında kullanıcıların dik oturma pozisyonuna kendimizi alıştırmaları tavsiye edilmektedir.

Teşekkür

Bu çalışma Afyon Kocatepe Üniversitesi Bilimsel Araştırma Projeleri Koordinasyon Birimi tarafından 14.HIZ.DES.51 nolu proje kapsamında desteklenmiştir.

Özveriyle ve sabırla çalışmaya gönüllü olarak katılan 2014-2015 eğitim öğretim yılı AKU Güzel Sanatlar Fakültesi İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı 2. sınıf öğrencilerine ve desteklerinden dolayı AKU Güzel Sanatlar Fakültesi Dekan V. Prof. Dr. İsa SAĞBAŞ'a çok teşekkür ederiz.

KAYNAKLAR

Altınok, M., 1987. Mobilya Üretiminde Endüstriyel Tasarım, G.Ü. Fen Bilimleri Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, Ankara, 15-25.

Baker, J., 1986. The Role of the Environment in Marketing Services: The Consumer Perspective", In J. Czepiel, et al. (Eds.), The Services Challenge: Integrating for Competitive Advantage, American Marketing Association, Chicago, 79-84.

Efe, H., 1993. Mobilya Konstrüksiyon Tasarımında Etkili Faktörlerin Analizi, K.T.Ü. İ. Ulusal Orman Ürünleri Endüstrisi Kongresi, Bildiri Kitabı, Trabzon, 484-490.

İnternet; Ergonomi, <http://mobilyaveicmekantasarimi.tr.gg/Ergonomi.htm>, 25.08.2015

Kahraman, M. F., 2013. Türkiye'de Antropometrik Verilere Göre Ofiste Ergonomik İşyeri Tasarımı Ofiste Ergonomik İşyeri Tasarımı, TC. Çalışma ve Sosyal Güvenlik Bakanlığı, İş Sağlığı ve Güvenliği Genel Müdürlüğü, 32.

Kalinkara, V., 2003. 9. Ulusal Ergonomi Kongresi, Bildiri Kitabı, Pamukkale Üniversitesi, Denizli Meslek Yüksekokulu, Denizli, 1-2.

Kasal, Ö., 2004. Çizim Mekanlarında İnsan - Eylem - Donatı Elemanı İlişkileri Üzerine Bir Araştırma, Gazi Ün. Fen Bilimleri Enstitüsü, Yüksek Lisans, Ankara.

Neufert, E., Çeviren: Erkan A., 1974. Yapı Tasarımı Temel Bilgileri, Tasarımcılar, Yapı Sahipleri Öğretenler ve Öğrenenler için El Kitabı, Güven Kitabevi, Ankara, 247249.

Utkun, E., Gündoğan, M. A., Gündoğan, A., 2013. Konfeksiyon Eğitimine Yönelik Örnek Bir Ergonomik Atölye Modelinin Tasarlanması, 19. Ergonomo Kongresi, 817-821.

Yıldırım, K., Kasal, Ö., 2005. Çizim Mekanlarında İnsan-Eylem-Donatı Elemanı İlişkileri Üzerine Bir Araştırma, Politeknik Dergisi, 8(3), 289-299.



TASARIM EĞİTİMİNE VE ARAŞTIRMALARINA ETKİLERİ BAĞLAMINDA DİJİTAL FABRİKASYON LABORATUVARLARI

Orkan Zeynel Güzelci

İstanbul Kültür Üniversitesi, Sanat ve Tasarım Fakültesi,
İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı Bölümü, o.guzelci@iku.edu.tr

ÖZET

Dijital tasarım teknolojilerinin ve bilgisayar destekli tasarım araçlarının son 20 yılda hızlı biçimde gelişmesiyle mimarlık eğitimi ve pratiği de hızlı bir dönüşüm içerisine girmiştir. 1990'ların sonlarında yeni öğrenme süreçlerini desteklemek, sayısal düşünmeye teşvik etmek ve deneysel çalışmalara olanak sağlamak amacıyla mimarlık okullarının bünyesinde dijital fabrikasyon laboratuvarları kurulmuştur. Bu çalışma kapsamında öncelikle dijital fabrikasyon laboratuvarlarının kuruluş süreci ve amaçları anlatılmıştır. Dijital fabrikasyon konularının ve tekniklerinin mimarlık eğitime nasıl entegre edilebileceği üzerine yapılmış araştırmalarda öne sürülen fikirlere yer verilmiştir. Dijital fabrikasyonun, tasarım ve üretim süreçlerine olan etkileri 3 adet örnek çalışma üzerinden anlatılmıştır. Örnek çalışmalarda; hızlı prototipleme, CNC ile üretim ve Robot ile üretim olmak üzere 3 farklı dijital fabrikasyon yöntemi kullanılmaktadır. İncelenen 3 örnek çalışma üzerinden dijital fabrikasyon sürecinde ne tür uzmanlıklara ihtiyaç duyulabileceği anlatılmış ayrıca dijital fabrikasyonla ilgili eğitim alanında karşılaşılabilecek zorluklara yer verilmiştir. Çalışmanın sonuç bölümünde dijital fabrikasyon yöntemlerinin tasarımların limitlerini nasıl genişletebileceği, yaratıcı düşünmeyi nasıl destekleyebileceği, günümüz ve gelecek mimarlığına ne tür etkiler yapacağı ve akademisyenlere bu noktada düşen görevler tartışılmıştır.

Anahtar Kavramlar: Bilişim, Yöntem, Araştırma, Teknoloji, Dijital Fabrikasyon

KAVRAMLAR

Sürdürülebilirlik

İşlev

Ütopya

Yapı fiziği

Tarih

Toplum

Yaratıcılık

Renk

Bilişim

Etik

Deneyim

Kültür

Biçim

Kullanıcı

Yöntem

Strüktür

Araştırma

Sunum

Doku

Malzeme

Teknoloji

Felsefe

Bağlam

Çevre

Estetik

1. GİRİŞ

Dijital çağ günümüz mimarlık eğitimi ve pratiğini büyük ölçüde etkilemiştir. Bilgisayar destekli tasarım araçları son 20 yılda hızlıca gelişmiş ve birçok tasarımcı tarafından kullanılır hale gelmiştir. Bilgisayar destekli tasarım araçları kullanılarak dijital modeller hızlı ve az maliyetli olarak elde edilmektedir. Bilgisayar ekranında görülmesine rağmen, dijital modeller döndürülebilmekte, hareket ettirilebilmekte ve içinde gezilebilmektedir. Bilgisayar ortamındaki modeller üzerinden tasarımların kolayca değiştirilebilmesi ve tasarım alternatiflerinin hızlıca üretilmesi, tasarım araştırmalarını desteklemektedir. Bu özellikleriyle tasarım sürecinde, dijital modeller fiziksel modeller ile karşılaştırılmaya başlanmıştır.



Şekil 1. EcoleDesBeauxArts ve Bauhaus Atölyeleri (Celani, 2012).

Üç boyutlu fiziksel modeller tasarımların mimarlar tarafından algılamasına, anlaşılmasına ve üzerinde çalışılabilmesine olanak sağlamaktadır (Budig ve diğ., 2014). Fiziksel modeller üzerinden mimari fikirlerin araştırılması yeni bir yaklaşım değildir. Gaudi, Fuller ve Gehry gibi tasarımcılar fikirlerini prototipler yardımıyla test etmiştir. Geçtiğimiz yıllarda gelişen teknoloji ile dijital araçlar; mimari tasarımların geliştirilmesinde, görselleştirilmesinde, temsil edilmesinde ve fiziksel olarak üretiminde kilit rol oynamıştır. Teknolojik gelişmelerle birlikte, mimari ürünün kavramsal ve fiziksel olarak üretimi arasındaki ilişki zamanla ön plana çıkmıştır. Dijital devrim bu ilişkiyi bilgisayar ve nümerik kontrollü üretim araçları üzerinden tekrar düzenlemiştir (Kolarevic, 2003).

Tasarımcılar nümerik kontrol sayesinde dijital enformasyonu fiziksel üretim yapan araçlara aktarmaya başlamıştır. Dijital fabrikasyon araçları temel olarak endüstriyel amaçlı kullanılmaya başlanmış olsa da, günümüzde daha mimarlık okullarında ve mimari ofislerde kullanılmaya başlanmıştır.

Dijital devrim zamanla sadece mimarlığın edimini değil mimari düşünme sürecini de değiştirmiştir. Bu nedenle, günümüz mimarlık eğitimi de bilgi teknolojilerinin desteği olmadan düşünülemez (Paio vd, 2012). Bu bağlamda, üniversitelerde yeni bir mimari eğitim müfredatının hazırlanması, yeni teknolojilerin ve yeni stratejilerin tanıtılması ve tasarım sürecinde dijital düşünmenin temellerinin atılması gerekmektedir. Dijital fabrikasyon laboratuvarlarının kurulması bu açıdan atılmış önemli bir adım olarak görülebilir.

Bu çalışmada, dijital fabrikasyon tekniklerinin ve laboratuvarlarının mimarlık eğitimine nasıl entegre olabileceğini tartışılmakta; eğitim ile entegrasyonun tam anlamıyla sağlanamamasının nedenleri ve sağlanması durumunda gelecekte mimarlık alanında ne tür olumlu etkiler yapabileceği üzerinde durulmuştur.

2. DİJİTAL FABRİKASYON LABORATUVARLARININ MİMARLIK EĞİTİMİNE ENTEGRASYONU

1990'ların sonlarından itibaren mimarlık okullarında "hızlı prototipleme atölyeleri" daha sonrasında ise "dijital fabrikasyon laboratuvarları" adıyla birimler kurulmuştur. Dijital fabrikasyon laboratuvarlarının kuruluş amacı; yeni öğrenme süreçlerini desteklemek, bilime ve mimarlık endüstrisine olumlu katkı yapmak olarak tanımlanmıştır (Paio vd. 2012).

İlk dijital fabrikasyon laboratuvarlarından biri 1990'ların sonunda William Mitchell tarafından MIT'de kurulmuştur. Laboratuvarlarda yapılan ilk uygulamalar lazer kesici ile ölçekli maketlerin yapılması üzerine yoğunlaşmıştır. CNC makineleri ise makine mühendisleri ile birlikte kullanılmıştır. Zamanla kullanılan dijital fabrikasyon yöntemleri gelişmiş ve daha çok öğrenci bu yöntemleri kullanarak uygulamalar yapmaya başlamıştır. Makine fiyatlarındaki düşüş ve MIT örneğinin uygulanabilir oluşu diğer mimarlık okullarında da laboratuvarların kurmasının önünü açmıştır. Bu gelişmelerle birlikte, dijital fabrikasyon laboratuvarları birkaç yıl öncesine kadar çok az sayıda iken günümüzde yaygınlaşmaya başlamıştır. Dijital fabrikasyonun yaygınlaşması amacıyla dünya çapında birçok eğitim ve çalıştay düzenlenmektedir (Oxman ve Oxman, 2010; Celani, 2012).



Şekil 2. Lazer Kesici ve 3 boyutlu yazıcı ile çalışma (Celani, 2012).

Celani (2012) bilgisayar ile kontrol edilen makineleri kullanmanın bir atölyeyi laboratuvara çevirmek için yeterli olmadığını savunmaktadır. Celani (2012)'ye göre, bir atölyeyi laboratuvara çevirmenin yolu; deneysel çalışmalar yapmak, değişkenleri kontrol edebilmek, varsayımların detayına inmek ve tüm süreçleri belgelemekten geçmektedir. Günümüzde birçok mimarlık okulunda öğrenciler, dijital fabrikasyon laboratuvarlarını indirgemeci bir yaklaşımla sadece fiziksel modellerin hazırlanabileceği bir atölye olarak görmektedir. Bu durum Celani (2012)'ye göre dijital fabrikasyonun eğitim müfredatının bir parçası olmak yerine sadece birkaç derste ele alınmasından kaynaklanmaktadır.

Mark, Martens ve Oxman (2003) dijital tasarım ve fabrikasyon konularının var olan derslere entegre edilmesinin, seçmeli derslerde gösterilmesinden daha olumlu etki yapacağını savunmaktadır. Mark, Martens ve Oxman(2003)'e göre; mimarlık öğrencisi eğitiminin her döneminde öncelikle mimarlık üzerine odaklanmalıdır. Lennings(1997)'in dijital tasarım yöntemlerinin ve kavramlarının öğrenciler tarafından bilinmesinin önemini ifade ederken, Celani (2012) de edinilen bu bilginin öğrencinin tasarım kararlarını etkileyebileceğini söylemektedir. Bu nedenle Celani(2012) ilk sınıflarda dijital fabrikasyonun üzerine özelleşmiş derslerin olabileceğini; elde edilen bu bilginin ise ileriki yıllarda tasarım sürecine entegre edilmesini gerektiğinin vurgulamaktadır.

3. DİJİTAL FABRİKASYON TEKNİKLERİ ÖRNEKLERİ

Tasarımcılar nümerik kontrol sayesinde dijital enfomasyonu; CNC, lazer kesim ve 3 boyutlu yazıcılara direk olarak aktarabilmektedir. Fabrikasyonlar eklemeli, çıkarmalı ve birleştirmeli süreçleri içerebilmektedir (Paio vd. ,2012)

Bu çalışmada 3 farklı dijital fabrikasyon teknolojisi, tasarım süreçlerine olan etkilerini anlayabilmek için birer uygulama üzerinden irdelenmiştir.

3.1 Hızlı Prototipleme

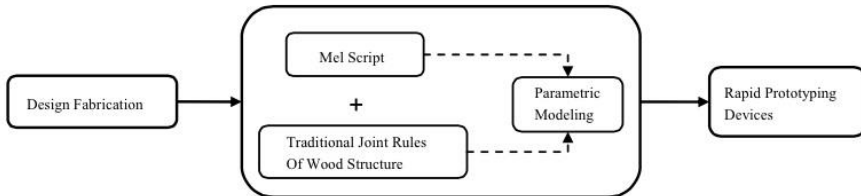
Bir dijital fabrikasyon yöntemi olan Hızlı Prototipleme bilgisayar ortamında hazırlanan bir tasarımın malzemenin katmanlı olarak üst üste eklenerek üretildiği bir süreçtir. Eklemeli üretim dijital modellerden 3 boyutlu strüktürler veya formlar üretmektedir. Birbirini takip eden katmanlar malzemenin daha önce belirlenmiş iz üzerinde üst üste gelmesiyle final formu tamamlanmaktadır (Oxman ve diğ., 2014).Hızlı prototipleme araçlarının üretim sürecinde kullanılmasıyla;

- Tasarım modeller 3 boyutlu fiziksel model olarak elde edilir.
- Tasarımcılar zamandan tasarruf edip daha çok tasarım üretebilir.
- Tasarımcılar bir tek modelin farklı ölçeklerde prototipini yaparak deneyimleyebilir (Tang, 2006; Seely, 2004).

Hızlı prototipleme, tasarımcıların tasarımları geliştirme ve uygulamalarında yararlı bir araç olmuştur. Hızlı prototipleme sadece form üretmeyi değil ayrıca tasarımları 1/1 ölçekte denetleme ve belirli performanslar özelinde test etme imkanı vermektedir. Hızlı prototiplemenin verdiği hassas çıktılar geleneksel fiziksel üretim yöntemin kısıtlamalarını ortadan kaldırmaktadır. Örneğin; günümüzde popüler bir çalışma konusu olan doğadaki kompleks geometriler hassas ve hızlı biçimde üretilmektedir (Tang, 2006; Oxman, 2011).

2004 yılında SagradaFamilia'nın 35 metrelik gül penceresi parametrik araçlarla bilgisayar ortamında tekrar tasarlanıp, Hızlı Prototipleme araçları ile üretilmiştir. Bu Hızlı Prototipleme teknolojisinin gücünü ve potansiyelini göstermektedir (Tang, 2006).

Hızlı prototipleme teknolojisini kullanan örnek çalışmada; doğu kültürlerinde görülen geleneksel yapım sistemi olan ahşap sistemler ele alınmıştır. Ahşap sistemlerin geleneksel bağlantı türleri yeni formlar üretilmesini kısıtlamaktadır. Birleşim noktalarından yola çıkılarak, 4 ayrı birleşim türü kullanılarak yeni bir birleşim türü sentezlenmiştir.



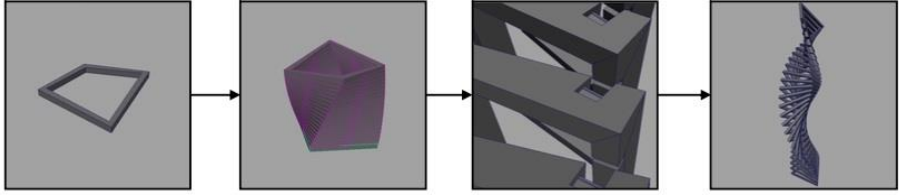
Şekil 3. Üretim mekanizmasının genel çerçevesi (Tang, 2006).

Gerçek üretimde karşılaşılabilecek kısıtlamalar dijital ortamda kullanılmıştır. Çalışmada ayrıca ahşap strüktürlerin 3 özelliği korunmuştur.

Bu özellikler;

- Parçalar bir araya gelirken herhangi bir yapıştırıcı, çivi, vida vb. kullanılmaması,
- Birleşim noktalarında aralık kalmaması,
- Birleşim noktalarının sabit olmasıdır.

4 farklı bağlantı elemanından sentezlenen yeni bağlantıyla, eğrisel ve kompleks formlar bilgisayar ortamında Maya Tabanlı Dil(MelScript) kullanarak birleştirilmiştir (Tang, 2006).



Şekil 4. Birbiriyle birleşen tekrar eden parametrik birimler (Tang, 2006).

Basit bir döndürme işlemiyle ve kopyalamayla formlar çoğaltılmıştır. Çoğaltılan formlar bilgisayarda birbirine geçmiş durumdadır. 3 boyutlu bilgisayar ortamında tamamlanan model hızlı prototipleme aracından çıkan fiziksel modellerle test edilmiştir. Böylece yeni bağlantı noktaları bilgisayarda tasarlanmış ve başarısı fiziksel modelde denetlenmiştir (Tang, 2006).

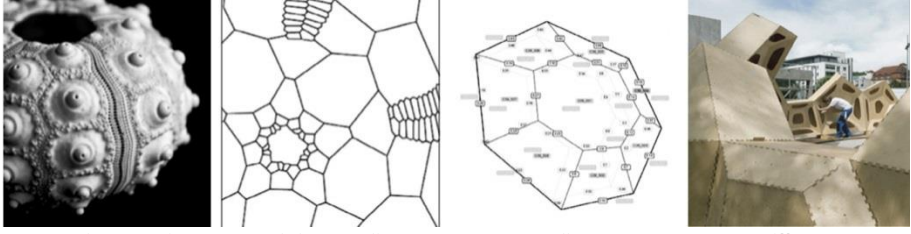


Şekil 5. Hızlı prototipleme ile üretilen parçaların birleştirilmesi (Tang, 2006)

3.2 Bilgisayarlı Nümerik Kontrol/ CNC

1950'lerde, ABD Ordusu üretim için metal üzerinde çalışabilen CN(nümerik kontrol) araçlarını geliştirmiştir. Sonraki 40 yılda CNC'ler hem farklı ölçek hem de farklı malzemelerle çalışabilecek nitelikler kazanmıştır. CNC'ler bir anlamda CAM(bilgisayar destekli üretim) teknolojisinin tabanını oluşturmuştur (Menges, 2006).

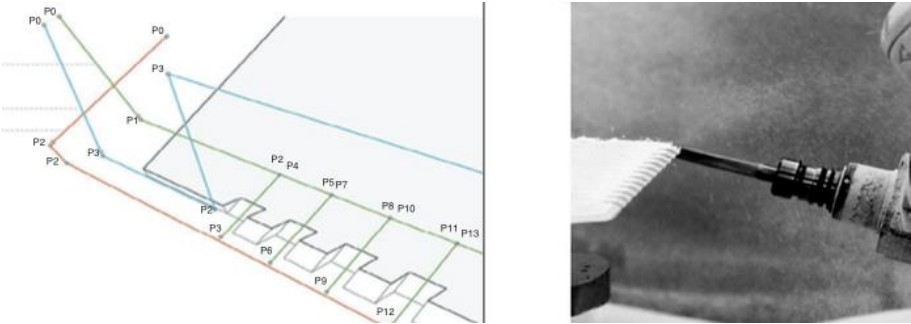
1980'de kişisel bilgisayarların gelişmesiyle, bilgisayar destekli tasarım uygulamaları kullanılmaya başlanmış bu durum CNC gibi CAM uygulamalarını da yaygınlaştırmıştır (Menges, 2006). CNC'nin hızlı prototiplemeden en önemli farkı üzerinde çalıştığı malzemeden parça çıkarma yöntemiyle objeler oluşturmaktır. İşlemler, bilgisayar kontrollü hareketler aracılığıyla yapılmaktadır.



Şekil 6. Deniz kestanesinin modüler yapısı ve modüller (La Magna ve diğ, 2013).

CNC Robot Kolunu üretim amaçlı kullanan örnek çalışmada amaç; üretilen panellerin kenar ve köşelerinden ekleme bir parça olmadan iki veya daha çok plakayı geçme yöntemiyle birbirine bağlayarak mekansal strüktür inşa etmektir. Statik analizler sonrasında bağlantıların prensipleri belirlenmiştir (La Magna ve diğ, 2013).

Doğada var olan canlıların bir kısım yapısal özellikleri biçimsel olarak modülerlik göstermektedir. Denizkestanesinde bu örneklerden biridir. Denizkestanesinin kabuk yapısı çok kenarlı plakalardan oluşmaktadır. Biçimi dijital fabrikasyon ile oluşturmak için birleşim sistemlerinin tasarlanması gerekmektedir. Kabuğun tasarlanması için bilgisayar destekli üretken tasarım araçları kullanılmıştır (La Magna ve diğ, 2013).



Şekil 7. CNC Robot Kolu ile bağlantı noktalarının hazırlanması (La Magna ve diğ, 2013).

Doğadaki prensiplerin yapılar üzerine uygulandığı durumlarda, biçimsel bilgilerin fabrikasyon prensipleri olarak dönüştürülmesi gerekmektedir. Bu tür üretimlerin yapılmasında CNC teknolojileri kullanılmaktadır. Robot kolları fabrikasyon esnasında plakaların bağlantı noktalarını belirleyen açılarda ve yönlerde delikler açmaktadır. Bu işlem birçok kere tekrarlandıktan sonra paneller birleştirilerek formlar elde edilmektedir (La Magna ve diğ, 2013).

3.3 Prefabrike Parçalardan Robot ile Üretim

Robotlar bilgisayar yardımıyla hareketleri programlanabilen ve kontrol edilebilen araçlardır. Bu kontrolleri yapabilmek için bilgisayarda programlama bilgisi gerekmektedir. Robotlar, karmaşık bir araya getirme mantığını kavrayarak, çok sayıda prefabrike parçayı kısa bir sürede inşa etmektedir (Budig ve diğ, 2014)

Singapur ETH'da yer alan Geleceğin Şehirleri Laboratuvarı'nda yapılan çalışmada, dijital tasarımın robotik üretimle bütünleştirilmesi hedeflenmiştir.



Şekil 8. Robotlar ile çeşitli yüksek binaların üretimi (Budig ve diğ, 2014)

Robot teknolojisinin dijital tasarım teknikleriyle bütünleştirilmesi, bilgisayarda kodlar yardımıyla tasarımları çeşitlenen yüksek katlı yapıların önceden tanımlı parçalardan oluşturularak tipolojisinin tek tipleşmesini önlemeyi hedeflemektedir. Bilgisayar ortamında elde edilen tasarımların, robotlar yardımıyla 1/50 ölçekli maketleri yapılmıştır. Üretim süreci algoritmik olarak tanımlanmış ve robotlar tarafından gerçekleştirilmiştir.

Robotlar, 3 boyutlu yazıcılara benzer şekilde yekpare bir model elde etmektense, mimarinin tektoniklerini ve strüktürünü görünür kılacak biçimde parçaları birleştirerek tasarımları elde etmiştir. Fiziksel modelde taşıyıcılık özelliği ihmal edilemeyeceğinden, sayısal model üzerinde kullanılacak malzemelerin deformasyon katsayılarına göre strüktürel analizler yapılmıştır (Budig ve diğ, 2014)



Şekil 9. Robotlarla Üretilen Yüksek Katlı Bina Alternatifleri (Budig ve diğ, 2014)

4. SONUÇLAR

Sayısal tasarım teknolojilerin ilerlemesi mimarlık eğitimi ve pratiğini olumlu anlamda etkilemiştir. Bilgisayar ortamında, hem modelleme araçlarının hem de üretken tasarım sistemlerinin yardımıyla tasarımların limitleri genişlemiştir. Yapılan tasarımların üretilebileceği araçların gelişmesi, tasarım sürecine ayrıca bir dinamizm getirmiştir.

Gelişmelere bakıldığında, dijital fabrikasyon tasarımdan üretime kadar olan sürecin tüm evrelerini desteklediği ayrıca tasarımın fiziksel haliyle dijital hali arasındaki kesin sınırların kalkmasına destek olduğu görülmektedir. Dijital fabrikasyon araçlarıyla farklı ölçeklerde fiziksel üretimler yapılmaktadır. Hızlı prototipleme makineleri ölçekli hassas fiziksel çıktılarıyla deneysel çalışmalar yapmaya olanak sağlamaktadır.

Birçok öğrenci yanlış bir yaklaşımla, fabrikasyon araçlarını basit ve el ile yapılabilecek fiziksel modelleri hazırlamak için kullanmaktadır. Lazer veya CNC araçlarının kullanımıyla elde edilen parçaların el ile birleştirilmesi de dijital fabrikasyon araçlarının kullanımıyla ters düşmektedir.

Tasarımların tasarlanması ve prototiplenmesi sürecinde matematiksel mantık, kodlar, parametreler ve yazılımlar kullanılmaktadır. Bu durum disiplinler arası çalışmanın yanı sıra matematik, malzeme bilgisi, biyoloji gibi alanlarda uzmanlık gerektirmektedir. Dijital fabrikasyonla ilgili eğitim alanında ki en büyük zorluk tasarım ve üretim süreçleri gibi konularda öğrencilere bilinç kazandırmaktadır.

Bu çalışma kapsamında ele alınan birinci örnekte yapım sistemi ve detay tasarımı; ikinci örnekte biomimetik prensipler, form bilgisi, üç boyutlu modelleme ve statik hesapları; üçüncü örnekte ise malzeme dayanımı, programlama gibi konularla ilişki kurulmuştur.

Tasarım ve üretim sürecinde;

- Deneysel yöntemleri geliştirmek ve yaratıcılığın önünü açmak
- Malzeme özelliklerinin önemine vurgu yapmak
- Parametrik tasarımın potansiyellerini vurgulamak
- Simülasyonlar ve testler yapmak konusunda bilinci oluşturmak akademisyenlerin görevidir.

Dijital fabrikasyon üzerine üniversitelerde yapılan araştırmalar; teknoloji, yaratıcı düşünme vedisiplinler arası çalışmayla günümüz ve gelecek mimarlığına katkı sağlanabilir.

Tarihsel perspektife bakılacak olursak, geleneksel üretim teknolojilerindeki gelişmelerin tasarımları geliştirdiği görülmektedir. Bu bakış açısıyla, dijital fabrikasyon yöntemlerin ve araçlarının gelişimini mimari tasarımda yeni bir çağ açacak potansiyele sahiptir. Bu noktada sorulması gereken soru, dijital fabrikasyon tekniklerinin var olan yapım tekniklerini taklit edip etmeyeceğidir.

Mimarlık okullarındaki birçok dijital fabrikasyon laboratuvarı yapı endüstrisi ile ortak çalışmalar yürütmektedir. Böylece öğrenciler üretimler yapan aktörlerle daha çok yakınlaşmakta, sektör ise üniversitede yürütülen araştırmaların çıktılarından haberdar olmaktadır. Bu bağlamda; dijital tasarım teknolojileri ve dijital fabrikasyon yöntemleri mezun öğrencilere yeni kariyer olanakları sunmaktadır.

KAYNAKLAR

- Budig, M., Lim, J., ve Petrovic, R. (2014). Integrating Robotic Fabrication in the Design Process. *Architectural Design*, 84: 22–43.
- Celani, G. (2012). Digital Fabrication Laboratories: Pedagogy and Impacts on Architectural Education. In *Digital Fabrication* (pp. 469–482). Springer Basel.
- Kolarevic, B. (2003). *Architecture in the digital age: design and manufacturing*, SponPress, NYC.
- La Magna, R., Gabler, M., Reichert, S., Schwinn, T., Waimer, F., Menges, A., ve Knippers, J. (2013). From Nature to Fabrication: Biomimetic Design Principles for the Production of Complex Spatial Structures, *International Journal of Spatial Structures*, Vol. 28 No. 01, pp. 27–40.
- Lennings, L. (2000). Selecting either layered manufacturing or CNC machining to build your prototype. SME Technical Paper, Rapid Prototyping Association, PE00-171, 1-10.
- Mark, E., Martens, B., & Oxman, R. (2003). Preliminary stages of CAAD education. *Automation in construction*, 12(6), 661–670.
- Menges, A. (2006). Manufacturing diversity. *Architectural Design*, 76: 70–77.
- Oxman, N., Duro-Royo, J., Keating, S., Peters, B. ve Tsai, E. (2014). Towards Robotic Swarm Printing. *Architectural Design*, 84: 108–115.
- Oxman, R., & Oxman, R. (2010). New structuralism: design, engineering and architectural technologies. *Architectural Design*, 80(4), 14–23.
- Oxman, N. (2011). Variable property rapid prototyping: inspired by nature, where form is characterized by heterogeneous compositions, the paper presents a novel approach to layered manufacturing entitled variable property rapid prototyping. *Virtual and physical prototyping*, 6(1), 3–31.
- Paio, A., Eloy, S., Rato, V. M., Resende, R., & de Oliveira, M. J. (2012). Prototyping Vitruvius, New Challenges: Digital Education, Research and Practice. In *Digital Fabrication* (pp. 409–429). Springer Basel.
- Seely, J. (2004). *Digital fabrication in the architectural design process*, Master Thesis, MIT.
- Shadkhou, S. ve Bignon, J. (2009). Design Fabrication, Digital: Between digital design and digital fabrication, 27th eCAADe Conference, Istanbul Teknik Üniversitesi, İstanbul.
- Tang, C. S. (2006). Smart Structures: Designs with Rapid Prototyping. In *Progress in Design & Decision Support Systems in Architecture and Urban Planning—Proceedings of the 8th International DDSS Conference*, Eindhoven: Eindhoven University of Technology (pp. 415–429).
-

POSTER BİLDİRİLER

MODERN KONUTTA ANTROPOLOJİK KALINTILAR

S. Selcan Dökmen

İzmir Üniversitesi, Mimarlık Fakültesi
İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı
selcandokmen@gmail.com

ÖZET

Antropoloji, insana dair soyut ve somut kavramları fiziki ve kültürel olmak üzere iki başlık altında inceler. Fiziki antropolojinin konularından birisi geçmişteki canlılara ait bir takım özelliklerin değişerek günümüzdeki türlerde ortaya çıkışıdır. Sosyal antropoloji ise geçmişteki kültürlerle ait bazı öğelerin değişime uğrayarak ve çağdaş yaşama uyum sağlayarak günümüze ulaşımını incelemektedir.

Benzer bir yaklaşım geleneksel ve modern konutlar arasındaki ilişki için de söz konusudur. Geleneksel Türk Evi'nin iç mekân yerleşim şeması ile Orta Asya Türk-Moğol Yurtları'nın konumlandırılmaları arasında kurulan bağlantı, konut kullanımında süregelen mekânsal düzenleme ve işleyişler hakkında bilgi vermektedir. Bu baği geleneksel Türk Evi'nden günümüz modern konutlarına devam ettirmek mümkündür. Birçok modern konutta *misafir odasının/salonun* yanı sıra bulunan *oturma odası* geleneksel konutlardaki *sofanın* devamı niteliğindedir. Bu durum kültürel gereksinimlere cevaben ortaya çıkmıştır.

Bu araştırmada Türkiye örneğinde günümüz modern konutlarının iç mekân düzenlemeleri ve işlevleri kültürel bağlamda incelenecektir. Geleneksel yapılarıdaki bazı özelliklerin günümüz konutlarında ne tür değişimlere uğrayarak ortaya çıktığı ve geleneksel konutlarda görülen hangi davranışların değişime uğrayarak modern konutlarda *antropolojik kalıntıya* dönüştüğü örneklendirilecektir.

Anahtar Kavramlar: Konut, Geleneksel Konut, Mekânsal Antropoloji, Kültür

KAVRAMLAR

Sürdürülebilirlik

İşlev

Ütopya

Yapı fiziği

Tarih

Toplum

Yaratıcılık

Renk

Bilişim

Etik

Deneyim

Kültür

Biçim

Kullanıcı

Yöntem

Strüktür

Araştırma

Sunum

Doku

Malzeme

Teknoloji

Felsefe

Bağlam

Çevre

Estetik

1. Girişgöz

Antropoloji, insana dair soyut ve somut kavramları fiziki ve kültürel olmak üzere iki bağlık altında inceler. Fiziki antropolojinin konularından birisi geçmişteki canlılara ait bir takım özelliklerin değişerek günümüzdeki türlerde ortaya çıkışıdır. Sosyal antropoloji ise geçmişteki kültürlerle ait bazı öğelerin değişime uğrayarak ve çağdaş yaşama uyum sağlayarak günümüze ulaşımını incelemektedir. Sosyal antropolojiye benzer bir yaklaşım geleneksel ve modern konutlar arasındaki ilişki için de söz konusudur. Geleneksel Türk Ev'inin iç mekan yerleşim seması ile Orta Asya Türk-Moğol Yurtları'nın konumlandırılmaları arasında kurulan bağlantı, konut kullanımında süreğensel mekansal değişim ve işlevler hakkında bilgi vermektedir. Bu araştırmada geleneksel yapılarıdaki bazı özelliklerin günümüz konutlarında ne tür değişimlere uğrayarak ortaya çıktığı ve geleneksel konutlarda görülen hangi davranışların değişime uğrayarak modern konutlarda antropolojik kalıntıya dönüştüğü örneklendirilecektir.

2. Orta Asya'dan Anadolu'ya

Geleneksel Türk evi, fiziksel ve sosyal açılarıdan incelendiğinde ortaya çıkan sonuç, Orta Asya Türk-Moğol yurtları ile birçok ortak nokta içerdiği yönündedir (Küçükerman, 1996). Değişen iklimsel ve coğrafi koşullar ya da dönmüş farklılar, kültürel birikimin benzerliği, işlevsel birleşim iki yapı örneği arasında bağ kurabilir. İlk başta dış cephele arasında herhangi bir benzerliğe rastlanmasa da, Türk evinin plan semasında ki yerleşimler ve her bir odasının iç mekan düzenlemeleri ile Orta Asya örneğindeki yurt birimleri arasında kışkuya yer bırakmayacak bir benzerlik vardır. Çadır yaşamın hüküm sürdüğü Orta Asya'dan kilometrelerce uzakta, İstanbul'da, Anadolu şehirlerinde artık göçebelliğin tamamen ortadan kalkmış gibi görünse de, yüzlerce boyunca Türk evinin odaları, çadır benzer şekilde döşenmeye ve kullanılmaya devam etmiştir. Her bir çadır bir çekidek aileyi temsil ederken, Türk evine geçildiğinde her bir çekidek aileye bir oda düşmüştür. Çadırlar arasındaki tüm ale bireylerince kullanılan açık alan, evde odalar arasında gene tüm ale bireylerince ortak kullanılan sofalara dönüşmüştür (Şekil 1). Çadır içindeki yerleşim düzeni de geometrik bazı farklılıklar dışında ihtiyaç-ışlev-sonuç dengesini sürdürmüştür. Çadır iç yüzeylerini çeşevleyen oturma elemanları, odada da ki duvarları takip etti. Çadırlardaki bu düzen, ocak odaklı bağlanmış da, iletmiş kolaylığı sağladığından olsa gerek, eve geçildiğinde, odaktan çıkan ocağa rağmen varlığını sürdürmeye devam etti. Oda da oda da, hem günlük sosyal etkinliklere, hem de mahrem hayata yönelik işlevlere kendi bünyesinde olanak sağladı; gündüz misafir ağırlanırken, gece yatak odasına dönüşmüştü (Şekil 2).

3.a. Sofadan Oturma Odasına

Sofa, her bir oda biriminin bağlandığı, ale bireylerinin odalar arasında ortak kullandığı bir alandır (Bektas, 1996). Orta Asya çadırlarının arasında oluşan alan ve geleneksel Türk evlerinde birçok farklı şekilde ortaya çıkan sofalar arasında bir bağlantı kurmak mümkündür. Bu baği geleneksel Türk Ev'nden günümüz modern konutlarına devam ettirmek de elbette söz konusudur. Birçok modern konutta "misafir odasının/salonu" yani sıra bulunan "oturma odası" geleneksel konutlardaki "sofa"nın devamı niteliğindedir. Bu durum kültürel gereksinimlere cevap veren ortaya çıkmıştır.

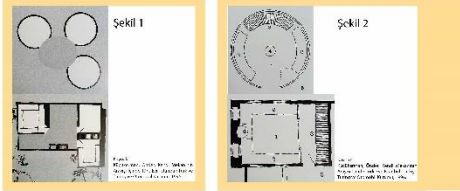
3.b. Sahneliğe Ayakkabı

Hiçbir kültür ortamı bir anda oluşmaz, önceki ortamların zaman içinde tedrici bir şekilde değişimi sonucunda ortaya çıkar (Dökmen, Dökmen, 2010). Çadırdan Türk evine bir anda geçilmesi, geleneksel Türk evinden modern apartman dairelerine de bir anda geçilmiştir. Belki de sürekli olarak bir geçiş dönemi kültürü içinde yaşıyoruz. Bazı örneklerde oldukça hızlı bir geçiş yaşadığımızı gösteriyor. Resimde, bir apartman dairesinin kapısı görülmektedir (Şekil 3). Bu kompozisyonu, doğalgaz sayacı, çelik kapı, elektrikli düğmesi ve kapı üstü gibi modernliğin sembollerini sayılabilecek elemanların yanı sıra, antropolojik kalıntı olarak adlandırılabilircek bir davranış olan kapı önünde ayakkabı çıkartma alışkanlığının sonucu görülmektedir. Bazılarında "modernleşememişlik" olarak nitelendirilen bu tutum, aslında modern konut yaşamı sürecinde göz ardı edilmeliye karşı yaratılmış doğal bir çözüm olarak kabul görülmüştür. Geleneksel Türk evinde, taşıtıkla çıkartılan ayakkabı, apartman dairesine geçildiğinde kendine olan merdiven sahanlığında yer bulabilmiştir. Burada taşıtıkla, kapı önünde ayakkabı çıkartmanın doğu da ya yanlış olduğu değil, geleneklerle gelen bir davranış modernin içinde kendisine yer arayış çabasıdır.



Keynote

Asatlı, İ. (2010). "Towards from the vernacular: Integrated approaches and new methods for housing research". *Türk, Arap Vernacular Architecture in the Twentieth Century*. 1st edition. Mimarlık Yayınları & Francis, 2006.
Bektas, Ç. (1996). *Türk Evi*. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları, 1996.
Dökmen, S. (2010). *Selcan Dökmen'in İsmiyle Birlikte*. 2. Kısım: İstanbul: Remiz Kitabevi, 2011.
Dökmen, S. (2010). *Selcan Dökmen'in İsmiyle Birlikte*. 2. Kısım: İstanbul: Remiz Kitabevi, 2011.
Höner, S. (2010). *Türk Evi*. İstanbul: İstanbul Kültür Üniversitesi, 1998.
Küçükerman, Ö. (2010). *Küçükerman Örneği*. İstanbul: Türkiye Turizm ve Otellere Kurumu, 1996.
Van, S. (2010). *Mimarlık ve Mimarlık*. İstanbul: Mimarlık ve Mimarlık Vakfı Yayınları, 2006.



3. Gelenekselden Moderne

Çadırın döşeme ve kullanım tarzı, bir ölçüde değişerek, gelişerek Türk evinin arasında varlığını sürdürmüştür. Geleneksel evlerden, günümüzün "modern" diye tanımlanan evlerine geçildiğinde, belli birtakım benimsel değişiklikler ortaya çıkmıştır; ancak yine de temelde bazı benzerliklerin varlığını sürdürdüğü, bazı değişikliklerin ihtiyaçları da süreç içerisinde kendilerine yer edindiği söylenebilir.

3.c. Koltuk mu Sedir mi?

Orta Asya yurtlarında ve geleneksel Türk evlerinde bulunan oturma ünitelerinin birbiriyle ilişkisi niteliğindedir. Merkez odaklı, duvarları boyunca kesintisiz yerleştirilmiş, sabit oturma üniteleri – sedir – yüzyıllar boyunca geleneksel Türk evlerinin vazgeçilmez birer elemanı olmuştur. Sosyal bir etkinlikte, sedir, iki ana işlevi hizmet etmek için birleştirilmiştir. Birincisi, azami sayıda kişiye oturacak yer temin etmek, ikincisi de, kişilerin birbirleriyle ilişkilerini güçlü tutabilmektir. Osmanlı'nın son dönemleriyle birlikte batılı akımların gündelik hayatı etkileri yoğun olarak görülmekte (Vanlı, 2006). İstanbul bosta olmak üzere, geleneksel evlere girmeye başlayan koltuklar, günümüzde sedirin yerini almış bulunuyor. Günümüz modern evlerinin misafir odalarında, oturma odalarında çeşitli koltuk takımları görmek mümkün. Koltuklar, tek kişilik, çift kişilik ve üç kişilik olmak üzere, birbirinden bağımsız çalışan, mekan içerisinde farklı yerleşim seçeneklerine olanak sağlayan elemanlardır. Ancak günümüz konutları incelendiğinde ortaya çıkan sonuç, yerleşim çeşitliliğinin fazla olmadığı yönündedir. Orta sosyo-ekonomik sınıflar üzerinde yapılan bir araştırmaya göre, ankete katılanların %76'sının koltuklarını odanın merkezine bakacak şekilde ve sırtları pencerelere dönük olarak yerleştirdiği görülmüştür (Dökmen, 2013). Aynı çalışmada incelenen konutlardaki misafir odaları, bu veriyi görsel olarak da destekliyor (Şekil 4). Ortaya çıkan yerleşim şemalarında, koltukların neredeyse bitişik nizam yerleştirilmesi, geleneksel evlerin sediri ile bir bağlantı kurabilmeyi sağlıyor. Oluşturulan mekân azami sayıda kişiye, direkt yerleşim kurma imkanı tanıyan bu düzen, kültürel birikimin ve ihtiyaçların modern konutta gün yüzüne çıkması temsil ediyor denilebilir. Günümüz konutlarında misafir odaları için koltuk tercih ediliyorsa da, bir çeşit sedir özlemi duyulduğunu söylemek, ve bu durumu bir antropolojik kalıntı olarak nitelendirmek çok da yanlış olamayacaktır.

4. Sonuç

Bu araştırmada, geleneksel yapılarıdaki bazı özelliklerin günümüz konutlarında ne tür değişimlere uğrayarak ortaya çıktığı ve geleneksel konutlarda görülen hangi davranışların değişime uğrayarak modern konutlarda antropolojik kalıntıya dönüştüğü örneklendirilmeye çalışılmıştır. Türkiye örneğinde günümüz modern konutlarının iç mekan düzenlemeleri ve işlevleri kültürel bağlamda incelenmiştir. Mekansal değişimlerin hızlı, ancak kültürel değişimlerin daha yavaş gerçekleştiği göz önünde bulundurulduğunda, ortaya çıkabilecek bazı uyumsuzlukların giderilmesi, bazı ihtiyaçlara da farklı seçenekler sunulması, tasarım sürecinde dikkate alınması gereken hususlardır. Evin hangi bölümünün nasıl kullanıldığı, belli aralıklarla, birebir veri toplayarak, zaman içinde kullanımların değişim ihtiyaçları netleştirilebilir. Konut, statik bir yapıdan farklı anlamlar kazanmaya devam ettiği, gelişim sürecinde daha etkin bir yer kazanacaktır (Asquith, 2006).



YÜZYILLARA GÖRE DEĞİŞEN MİMARİ ŞEMA VE MALZEME; ANADOLUHİSARI- BEYKOZ YALILARI

Özlem Atalan

İzmir Üniversitesi, Mimarlık Fakültesi, İç Mimarlık Bölümü
ozlem.atalan@izmir.edu.tr, İzmir

ÖZET

İstanbul Boğazı'nın kuzey kesiminde yer alan Anadolu Yakası Anadoluhisari- Beykoz Sahili Osmanlı döneminde, doğal güzellikleri, geniş yeşil alanları ve zengin akarsuları sayesinde saray erkânının avlanma bölgesi, halkın ise mesire ve dinlenme yeri olmuştur. Daha sonraki yıllarda zengin akarsu kaynakları, deniz ulaşımının kolaylığı ve akarsuların çevresindeki geniş alanlar bu bölgeye sanayi tesislerinin kurulmasına da olanak vermiştir. Sanayinin gelişimi, iş olanaklarının artmasını sağlamış; bu durum iç göçü de beraberinde getirmiştir. Balıkçılık, hayvancılık ve bahçecilik ile geçimini sağlayan sahil kasabası zaman içinde genişlemiş, nüfusu artmış buna bağlı olarak hızlı ve plansız yapılaşma, bölgenin kendine özgü geleneksel dokusunu tahrip etmiştir. Sahildeki yalıları ile ünlü Anadolu Yakası Anadoluhisari- Beykoz Sahili günümüze ulaşabilmiş sivil mimarlık örneklerini de barındırmaktadır. Yalıların hepsi, genel özellikleriyle birbirine benzerlik gösterse de her biri özgün yalı türüdür. Bununla birlikte yalıların büyüklük ve özellikleri, sahiplerinin sosyal ve ekonomik durumlarını yansıtmak üzere planlanmıştır.

Çalışma kapsamında, korunması gerekli yapılar ile ilgili araştırma ve analiz çalışmaları yapılmış; görsel kaynaklar taranarak yapıların geçirdiği değişimlerin tanımlanması sağlanmıştır. Yapılan araştırmalar kapsamında; Anadoluhisari- Beykoz Sahili'nde yer alan 17. yüzyıl sonu, 18. Yüzyıl başı ve sonu, 19. Yüzyıl başı ve sonu, 20. Yüzyıl başına ait seçilmiş büyük ebatlı harem ve selamlık bölümlerinden oluşan yalılar incelenmiştir.

Anahtar Kavramlar: Anadoluhisari yalıları, Beykoz Yalıları, Yalı, Sahilsaray

KAVRAMLAR

Sürdürülebilirlik

İşlev

Ütopya

Yapı fiziği

Tarih

Toplum

Yaratıcılık

Renk

Bilişim

Etik

Deneyim

Kültür

Biçim

Kullanıcı

Yöntem

Strüktür

Araştırma

Sunum

Doku

Malzeme

Teknoloji

Felsefe

Bağlam

Çevre

Estetik



HASTANELERDE ACİL GİRİŞ MEKANLARI VE KULLANICILAR ARASINDAKİ İLETİŞİMİN MİMARİ AÇIDAN İNCELENMESİ

Melih Kurnalı¹, Gizem Özer², Zeynep Sevinç³

İzmir Üniversitesi, Mimarlık Fakültesi, İç Mimarlık ve Çevre
Tasarımı Bölümü

melih.kurnali@izmir.edu.tr¹

gizem.oz@izmir.edu.tr²

zeynep.sevinc@izmir.edu.tr³

ÖZET

İletişim, temel olarak bir bilginin göndericiden alıcıya aktarılmasıdır. Aktarılma noktasında alıcı tarafından iletinin algılanmış olması, iletişimin gerçekleştiğinin göstergesidir. İletişim hem sözlü hem de sözsüz olarak sağlanabilmektedir. Sözsüz iletişim sözcük kullanılmadan farklı yollar ile mesajı algılatan dildir. Her mekan kullanıcısı ile iletişim halindedir. Mimarî mekan, kullanıcının algılayabileceği biçimde sınırlandırılmış uzay parçasıdır. Bir mimar mekanı tasarlarken kullandığı öğeler aracılığıyla iletiler göndermektedir ve kullanıcı ile iletişim sağlanmaktadır.

Giriş, 'girişgah, konunun tanımlanmasını sağlayan bölüm, hazırlık yapmayı sağlayan bölüm, en baştaki öğe, bir yapıda içeri geçilen yer, antre' anlamlarını içermektedir. Mimarîde bir tasarım unsuru olarak tanımlanabilen giriş, fonksiyonu ve belirteci ile ikonsal gösterge tanımına ulaşmaktadır. Giriş Mekanı kullanıcısı ile olan iletişimini oluşturduğu görsel betimleme sayesinde sağlamaktadır.

Bu bildiride hastane acil bölümlerinin giriş mekanlarının kullanıcıları ile olan iletişimlerini belirlenen kriterler doğrultusunda incelenmektedir. Çalışmanın altlığının oluşabilmesi için iletişim, hastane yapıları, acil servis hizmeti veren yapılar ve bu yapıların temel tasarım kriterleri incelenmektedir. Bu doğrultuda incelenen acil giriş mekanlarının kullanıma uygunluğu, yönetmeliklerdeki kriterleri sağlayıp sağlamadığı, kullanıcılarına iletmek istedikleri ve kullanıcılara sağladığı imkanlar irdelenmektedir.

Anahtar Kavramlar: Giriş Mekanı, Hastane Acil Girişi, İletişim, Kullanıcı

KAVRAMLAR

Sürdürülebilirlik

İşlev

Ütopya

Yapı fiziği

Tarih

Toplum

Yaratıcılık

Renk

Bilişim

Etik

Deneyim

Kültür

Biçim

Kullanıcı

Yöntem

Strüktür

Araştırma

Sunum

Doku

Malzeme

Teknoloji

Felsefe

Bağlam

Çevre

Estetik

HASTANELERDE ACİL GİRİŞ MEKANLARI VE KULLANICILAR ARASINDAKİ İLETİŞİMİN MİMARİ AÇIDAN İNCELENMESİ

MELIH KURNALI



Şekil1. Acil yaya gıda örneği

1. Giriş

[illegible]

GİZEM ÖZER

ZEYNEP SEVİNÇ



Şekil 2. Acal servisi plantarum

2.Mimari Mekan Ve İletişim

Mekan kelime anlamı "bulunulan yer, ev, yurt, aşya, zana" olarak tanımlanmıştır (TDK, 1992). Mimarî açıdan bakıldığında ise mekan Güç (1996) tarafından "mınnam, insan yaşamının ve bir faaliyetin gerçekleştirildiği ortamın içinde bulunan, bir amaçla oluşturulmuş, düzenlenmiş yer ve katmanlar" diye tanımlanmıştır. Mekan kavramı, bir işlemin gerçekleştiği yerle belirlenen bir boşluk (Güç 1996) şeklinde tanımlanmıştır. Bu tanımlardan mimarî mekânı kullanıcı ile ilgili sınırlı olduğu sonucuna varılmaktadır. Mekan bu bağlamda boyutlandırılmış, amaç ve işlevi tanımlanmış, kullanıcılar tarafından kullanılmak üzere farkında olmadan kâğıda birleştirilmiş ortam, olarak tanımlanmaktadır. İletişim temel olarak bir bölgenin gündeliklerini almayı aktarması sürecidir. Mekânın alması, kullanılması, değiştirilmesi, yeniden yapılandırılması, taşıması yaratmış mekân ile mekânı kullanıcılara belirli bilgiler, kodlar veya mesajlar iletmektedir (Güç, 2000). Mekânın dili bu şekilde okunabilir ve semyolar olarak tanımlanabilir. Bu bağlamda mekânın taşıdığı mesajlar, bir taşıyıcı mekânın anlamlandırılması olduğunu öngörmektedir (Yücel, 1988). Dolayısıyla tek mekânın mesajı verildiğinde doğru iletiyi vermiş olmanın önemi, Hastane acil servisinde bu mesajların doğru şekilde algılanması ve doğru şekilde semyolojikleri fonksiyon ve kolay algılanması bir mesajı taşıyıcı olabilir.



Şekil 3. Teoij a,Alana

3.Hastaneler ve Acil Servislerin Tanımı

Türkiye'de işçi dernekleşme süreci hakkında verilmektedir. Bu derneklerin kuruluşuna ilişkin olarak, Türkiye İşçi Sendikaları Konfederasyonu (TİSK) tarafından 1995 yılında gerçekleştirilen bir araştırmaya göre, Türkiye'de işçi dernekleşme süreci, 1980'li yıllarda başlamıştır. Bu süreç, 1990'lı yıllarda hızlanmıştır. Bu süreç, 2000'li yıllarda da devam etmektedir. Bu süreç, 2010'lı yıllarda da devam etmektedir. Bu süreç, 2020'li yıllarda da devam etmektedir. Bu süreç, 2023 yılında da devam etmektedir.

4. Hastane Acil Servis Girişleri

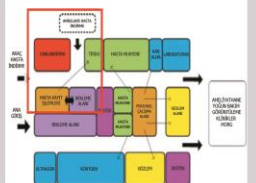
Bir hastane bünyesindeaki hastalara bakmak yapılabilecek bir hastane olarak sunulabilir. Bu mekanın sayısı ve sadece hastane için yapılabilecek standart tasarımı gerektirebilir. Bu tasarımı belirli standartlar her hastane yapılabilecek bir ekipman koyulan bulunabilir. Bu hastane için bir hastane bünyesindeki hastaların sayısı, hastaların greksen ağızla bölün ve hastaların mekanal özellikleri bu bölüne incelenebilir.

Aksi servis girişini yoldanlar; gece ve gündüz kolaylıkla görülebilir, yanlış anlaşımları önler verimlilik, tabii ağızları ve benzeri sistemler

Türkiye'de bir servis alanların dizilimi, aksi Servis Yönetiminde göre yapılmaktadır. Buna göre aksi servis mekanları içinde servis ve hizmetler alanlarına göre kurma, son ve yapı alanları olarak sunulmaktadır. Bu alanlar her zaman, aksi Servis Yönetiminde, yapılabilecek kılavuz (Sajla Bakımı, 2010).

Bu üstü kapalı tasarlanmış alanın araçları kapsaması, yaya ve sedyeli hasta yaklaşımı açısından önemlidir. Eğer burada ambulansla gelen hastalar için yükseltilmiş bir alan kullanılmıyorsa, bu alana sedyeli hasta yaklaşımının da düşünülmesi gereklidir. (Axa, 2001).

Acil servis girişiminin ambulans ekibinin hızlı ulaşılabilirliği bir ambulans beklemeye alanı bulunmaktadır. Bu alana yakın bir yerde kabın bekleme için bir mekan da düşünülmüştür. Benzeri alanlar haricinde sedye ve acil yatan hastaların girişinden ayrı olarak yaya hasta girişi de bulunmaktadır. Böylece daruza daha da yakın olan hastaların sevkine yaşananca aksaklıkların önüne geçilebilir. Acil servis mekanının girişinden kolaylıkla ulaşılabilir ancak giriş içerisindeki trafiği de aksamatacak şekilde sedye ve tekerlekli sandalye muhafaza alanları bulunmaktadır. Acil servis iç mekanında karışma ve güvenlik birmirleyer almazdır. Bu alan bir acidan acil servis giriş alanının merkezine yerleştirilerek, giriş-çıkış kontrolüne olanak sağlama, beklemeye salona ve acil servis müdahale alanlarını gözlemlemeye olanak vermektedir.



Şekil 4 Acil Servis Örnek Fonksiyon Şeması

Acil servis giriş alanında, acil servis hastalarının

geldiklerinde hangi bölüme yönlendirileceklerini, aciyet durumlarının belirlendiği tedavi tetkik ve muayeneleri yapılmadığı; ancak ilgili tedavinin yapılacağı bölümün belirlendiği bir triyaj alanı bulunması gerekmektedir. Bu alan muayene odalarından oluşabilir ya da yarı kapalı muayene odalarına sahip olabilmektedir. Trijaj alanından sonra konumlandırılması gereken acil müdahale ve muayene odaları ise mahremiyetin sağlanması amacıyla

Acil servis giriş alanı içerisinde genel bir bekleme alanı da bulundurulması gerekmektedir. Bu alanın kendine ait tuvaleti, içme suyu temini ve iletişim alanı bulunmalıdır. Ayrıca daha önce bahsedilen karşılama ve güvenlik birimi bu alan içerisinde bulundurulabilir.

Yapılan

insan-mekan ilişkisi açısından incelenmeye çalışılmıştır. Bu görüşün etkisiyle, insanların yaşadıkları mekanın insan ve çevre ilişkisi açısından taşıdığı birer sosyal yapı olarak değerlendirilmeye başlanmıştır. İnsanların yaşadıkları mekanın insan ve çevre ilişkisi açısından taşıdığı birer sosyal yapı olarak değerlendirilmeye başlanmıştır. İnsanların yaşadıkları mekanın insan ve çevre ilişkisi açısından taşıdığı birer sosyal yapı olarak değerlendirilmeye başlanmıştır.

KAYNAKÇA
AIA (2001), *Hospital and Health Care Facilities*, The American Institute of Architects, American Institute of Architecture for Health, Washington
Aydin, D. (2009), *Hastane Mimari İhtiyaç ve Öncelikler*, Mimarlar Odası Kültür Kurulu, İstanbul
Bayraktarlı, B. (2009), *İnsan Mekânı İhtiyaçları*, İstanbul
Çakır, G.Ö. (1996), *Mekân Organizasyonu*, Gayr Yayıncılık, Trabzon
Gürbüz, G. (2000), *Konut Kültürü*, YEM Yayınları, İstanbul
Hastane (2012), <http://www.hastane.org.tr>
Kutucu, C. (2012), *Hastanemizde Mekânı Mekânın Proje Tasarımı ve Uygulama*, Emlaklar, TMMOB Türkiye Mimarlık Derneği, Sayı 22, Ocak-Şubat, İstanbul
Kuşlu, B. (2010), *Yeni Tıbbın Sağlık Yapıları Açısından Geçmişten 2010 Yılına Kadarın, İhtiyaçları, Önemli Dönemleri, Beklentileri, Akademi*
Yıldız, A. (1981), *Mimarlıkla İnsan ve Mekânın Doğal Yorumu*, Cennet Tiyatları Sayı 2, <http://www.cbidegi.org.tr/petefos/healthcare/health-care-est-edu.html>
<http://www.dodgson.com/2015/04/16/insan-ihl-healthcare/hospital-building-becomes-modern-1st-fortranad-est-edu.html>

ATÖLYELER

ALAN/SINIR/MEKAN(IM)

Arzu Eceoğlu¹, Banu Manav²

İstanbul Kültür Üniversitesi, Sanat ve Tasarım Fakültesi, İç
Mimarlık ve Çevre Tasarımı Bölümü
a.eceoğlu@iku.edu.tr¹, b.manav@iku.edu.tr¹

ÖZET

Çalıştayın amacı, yürütücüler tarafından daha önceden belirlenmiş olan tasarlanmış dış mekan içerisinde katılımcıların kendi mekanlarının sınırlarını renk-doku-ışık-malzeme seçimleri ile yaratmak fikri ve bu süreci deneyimlendirmektir. Çalıştayın adımları:

- Problemin tanımı ve yürütücüler tarafından yapılacak sunum
- Katılım yoğunluğuna göre ekip başı ve ekip üyelerinin seçilmesi
- Katılımcıların eskiz çalışmaları, alan çalışmaları ve maket üzerinde çalışma
- Sunumlar, son kararlar ve üretim

Anahtar Kavramlar: Renk, Doku, Malzeme, Yapı fiziği, Çevre, Kullanıcı

KAVRAMLAR

Sürdürülebilirlik

İşlev

Ütopya

Yapı fiziği

Tarih

Toplum

Yaratıcılık

Renk

Bilişim

Etik

Deneyim

Kültür

Biçim

Kullanıcı

Yöntem

Strüktür

Araştırma

Sunum

Doku

Malzeme

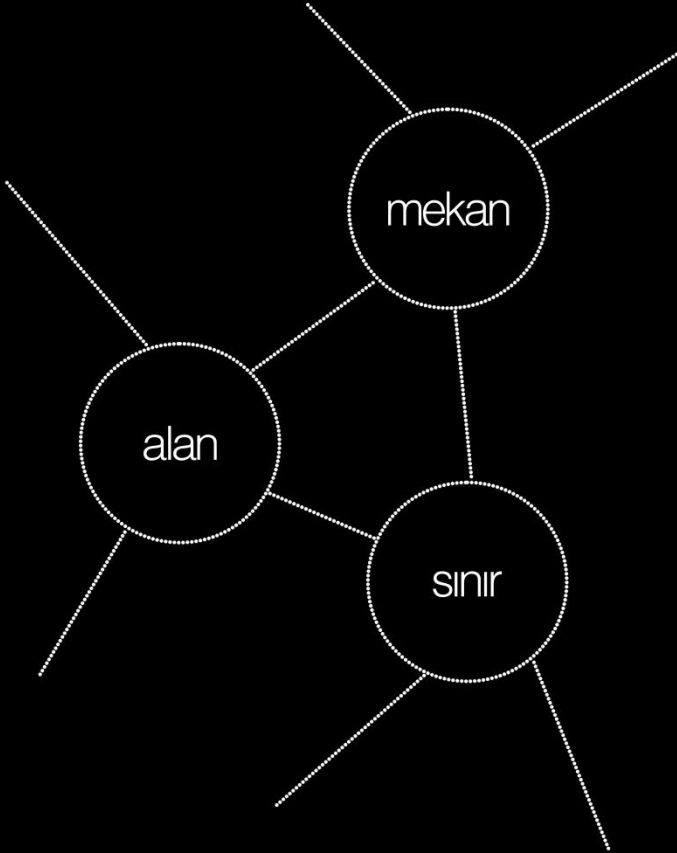
Teknoloji

Felsefe

Bağlam

Çevre

Estetik



Sürdürülebilirlik
İslev
Ütopya
Yapı fizigi
Tarih
Toplum
Yaratıcılık
Renk
Bilişim
Etik
Deneyim
Kültür
Biçim
Kullanıcı
Yöntem
Strüktür
Araştırma
Sunum
Doku
Malzeme
Teknoloji
Felsefe
Bağlam
Çevre
Estetik

WORKSHOP

Program Y. : Arzu Eceoglu - Banu Manav



ATÖLYE “-mi acaba?”

Türkan Oya Ekmekci ¹, Armağan Seçil Melikoğlu Eke ²

İstanbul Kültür Üniversitesi, Sanat ve Tasarım Fakültesi, İç
Mimarlık ve Çevre Tasarımı Bölümü
o.ekmekci@iku.edu.tr¹, as.melikoglu@iku.edu.tr²

ÖZET

Düşüncenin somut ifadesi olan sanat ve tasarım disiplinleri; yaratma, keşfetme, sorgulama gibi eylemlerle gerçekleşmektedir. Özellikle eleştirel düşünmeyle ortaya çıkan alışılmışın dışında fikirlerin yansıtılması tasarım olgusunun değerini arttırmaktadır.

Tasarım eğitimi sürecinde yaratıcılığın tetiklenmesi ancak eleştirel düşünme biçimi ile oluşmaktadır. Tasarım eğitim sisteminin çeşitli öngörüler ile kurgulanması çoğu zaman da sorgulamalardan kaçınarak değişmez kabullerin oluşması, tasarım gibi doğrusal olmayan bir sistemle zıtlaşmaktadır. Bu bağlamda mevcut eğitim sistemini sorgulayarak, yeni keşiflere ışık tutulabileceği düşünülmektedir. Bu amaç doğrultusunda, katılımcıların ve yürütücülerin karşılıklı sorgulama ile birlikte üretim yapacakları bir atölye süreci öngörülmektedir.

Tasarım sürecine ve eğitimine dair genel kabullerin eleştirel bir yaklaşımla tartışılması, kişisel keşif ve sorgulamalar doğrultusunda yeni fikirlerin üretilmesi ve bunların temsil edilmesi atölyenin yöntemini belirlemektedir.

Anahtar Kavramlar: Eleştirel Düşünme, Yaratıcılık, Deneyim, Yöntem, Temsil

KAVRAMLAR

Sürdürülebilirlik

İşlev

Ütopya

Yapı fiziği

Tarih

Toplum

Yaratıcılık

Renk

Bilişim

Etik

Deneyim

Kültür

Biçim

Kullanıcı

Yöntem

Strüktür

Araştırma

Sunum

Doku

Malzeme

Teknoloji

Felsefe

Bağlam

Çevre

Estetik

atölye..... mi acaba?.....

düşüncenin somut ifadesi olan sanat ve tasarım disiplinleri; yaratma, keşfetme, sorgulama gibi eylemlerle gerçekleşmektedir. özellikle eleştirel düşünmeyle ortaya çıkan alışılmışın dışında fikirlerin yansıtılması tasarım olgusunun değerini arttırmaktadır. tasarım eğitimi sürecinde yaratıcılığın tetiklenmesi ancak eleştirel düşünme biçimi ile olmaktadır. tasarım eğitim sisteminin çeşitli öngörüler ile kurgulanması çoğu zaman da sorgulamalardan kaçınarak değişmez kabullerin oluşması, tasarım gibi doğrusal olmayan bir sistemle zıtlasmaktadır. bu bağlamda mevcut eğitim sistemini sorgulayarak, yeni keşiflere ışık tutulabileceği düşünülmektedir. bu amaç doğrultusunda, katılımcıların ve yürütücülerin karşılıklı sorgulama ile birlikte üretim yapacakları bir atölye süreci öngörülmektedir. tasarım sürecine ve eğitimine dair genel kabullerin eleştirel bir yaklaşımla tartışılması, kişisel keşif ve sorgulamalar doğrultusunda yeni fikirlerin üretilmesi ve bunların temsili edilmesi atölyenin yöntemini belirlemektedir.

türkan oya ekmekci o.ekmekci@iku.edu.tr armağan seçil melikoğlu eke as.melikoğlu@iku.edu.tr

3-4kasım2015



(B)İÇMEK

Bilge Müge İçmeli¹, Zeynep Yalman²

Gediz Üniversitesi, Mühendislik ve Mimarlık Fakültesi, Mimarlık Bölümü, bilgemuigeicmeli@gmail.com¹

Gazi Üniversitesi, Mimarlık Fakültesi, Endüstri Ürünleri Tasarımı Bölümü, zeynep.yalman@gmail.com²

ÖZET

Amaç: Mimarlık, İç Mimarlık, Şehir Bölge Planlama ve Endüstriyel Tasarım gibi tasarım odaklı disiplinlerden öğrencilerin birinci sınıf stüdyo derslerinde edindikleri temel tasarım ilke ve elemanlarını, temel tasarım bilgi ve becerilerini kullanmaları ve bunları iki boyuttan üç boyuta taşımaları hedeflenmektedir.

İçerik ve Yöntem: Katılımcılardan kağıt esaslı iki boyutlu malzemelerin potansiyelini kullanarak kesme ve katlama yöntemleri ile değişik ışık, gölge ve doku algıları yaratarak bu malzemelerden desenler (pattern), rölyef (kabartma) ve üç boyutlu formlar/modeller/strüktürler oluşturmaları beklenmektedir.

3, 6, 10 dakikalık yaparak öğrenme, deneyimleme alıştırmalarının ardından uygulayacakları son çalışma ile atölye çalışması tamamlanacaktır.

Atölye Sürecinde Gerekli Malzemeler: Kağıt esaslı malzemeler; çeşitli renk, doku, kalınlık ve ebatlarda kağıt, karton, oluklu mukavva, makas, maket bıçağı, neşter.

Anahtar Kavramlar: Biçim, Deneyim, Yaratıcılık, Algı, Yöntem

KAVRAMLAR

Sürdürülebilirlik

İşlev

Ütopya

Yapı fiziği

Tarih

Toplum

Yaratıcılık

Renk

Bilişim

Etik

Deneyim

Kültür

Biçim

Kullanıcı

Yöntem

Strüktür

Araştırma

Sunum

Doku

Malzeme

Teknoloji

Felsefe

Bağlam

Çevre

Estetik

(b)içmek atölyesi

kağıt esaslı iki boyutlu malzemelerin potansiyelini kullanarak
kesme ve katlama yöntemleri ile
değişik ışık, gölge ve doku algıları yaratmak
bu malzemelerden desenler (pattern), rölyef (kabartma)
ve üç boyutlu formlar/modeller/strüktürler oluşturmak

Malzemeler:

çeşitli renk, doku, kalınlık ve ebatlarda
kağıt, karton, oluklu mukavva,
makas, maket bıçağı, neşter

Atölye Yürütücüleri:

Bilge Müge İçmeli
Zeynep Yalman

3-4 KASIM 2015
İSTANBUL KÜLTÜR ÜNİVERSİTESİ



DENEYİMLEMEK ÜZERİNE: FIKRİN SUNUMA YANSIMASI

Tuğba Levent¹, Merve Buldaç²

Anadolu Üniversitesi, Mimarlık ve Tasarım Fakültesi
İç Mimarlık Bölümü
levent.tugba@gmail.com, mervebuldac@gmail.com

ÖZET

Her içmimari proje bir fikirle başlayıp, bu fikrin geliştirilmesiyle devam ederek son ürün eserle sonuçlanan süreci kapsamaktadır. Süreci başlatan fikir projenin her aşamasına yansımaktadır. Projenin vücuda getirilmesindeki en önemli basamak fikrin projeye olan yansımalarının kullanıcıya, üretim detaylarının da üreticilere aktarılmasıdır. Bu aktarım ise görsel araçlar vasıtasıyla gerçekleşmektedir. Görsel araçlar kullanıcıyı ikna edecek olan üç boyutlu görselleri ve üreticinin üretimini kolaylaştıracak olan iki boyutlu teknik çizimleri kapsamaktadır. Bu araçlar tasarımın kabulü ve uygulanabilirliği açısından önem taşımaktadır. Bu çalışma, içmimarlık alanında rol alan içmimar, içmimarlık öğrencisi ve üreticilerde görsel araçlarla ilgili farkındalık oluşturulması bakımından önem taşımaktadır. Atölye kapsamında çeşitli malzemelerle fikrin ve fikirle gelişen sürecin sunum paftasına aktarılması amaçlanmaktadır. Atölyenin sonunda katılımcılar, sunum paftasında bulunması gereken temel özellikleri malzemelerle uygulayarak deneyimlemiş olacaklardır.

Anahtar kelimeler: Tasarım süreci, Kullanıcı, Üretici, Sunum paftası, Malzeme, Deneyim.

KAVRAMLAR

Sürdürülebilirlik

İşlev

Ütopya

Yapı fiziği

Tarih

Toplum

Yaratıcılık

Renk

Bilişim

Etik

Deneyim

Kültür

Biçim

Kullanıcı

Yöntem

Strüktür

Araştırma

Sunum

Doku

Malzeme

Teknoloji

Felsefe

Bağlam

Çevre

Estetik



**DENEYİMLEMELİK ÜZERİNE:
FİKRİN SUNUMA YANSIMASI**

Atölye kapsamında çeşitli malzemelerle fikrin ve fikirle gelişen sürecin sunum paftasına aktarılması amaçlanmaktadır. Atölye çalışmasının sonucunda katılımcılar, sunum paftasında bulunması gereken temel özellikleri malzemelerle uygulayarak deneyimlemiş olacaklardır.

Başvuru koşulları

İç mimarlık bölümü lisans 3. ve 4. sınıf öğrencilerinden oluşan 3 grup ile toplam 9 ayrı pafta oluşturulacaktır.

Katılımcı sayısı

1. grup: 6
2. grup: 6
3. grup: 6

Katılımcılardan istenilen malzemeler

Eskiz kalemi
Renkli boyalar
Maket bıçağı ve makas
Markör
Yapıştırıcılar
Atık dergiler
Atık kumaşlar-deri parçaları
Atık tel ve kablolar

Atölye yürütücüleri

Araş. Gör. Tuğba LEVENT
Araş. Gör. Merve BULDAÇ



EVRENSEL TASARIM İLKELERİ İLE HERKES İÇİN TASARIM

**Rana Kutlu¹, Göksekin İnalhan², Özlem Belir³
Sevinç Ormancı⁴, Eda Can⁵**

İstanbul Kültür Üniversitesi, Sanat ve Tasarım Fakültesi, İç
Mimarlık ve Çevre Tasarımı Bölümü; İstanbul Teknik
Üniversitesi Mimarlık Bölümü; İstanbul Gedik Üniversitesi
Mimarlık Bölümü; İstanbul Kültür Üniversitesi, Sanat ve Tasarım
Fakültesi, İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı Bölümü ve Sedeko
Mimarlık; İstanbul Teknik Üniversitesi Mimarlık Bölümü
r.kutlu@iku.edu.tr, g.inalhan@gmail.com,
ozlembelir@gmail.com, sevincormanci@superonline.com,
edablk@gmail.com

ÖZET

İç Mimarlık Eğitim Kongresi sürecine paralel olarak yürütülecek atölye çalışması kuram ve uygulama birlikteliğinin güçlendirilmesi ana temasında, kentte yaşayan her yaş grubundan (çocuk-genç-yetişkin, yaşlı) ve farklı özelliklere sahip bireylerin (fiziksel engelli) mekânsal algılayışlarına ve ihtiyaçlarına hem onların hem de tasarımcıların bakışıyla dikkat çekmek ve kamuoyuyla bu sorunu paylaşmak hedefindedir. Atölye çalışması sırasında konunun uzmanlarından kısa bir sunum alındıktan sonra öğrencilerin seçilen bir uygulama alanında -Ortaköy Meydanı- ve kullanıcı odaklı problem çözümüne yönelik tasarımlar geliştirilecektir.

Anahtar Kavramlar: Evrensel Tasarım, Sürdürülebilirlik, Algı

KAVRAMLAR

Sürdürülebilirlik

İşlev

Ütopya

Yapı fiziki

Tarih

Toplum

Yaratıcılık

Renk

Bilişim

Etik

Deneyim

Kültür

Biçim

Kullanıcı

Yöntem

Strüktür

Araştırma

Sunum

Doku

Malzeme

Teknoloji

Felsefe

Bağlam

Çevre

Estetik

İCNEVO

İÇ MİMARLIK EĞİTİMİ 3. ULUSAL KONGRESİ/ATÖLYE



HERKES İÇİN TASARIM

3-4 KASIM 2015

Atölye çalışmasında yer alacak öğretim görevlilerinden

- Rana Kulu, İstanbul Kültür Üniversitesi, İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı Bölümü
- Göksenin İnalan, İstanbul Teknik Üniversitesi, Mimarlık Bölümü
- Özlem Belir, İstanbul Gedik Üniversitesi, Mimarlık Bölümü
- Sevinç Örmancı, İstanbul Kültür Üniversitesi İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı Bölümü, Sedeko Mimarlık
- Eda Can, İstanbul Teknik Üniversitesi, Mimarlık Bölümü

Afiş Tasarımı: Burçe Geçit

Görme engelliler için Braille alfabesinden yararlanılmış ve renkler Daltonizm (renk körlüğü) için de uygun olarak hazırlanmıştır.



İÇ MEKANDA RENK

B. Burak Kaptan¹, Nilay Özsvaşı²

¹Anadolu Üniversitesi, Mimarlık ve Tasarım Fakültesi,
İçmimarlık Bölümü, bburak.kaptan@gmail.com

²Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi, Bodrum Denizcilik Meslek
Yüksekokulu, Yat İnşaatı Programı, nozsavas@gmail.com

ÖZET

Bu atölyenin amacı içmimarlık mesleğinin yapı taşlarından biri olan renk bilgisi ve renk seçme yöntemleri hakkında bilgi vermek ve öğrencilere uygulama yaptırmaktır. Atölyeye katılacak öğrencilerin renk bilgisi ve iç mekan tasarımında renk seçme yöntemleri üzerine bir ders almamış, içmimarlık, içmimarlık ve çevre tasarımı bölümü öğrencisi olması şartı aranmaktadır.

Atölye içeriğinde; öğrencilerin renk ile ilgili bilgilerini ölçmek amaçlı bir ön uygulama yapılacaktır. Daha sonra iç mekan tasarımında renk ve seçme yöntemleri hakkında 20 dakikalık bir sunum ile konu aktarılması ve konu hakkında kısa bir anket yapılması uygun görülmektedir. Sonuç olarak aktarılan konu kapsamında ve verilen bilgilere göre bir uygulama daha yapılacak ve atölye yürütücüleri tarafından bu uygulamalar değerlendirilecektir.

Anahtar Kavramlar: Renk, Eğitim, Yöntem.

KAVRAMLAR

Sürdürülebilirlik

İşlev

Ütopya

Yapı fiziği

Tarih

Toplum

Yaratıcılık

Renk

Bilişim

Etik

Deneyim

Kültür

Biçim

Kullanıcı

Yöntem

Strüktür

Araştırma

Sunum

Doku

Malzeme

Teknoloji

Felsefe

Bağlam

Çevre

Estetik



İÇ MEKANDA RENK

03-04.11.2015

B. BURAK KAPTAN
NİLAY ÖZSAVAŞ

ATÖLYEYE KATILANLARIN RENKLENDİRME
YAPABİLMESİ İÇİN BOYA MALZEMELERİNİ
YANINDA GETİRMESİ GEREKMEKTEDİR.
ATÖLYE 20 KİŞİNİN KATILIMI İLE SINIRLIDIR.



MEKAN EŞİKLERİ

Derya Adıgüzel Özbek

İstanbul Kültür Üniversitesi, Sanat ve Tasarım Fakültesi
İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı Bölümü, d.adiguzel@iku.edu.tr

ÖZET

Atölye; mekânı sınırlandıran duvar, kapı, döşeme, tavan gibi yapı elemanlarını ve malzeme, ışık, gölge farkları gibi sınır olgularını konu edinmektedir. Bu kapsamda; fiziksel veya duygusal sınır hissi uyandıran olgu ve durumlar; dikey-yatay, ön-arka, sağ-sol, yukarı-aşağı bağlayan “mekân eşikleri” olarak ele alınmaktadır. Böylelikle atölye kapsamında sınır elemanları ve olgularının mekânsal süreklilik içinde eşik olma durumunun okunması, anlaşılır kılınması ve bu şekilde tasarıma dâhil edilmesi hedeflenmektedir.

Atölye sürecine; “mekân-eşik-sınır” a dair sunum ve kavramsal tartışma ile başlanacaktır. Sonrasında, atölyenin gerçekleştireceği yapının sınır elemanları mekân eşikleri olarak analiz edilecek ve incelenecektik. Sonuçta; katılımcılarının belirlenen noktalara sınırdan eşiği uzanan tasarım önerileri veya kavramsal kolaj çalışmaları geliştirmeleri beklenmektedir.

Atölye sürecinde gerekli malzemeler: eskiz kâğıtları, çizim kalemleri, oluklu mukavva, farklı renk ve dokuda kâğıt ve fon kartonları, atık dergiler, maket bıçağı, makas, yapıştırıcı. Ayrıca, katılımcıların laptopları ve fotoğraf makinelerini yanında bulundurmaları önerilmektedir.

Sergi için gerekli malzemeler: atölye sonuç ürünlerinin asılabilmesi için pano ve yapıştırıcı

Anahtar Kavramlar: Mekan, Deneyim, Eşik, Bağlam

KAVRAMLAR

Sürdürülebilirlik

İşlev

Ütopya

Yapı fiziği

Tarih

Toplum

Yaratıcılık

Renk

Bilişim

Etik

Deneyim

Kültür

Biçim

Kullanıcı

Yöntem

Strüktür

Araştırma

Sunum

Doku

Malzeme

Teknoloji

Felsefe

Bağlam

Çevre

Estetik

mekan eşikleri

Atölye; mekânı sınırlandıran duvar, kapı, döşeme, tavan gibi yapı elemanlarını ve malzeme, ışık, gölge farkları gibi sınır olgularını konu edinmektedir. Bu kapsamda; fiziksel veya duygusal sınır hissi uyandıran olgu ve durumlar; dikey-yatay, ön-arka, sağ-sol, yukarı-aşağı, bağlayan "mekân eşikleri" olarak ele alınmaktadır. Böylelikle atölye kapsamında sınır elemanları ve olgularının mekânsal süreklilik içinde eşik olma durumunun okunması, anlaşılır kılınması ve bu şekilde tasarıma dâhil edilmesi hedeflenmektedir.

Atölye Yürütücüsü: Derya Adıgüzel Özbek



MİKRO LOFT

Emir Elmaslar

Karadeniz Teknik Üniversitesi, Mimarlık Fakültesi
İç Mimarlık bölümü
emir.elmaslar@ee-ta.com

ÖZET

Metropol ölçeğinde mikro loft yaşama mekanı tasarlanması, toplam 30 m2 olan yaşama mekanını tasarlarırken burada yaşayan 2 bireyin metropolle olan ilişkisi- gündelik hayatları ve ihtiyaçları göz önünde bulundurularak mikro loft yaşama mekanıyla ilişkilendirilecektir. Bu bağlamda

Yola bu iki bireyin kim olduğu ,nerede çalıştığı ve nasıl alışkanlıklara sahip olduğu üzerinden çıkılacaktır. Her gün daha fazla kalabalıklaşan ve metropolün çeperine doğru genişleyen İstanbul'da minimum alanlarda gerekli olan ihtiyaçlara cevap verecek mekan tasarımını bulmak ve anlamlandırmak üzerine kurulu bir çalışma ,mekansal deneme.

KAVRAMLAR

Sürdürülebilirlik

İşlev

Ütopya

Yapı fiziği

Tarih

Toplum

Yaratıcılık

Renk

Bilişim

Etik

Deneyim

Kültür

Biçim

Kullanıcı

Yöntem

Strüktür

Araştırma

Sunum

Doku

Malzeme

Teknoloji

Felsefe

Bağlam

Çevre

Estetik

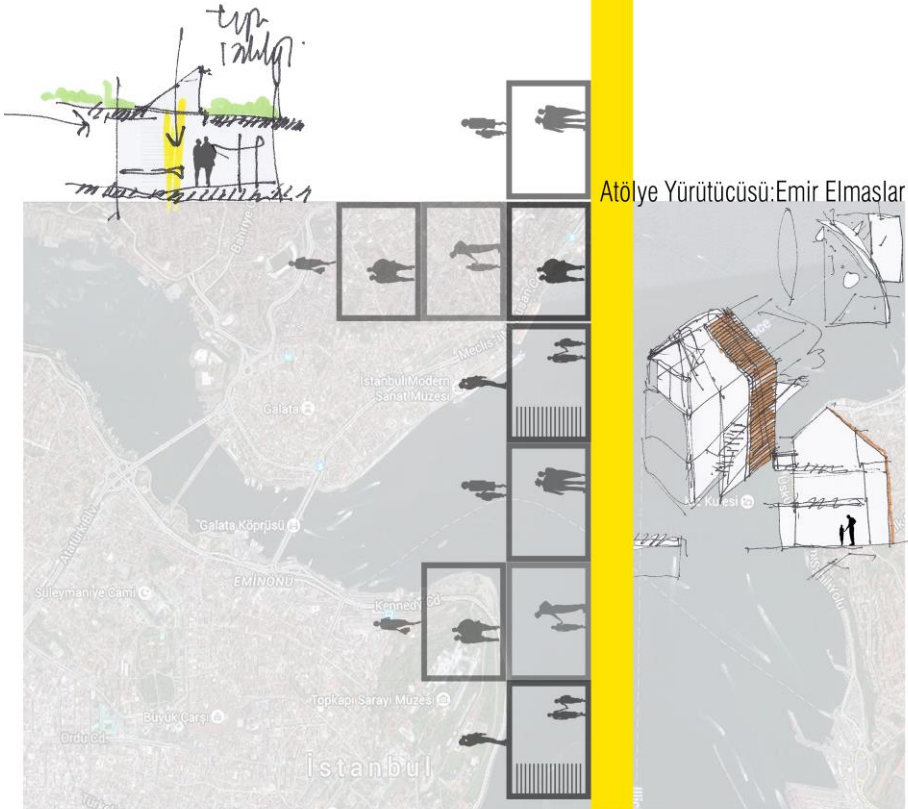
Anahtar Kavramlar: mikroloft, sürdürülebilirlik, strüktür

MİKRO LOFT

Metropol ölçeğinde mikro loft yaşama mekanı tasarlanması, toplam 30 m² mekanı tasarlarken burada yaşayan 2 bireyin metropolle olan ilişkisi –gündelik hayatları ve ihtiyaçları göz önünde bulundurularak mikro loft yaşama mekanıyla ilişkilendirilecektir. Bu bağlam da yola bu iki bireyin kim olduğu nerede çalıştığı ve nasıl alışkanlıklara sahip olduğu üzerinden çıkılacaktır. Her gün daha fazla kalabalıklaşan ve metropolün çeperine doğru genişleyen İstanbul'da minimum alanlarda gerekli olan ihtiyaçlara cevap verecek mekan tasarımını bulmak ve şehirle anlamlandırmak üzerine kurulu bir çalışma, mekansal deneme.

Atölye Sürecinde Gerekli Malzemeler:

1/1000 ölçekte , yaşama mekanı ile ilişkilendiği yapı adasını anlatan ve 1/50 ölçekte 30 m² 'lik mekanı anlatan maket için malzemeler ;maket kartonu,yapıştırıcı,şeffaf asetat vb. malzemeler .Çizim yapmak ve sunum paftası hazırlamak için ;eskiz kağıdı ve bilgisayar.Katılımcı sayısı 8 kişi olarak düşünülmüştür.





TASARIM DÖNGÜSÜ

Aslı Akyıldız Hatırnaz

Yeditepe Üniversitesi, Mimarlık Fakültesi, İç Mimarlık Bölümü,
asli.hatirnaz@yeditepe.edu.tr

ÖZET

Çalışma, geometrik ayrışımından hareketle biçimi çözümleme ve tasarım ilkeleri doğrultusunda, çeşitli işlemler uygulayarak tekrar biçim üretme temeline dayanmaktadır. Algı teorileri ve temel tasarım ilkeleri doğrultusunda geometrik düzenlerinin belirlenmesi ve yeni bakış açılarıyla biçimi dönüştürerek yeni anlamlar üretilmesi hedeflenmektedir. Yapılan uygulamalar kapsamında, formun geometrik yönüne ilişkin biçimsel özellikleri bir bütünlük içinde yansıtan hiyerarşi, egemenlik, tekrar, denge, simetri gibi kavramların Gestalt algı teorilerinin yardımıyla değerlendirilip, somut değerler ortaya konulması ve tekrar biçimlendirme döngüsünün gerçekleştirilmesi söz konusudur. Biçimsel ilkeler doğrultusunda yeni ilişkiler kurularak değerlendirmeler yapılması ve kurulan yeni biçimsel yapılarla işlevsel nitelikler kazandırılması ile çalışma tamamlanmaktadır. Bu bağlamda çıkış noktası olarak çeşitli uydu fotoğraflarından yararlanılacaktır. Ölçeksel ve biçimsel olarak farklılık gösteren bu çıkış noktası üzerinde yapılan geometrik ayrışimlarla, tasarım ilke ve kurallarına bağlı olarak biçimsel çözümlemeler gerçekleştirmek ve yeni biçimler üretmek hedeflenmiştir. Buradan hareketle soyut geometrik düzenlemeler ortaya konularak mekân, donatı ya da yüzey oluşturmaya yönelik zemin yaratmak amaçlanmıştır. Bu dönüşüm çalışması farklı ölçekteki bir planlamanın biçimsel analizi ve farklı düzenlemelerle kazanabilecekleri yeni anlamları oluşturmaya yönelik çalışmaları içerir. Yeni oluşumda, bütünü oluşturan parçaların bağımsız olarak da biçim özelliklerini koruması önemlidir. Başka anlamlar taşıyan oluşumların, dönüştürülerek yeni anlamlar kazanması hedeflenmiştir.

KAVRAMLAR

Sürdürülebilirlik

İşlev

Ütopya

Yapı fiziği

Tarih

Toplum

Yaratıcılık

Renk

Bilişim

Etik

Deneyim

Kültür

Biçim

Kullanıcı

Yöntem

Strüktür

Araştırma

Sunum

Doku

Malzeme

Teknoloji

Felsefe

Bağlam

Çevre

Estetik

Anahtar Kavramlar: Yaratıcılık, Biçim, Dönüşüm

TASARIM DÖNGÜSÜ

Yrd. Doç. Aslı AKYILDIZ HATIRNAZ

Yeditepe Üniversitesi, Mimarlık Fakültesi,
İç Mimarlık Bölümü,
asli.hatinaz@yeditepe.edu.tr

ÖZET :

Çalışma, geometrik ayrışımından hareketle biçimi çözümleme ve tasarım ilkeleri doğrultusunda, çeşitli işlemler uygulayarak tekrar biçim üretme temeline dayanmaktadır. Algı teorileri ve temel tasarım ilkeleri doğrultusunda geometrik düzenlerinin belirlenmesi ve yeni bakış açılarıyla biçimi dönüştürerek yeni anlamlar üretilmesi hedeflenmektedir.

Yapılan uygulamalar kapsamında, formun geometrik yönüne ilişkin biçimsel özellikleri bir bütünlük içinde yansıtan hiyerarşi, egemenlik, tekrar, denge, simetri gibi kavramların Gestalt algı teorilerinin yardımıyla değerlendirilip, somut değerler ortaya konulması ve tekrar biçimlendirme döngüsünün gerçekleştirilmesi söz konusudur.

Biçimsel ilkeler doğrultusunda yeni ilişkiler kurularak değerlendirilmeler yapılması ve kurulan yeni biçimsel yapılarla işlevsel nitelikler kazandırılması ile çalışma tamamlanmaktadır.

Bu bağlamda çıkış noktası olarak çeşitli uydu fotoğraflarından yararlanılacaktır. Ölçeksel ve biçimsel olarak farklılık gösteren bu çıkış noktası üzerinde yapılan geometrik ayrışimlarla, tasarım ilke ve kurallarına bağlı olarak biçimsel çözümler gerçekleştirilmek ve yeni biçimler üretmek hedeflenmiştir. Buradan hareketle soyut geometrik düzenlemeler ortaya konularak mekân, donatı ya da yüzey oluşturmaya yönelik zemin yaratmak amaçlanmıştır.

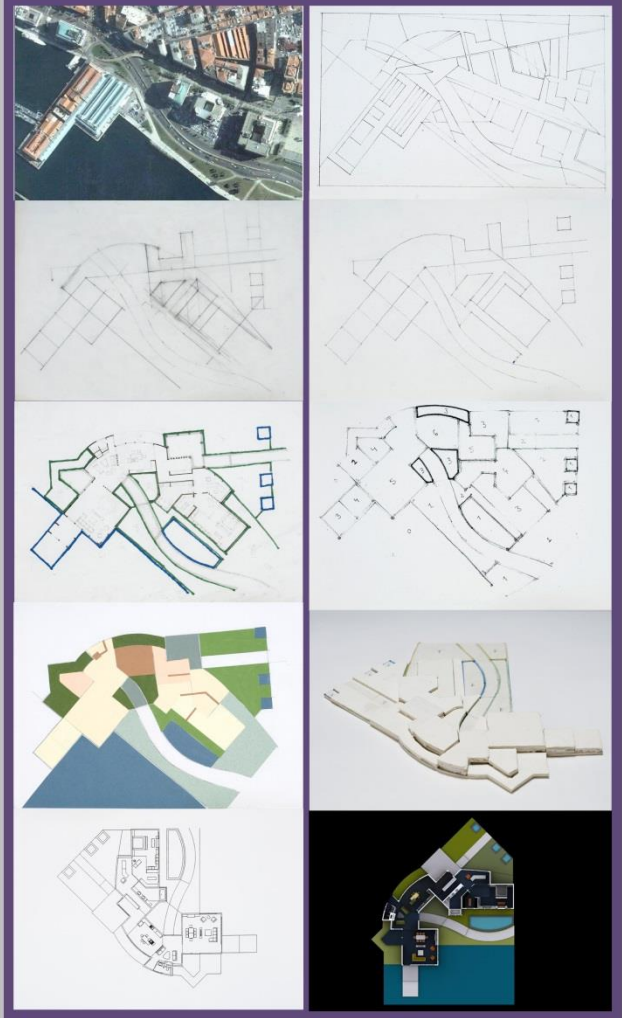
Bu dönüşüm çalışması farklı ölçekteki bir planlamanın biçimsel analizi ve farklı düzenlemelerle kazanabilecekleri yeni anlamları oluşturmaya yönelik çalışmaları içerir. Yeni oluşumda, bütünü oluşturan parçaların bağımsız olarak da biçim özelliklerini koruması önemlidir. Başka anlamlar taşıyan oluşumların, dönüştürülerek yeni anlamlar kazanması hedeflenmiştir.

Atölye Sürecinde Gerekli Malzemeler: Çizim ve renklendirme için gerekli malzemeler (resim kağıtları, eski kağıtlar, kalemler, marker, gönyeler, pergel...), maket malzemeleri (maket kartonu, renkli kağıtlar, maket bıçağı, yapıştırıcı...), çizim ve modelleme programları içeren bilgisayar ve çıktı imkanı

Sergi İçin Gerekli Malzemeler: Patafix yapıştırıcı ya da çift taraflı bant

Atölye tasarım eğitimi almakta olan tüm öğrencilere açıktır. Katılımcı sayısı 10 kişi ile sınırlıdır.

Anahtar Kavram: Yaratıcılık, Biçim, Dölüşüm



DESTEKLEYEN KURUM ve KURULUŐLAR





Kitap basımına verdiği katkılardan dolayı teşekkür ederiz.

