

KURGUSAL MEKÂN-KARAKTER İLİŐKİSİNİN YARATICILIĖA ETKİŐİ: EDEBİYAT VE SİNEMA ARA KESİTİNDE DİŐİPLİNLER ARASI BİR YAKLAŐIM

THE EFFECT OF THE FICTIONAL SPACE-CHARACTER
RELATIONSHIP ON CREATIVITY: AN INTERDISCIPLINARY
APPROACH IN THE INTERSECTION OF LITERATURE AND CINEMA

ARŐ. GÖR. SELVA BAŐCI

İstanbul Gedik Üniversitesi İ Mimarlık ve evre Tasarımı Bölümü

selvabasci@gmail.com

ORCID ID: 0000-0002-8728-0417

DO. DR. EMİNE NUR OZANÖZĖÜ

Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi İ Mimarlık ve evre Tasarımı Bölümü

nurasil@hacettepe.edu.tr

ORCID ID: 0000-0002-3249-5349

Öz: Kurgusal mekân tasarımı; tasarlanan mekânların kullanıcıları, mekânın organizasyonel şemasının, renk, doku, malzeme ve aydınlatma kararlarının şekillenmesinde oldukça önemli bir rol üstlenmektedir. Karakterlerin fiziksel özellikleri, psikolojik durumu, davranış biçimi gibi tüm özellikleri tasarlanacak kurgusal mekânı şekillendirmektedir. Fiziksel gerçeklikle sınırlı olmayan kurgusal karakterlerin ve mekânların tasarımında en önemli unsurlardan biri hayal gücünü etkin bir biçimde kullanabilmektir. Bu bağlamda orijinal, alışılmadık ve farklı fikirlerin üretilmesinde yaratıcılığın rolü büyüktür.

Edebiyat ve sinema disiplinleri kurgusal mekân üretimi açısından metinsel ve görsel girdilerle sınırsız alternatif sunmaktadır. Bu çalışma disiplinler arası bir yaklaşımla edebiyat ve sinemada kurgusal mekân tasarımı yaparken karakter tasarımı da yapmanın yaratıcılığı nasıl etkilediğini irdelemeyi hedeflemektedir. Öğrencilerin yaratıcı gücünü açığa çıkarmak ve geliştirmek, iç mimarlık eğitiminin hedefleri arasında yer almaktadır. Bu kapsamda bu çalışmada iç mimarlık eğitimi alan öğrencilerle deneysel bir araştırma gerçekleştirilmiştir. Edebiyatta ve sinemada karakter analizinin ve tasarımının mekân üretim sürecini ve yaratıcılığı nasıl etkilediği gözlemlenmek istenmiştir.

Anahtar Sözcükler: Karakter, Kurgusal Mekân, Sinema, Edebiyat, Yaratıcılık.

Abstract: *In fictional space design; The users of the designed spaces play a very important role in shaping the organizational scheme of the space, color, texture, material and lighting decisions. All the features of the characters, such as their physical characteristics, psychological state, and behavior, shape the fictional space to be designed. One of the most important elements in the design of fictional characters and places that are not limited to physical reality is to use imagination effectively. In this context, creativity has a great role in producing original, unusual and different ideas.*

Literature and cinema disciplines offer unlimited alternatives with textual and visual inputs in terms of fictional space production. This study aims to examine how character design affects creativity while designing fictional spaces in literature and cinema with an interdisciplinary approach. Revealing and developing the creative power of students is among the objectives of interior architecture education. In this context, an experimental research was carried out with students studying interior architecture in this study. It is desired to observe how character analysis and design in literature and cinema affect the space production process and creativity.¹⁻²

Keywords: *Character, Fictional Space, Cinema, Literature, Creativity.*

¹ Bu makale, Selva Başçı tarafından Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı Anabilim Dalında Doç. Emine Nur Ozanözgü danışmanlığında yürütülen "Edebiyat ve Sinemada Kurgusal Mekân Üretiminin Yaratıcılığa Etkisine Yönelik Bir Yöntem Önerisi" başlıklı yayınlanmamış Doktora Tezinden üretilmiştir.

² Makalede Araştırma ve Yayın Etiğine uyulmuştur.

Giriş

Görsel temelli bir sanat dalı olan sinema ile yazınsal temelli bir sanat dalı olan edebiyat anlatım araçlarının farklılığına rağmen düşsel yaratıma yakınlığı ve kurmaca olması gibi benzerlikleri dolayısıyla karşılıklı bir etkileşim içerisinde (Aykın, 1983, s.486). Sinema, aktarmak istediği mesajı görselleştirerek bir anlamda maddeleştirerek izleyiciye sunmaktadır. Oysa edebiyat, betimlemekte ancak bunu katı bir sonuca bağlamamaktadır. Edebiyat inşa edilemeyen, katılaşmayanın izinde daha zengin bir içerik sunmakta ve olasılıkları artırmaktadır.

Sinemadaki kurgusal mekânlar ve kurgusal karakterler izleyiciye yönetmenin sunduğu bir bakış açısıyla aktarılmaktadır. Karakterlerin kostüm tasarımlarından fiziksel özelliklerine, psikolojik durumlarından davranış biçimlerine kadar birçok unsur görsel girdilerle izleyiciye sunulmaktadır. Mekânı algılamamızı sağlayan ışık, renk, doku ve biçim gibi unsurlara da yine yönetmen tarafından karar verilmektedir. Edebiyattaki karakterler ve mekânlar ise dilsel girdilerle okuyucuya aktarılmaktadır. Bu noktada ne kadar detaylı betimlenmiş olsa da karakter ve mekân hakkında edinilen izlenim her okuyucunun zihninde bambaşka bir şekilde canlanabilmektedir. Örneğin edebi bir eserde beyaz bir sandalyeden bahsedildiğinde kaç farklı beyaz sandalye görsel imgesi oluşturulabileceğinin neredeyse sınırı yoktur.

Bu çalışma farklı disiplinlerle etkileşim kurarak kurgusal mekân tasarımı yaparken “karakter tasarımı” yapmanın yaratıcılığı nasıl etkilediğini irdelemeyi hedeflemektedir. Çalışma kapsamında ortaya konulan problem üzerinden yanıt aranacak bazı sorular şunlardır;

Kurgusal mekânlarla sinema ve edebiyat üzerinden ilişki kurmak tasarım eğitimi alan İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı Bölümü öğrencilerinin yaratıcılığına nasıl etki etmektedir?

Kurgusal mekân üretim sürecinde karakter tasarımı yapmak yaratıcılığa nasıl etki etmektedir?

Edebiyatla ilişki kurarak üretilen kurgusal mekânlar için karakter analizi ve tasarımı yapmak, sinema ile ilişki kurarak üretilen kurgusal mekânlar için karakter tasarımı ve analizi yapmaya göre hayal gücünün kullanımına ve yaratıcılığın gelişmesine daha mı fazla olanak sağlamaktadır?

Yükseköğretimin her düzeyi sonunda asgari olarak kazanılması gereken bilgi, beceri ve yetkinlikleri tanımlayan temel alanları belirleyen “Türkiye Yükseköğretim Yeterlilikler Çerçevesi”ne göre; İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı Programı’nın hedefleri arasında “öğrencinin eğitim süresi boyunca, yaratıcı gücünü açığa çıkarmak, öğrencilerin yaratıcılıklarını geliştirmek” yer almaktadır (TYYÇ, 2023). Bu araştırma ile; kurgusal mekân ve karakter ilişkisi disiplinler arası bir yaklaşımla sinema ve edebiyat üzerinden irdelenerek, Tasarım eğitimi alan İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı Bölümü öğrencilerinin yaratıcılığına etkisi irdelenmek istenmiştir.

Ulusal ve uluslararası veri tabanlarındaki 1990-2023 yılları arasında yapılan “tasarım” alanında “yaratıcılık” ile ilgili çalışmalar incelendiğinde; disiplinler arası yaklaşımların önemi sıkça vurgulanmasına rağmen deneysel yöntemle yapılan çalışmaların azınlıkta kaldığı görülmüştür. Bu çalışma bu alandaki literatüre katkı sağlaması ve yaratıcılıkla ilişkili disiplinler arası deneysel çalışmalara referans oluşturması bakımından önem arz etmektedir.

Bu çalışmanın ilk bölümünde; araştırmanın amacı, kapsamı, sınırlılıkları ve yöntemi ortaya konulduktan sonra, edebiyat ve sinemada kurgusal mekân üretimine, kurgusal mekân-karakter ilişkisine ve karakter-kurgusal mekân üretiminin yaratıcılıkla ilişkisine dair literatüre yer verilmiştir. Araştırmanın ikinci bölümünde nicel yöntemler kullanılarak kurgulanan deneysel araştırma modeli ile yapılan uygulamalar yer almaktadır. Bulgular bölümünde elde edilen veriler değerlendirilmiştir. Elde edilen veriler sonuç ve tartışma kısmında yorumlanmıştır.

Amaç ve Kapsam

Disiplinler arası bir yaklaşımla edebiyat ve sinemada kurgusal mekân tasarımı yaparken, karakter tasarımı da yapmanın yaratıcılığı nasıl etkilediğini irdelemeyi amaçlayan bu çalışma; karakter ve kurgusal mekân arasındaki ilişkiyi edebiyat ve sinema disiplinleri üzerinden tartışmayı, kurgusal mekân üretimi ve karakter tasarımı ilişkisinin yaratıcılığı nasıl etkilediğini irdelemeyi ve bu bağlamda iç mimarlık eğitimi alan öğrencilerin yaratıcılığının geliştirilmesine olanak sağlayacak yeni yaklaşımlar üretilmesine katkı sağlayabilmeyi hedeflemektedir.

Kurgusal mekân-karakter ilişkisini edebiyat ve sinema ara kesitinde ele alarak, bu alanların kesiştiği ortak paydaları, birbirleri ile olan etkileşimlerini ve birbirlerinden neler edinebileceğini, ardından bu edininin “yaratıcılık” üzerinden, düş gücü ve mekân kurgusu açısından sınırsızlığını ortaya koyarak mekân tasarımı için neler ifade edebileceğinin irdelenmesi hedeflenmektedir.

Bu çalışma İstanbul Gedik Üniversitesi, Mimarlık ve Tasarım Fakültesi’ne bağlı İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı Bölümü 2022-2023 Güz Yarıyılı derslerinden İMÇ 377 kodlu “Mimarlık ve Edebiyat” ve İMÇ 373 kodlu “Mimarlık ve Sinema” derslerini alan öğrencilerle yürütülmüştür. “Mimarlık ve Edebiyat” dersini alan öğrenciler deney, “Mimarlık ve Sinema” dersini alan öğrenciler ise kontrol grubunu oluşturmaktadır.

Araştırma verilerinin tek bir üniversitenin iç mimarlık bölümündeki seçmeli derslerden olan “Mimarlık ve Sinema” ve “Mimarlık ve Edebiyat” derslerini alan öğrencileri kapsamı çalışmanın en önemli sınırlılığı olarak kabul edilmektedir. Çalışmanın örnekleminin sınırlı bir alandan seçilmiş olması sebebiyle elde edilen veriler, deney ve kontrol gruplarının oluşturduğu “çalışma grubu” için anlam taşımaktadır. Bu çalışma kapsamında toplanan verilerin diğer benzer gruplara genellenebilmesi için bu alanda yapılacak benzer çalışmaların planlanması gerekmektedir.

14 haftalık süre içerisinde derslerin %20'sinden fazlasına devam etmemiş olmak ve ders kapsamında belirlenen izlenceleri takip etmemiş olmak araştırmancının dışlama ölçütleridir. Deney ve kontrol gruplarındaki öğrencilerin cinsiyet, yaş, aile, din, dil, ırk, milliyet gibi demografik ve diğer özellikleri kapsam dışı bırakılmıştır.

Metodoloji

Çalışmada kurgusal mekân-karakter ilişkisi sinema ve edebiyat ara kesitinde yaratıcılığın rolü üzerinden irdelenerek literatür taraması yapılmıştır. Çalışmanın hipotezi; kurgusal mekân üretim sürecinde edebiyatla ilişki kurarak karakter tasarımı yapmanın, sinema ile ilişki kurarak karakter tasarımı yapmaktan daha fazla yaratıcılığı geliştirdiğini öne sürmektedir. Çalışmada nicel araştırma yöntemleri kullanılmıştır. Nicel verilerin analizinde ise ön test-son test kontrol gruplu gerçek deneme modeli tercih edilmiştir. Uygulamalar için İstanbul Gedik Üniversitesi Etik Komisyonu'nun 21.09.2022 tarihli, E-56365223-050.01.04-2022.137548.112 sayılı onayı alınmıştır. Makalede Araştırma ve Yayın Etiğine uyulmuştur. Bu bağlamda "Mimarlık ve Edebiyat" dersini alan öğrenciler deney grubu, "Mimarlık ve Sinema" dersini alan öğrenciler ise kontrol grubu olarak belirlenmiştir. Her iki gruba da belirlenen izlenceler kapsamında çalışmalar yaptırılmıştır. Deney ve kontrol grubundaki öğrencilerin yaratıcılığı ön ve son test şeklinde uygulanan "Torrance Yaratıcı Düşünce Testi" ile ölçülmüştür. Her iki gruba da belirlenen izlenceler kapsamında çalışmalar yaptırılmıştır. Deney ve kontrol grubundaki öğrencilerin yaratıcılığı ders döneminin başında ön test (Şekilsel Form A ve Sözel Form A), ders döneminin sonunda ise son test (Şekilsel Form B ve Sözel Form B) uygulanarak "Torrance Yaratıcı Düşünce Testi" ile ölçülmüştür. Elde edilen verilerin analizinde SPSS 22.0 istatistik programı kullanılmıştır.

1. Edebiyat ve Sinemada Kurgusal Mekân Üretimi

Tarih boyunca mekânı tanımlamak ve tasnif etmek için; farklı zaman dilimlerinde, çeşitli tipler, karakteristikler ve yollarla birçok düşünce ortaya konulmuştur. Bu çalışma kapsamında kurgusal mekân, sinema ve edebiyatla kurduğu ilişki bakımından ele alınmıştır. Kurgu, en sade tanımıyla; bir anlam bütünlüğü sağlayacak şekilde parçaların bir araya getirilmesidir. İçinde bulunulan dönemin şartları göz önünde bulundurulduğunda büyük bir bölümü ya da tamamının gerçekte var olması mümkün görünmeyen parçaların bir araya getirilmesiyle yaratılan mekânlar ise kurgusal mekân olarak tanımlanmaktadır (Barnwell, 2011, s.170). Mekânın gerçekliği yalnızca fiziksel durumlarla sınırlı değildir. Mevcut durumdan farklı bir gerçeklik öneren kurgusal mekân, beş duyu ile algılanın ötesine geçmekte ve fizikselliğinden arınmaktadır (Somer, 2006, s.1).

Sinemanın diğer sanat dalları ile ilişkisini ele alan "Bir Film Nasıl Okunur?" adlı eserinde Monaco, sinemanın en güçlü bağına edebiyatla kurduğunun altını çizmektedir. Hem filmle- rin hem de romanların çok ayrıntılı uzun öyküler anlattığına değinmektedir (Monaco, 2000, s.47). Edebiyat ve sinema, çeşitli öyküler anlatarak sanatsal eserler yaratmayı ve bu eserleri kitlelere ulaştırmayı hedeflemektedir. Kullandıkları malzeme ise bu iki disiplin arasındaki

en önemli farktır. Edebiyat mekânı dilsel öğelerle okuyucunun algısına sunarken, sinema ise mekânı görsel ve işitsel duyularla izleyiciye aktarmaktadır. Film gösterirken, edebiyat anlatır. İzleyici filmde gördüğü ve işittiği oranda özgürken, edebiyatta dilsel göstergeleri anlamlandırma sürecindeki algıları oranında özgürdür (Tükel, 2010, s.31).

Sinema sanatının ortaya çıkışından bu yana, edebiyat sinemaya büyük bir ilham kaynağı olmuştur. Birçok edebi eser beyaz perdeye uyarlanmıştır. Özellikle bilim kurgu ve fantastik türdeki edebi eserler, sinemaya uyarlanırken mekânsal açıdan çağının ötesinde ve oldukça zengin örnekler karşımıza çıkmaktadır. Örneğin sinema tarihinin ilk kısa metrajlı bilim kurgu filmi olan Ay'a Seyahat (Georges Méliès, 1902), Jules Verne'nin 1865 yılında yazdığı eserinden ilham alınarak sinemaya uyarlanmıştır. Yine bilim kurgu türündeki "Dünyalar Savaşı (Steven Spielberg, 2005)" filmi, "Dünyaların Savaşı (H. G. Wells, 1898)" eserinden; "Otomatik Portakal (Stanley Kubrick, 1996)" filmi Anthony Burgess'in 1962'de yazdığı aynı adlı eserden, Michael Radford'un 1984 yılında yönetmenliğini yaptığı "1984" filmi George Orwell'in 1949'da yazdığı aynı adlı eserden ve "Blade Runner (Ridley Scott, 1982)" filmi Philip K. Dick'in 1968'de yazdığı "Androidler Elektrikli Koyun Düşler Mi?" romanından uyarlanmıştır. Harry Potter Serisi (J. K. Rowling), Yüzüklerin Efendisi (J. R. R. Tolkien, 1954), Hobbit (J. R. R. Tolkien) romanları ise fantastik türde olup sinemaya uyarlanmış ve mekânsal açıdan oldukça zengin olan eserlere örnektir.

Dilsel göstergeler sinemaya aktarılırken mekânın organizasyonu, ışık, renk, doku ve malzeme kullanımı gibi her detaya yönetmen tarafından karar verilmektedir. Bu süreçte edebi bir eserdeki dilsel göstergeler her okuyucunun zihninde farklı görsel imgeler oluşturabilmektedir. Buna aynı edebi eserden birden fazla kez beyaz perdeye aktarılan filmler örnek verilebilir. Örneğin Frank Herbert tarafından Analog dergisinde iki ayrı bölüm olarak yayımlanan 1965 çıkışlı bilimkurgu romanı "Dune" serisi birçok kez farklı yıllarda farklı yönetmenler tarafından sinemaya uyarlanmıştır. 1984 yılında David Lynch'in yönettiği "Dune", 2000 yılında John Harrison'un "Frank Herbert's Dune" ve 2021 yılında ise Denis Villeneuve'nin yönettiği "Dune: Çöl Gezegeni" uyarlamaları farklı yönetmenlerin farklı zamanlarda aynı mekânı nasıl ele aldığını irdelemek için iyi bir örnek oluşturmaktadır.

2. Kurgusal Mekân-Karakter İlişkisi

Kurgusal mekânları kullanan karakterler, bir oyunun bir teorisini veya bir sanat eserinin dinamiklerinden birini veya birkaçını oluşturan ya da belirli bir kurgunun yeniden oluşturulmasını etkileyen, gerçek hayatta olmayan, yaşamayan veya gerçek hayattaki benzerinden farklı özellikler barındıran öznelerdir. Edebiyatta ve sinemada yaratılan karakterler bu tip kurgusal karakterlerdir (Özdoğlar, 2015, s.67-70).

Karakterin özellikleri dikkate alınmadan tasarlanan kurgusal mekânlarda anlam bütünlüğünün yakalanması ve anlatının başarılı bir biçimde aktarılması güçleşmektedir. Karakter, mekânı tasarlarırken mekân da karakteri yönetmekte ya da yönlendirmektedir (Foss, 2016). Bu bakımdan karakterler hem edebiyatta hem de sinemada anlatıların ayrılmaz bir par-

çasını oluşturmaktadır. Kurguyla doğrudan ilişkili olduğu için karakterlerle ilgili her öge tasarım sürecinde dikkate alınmalıdır. Karakterin fiziksel özellikleri ve duygu durumunu oluşturan karakteristik özellikleri karakter tasarımını şekillendiren faktörlerdir.

Kurgusal karakterlerin psikolojik özellikleri, davranış biçimi ve fiziksel özellikleri gibi her türlü unsur kullanıcı-mekân ilişkisi göz önünde bulundurulduğunda mekân tasarımında büyük bir rol oynamaktadır. Kurgusal bir mekân üretiminde mekânın sembolik anlamı karakterle bağ kurarak okuyucuya ya da izleyiciye aktarılmaktadır. Karakter pozitif, negatif, iyi ya da kötü özelliklere sahip ise bu karakterin kullandığı mekânlara da işlevsel ve biçimsel açıdan yansımaktadır. Karakter ve mekân üretimi bakımından çok çeşitli alternatifler sunması açısından bilim kurgu ve fantastik türdeki eserleri incelediğimizde; karakterlerin kullandıkları mekânların biçim, malzeme, renk, doku ve aydınlatma bakımından karakterin özellikleriyle bütünleştiğini görürüz. Karakter tasarımı ve bununla ilişkili kurgusal mekân üretimi anlatıdaki zaman, toplumsal yapı ve coğrafi konum hakkında da bilgi vermektedir. Dolayısıyla edebiyatta ve sinemada karakter tasarımı ile kurgusal mekân üretiminin arasında sıkı bir bağ olduğunu söylemek mümkündür.

3. Karakter-Kurgusal Mekân Üretimi ve Yaratıcılık

Yaratıcılık; bilinçlilik, duyarlılık, algılama, esneklik, yeniliğe açıklık, sezgi, buluş ve kavrama yeteneği gibi zihinsel süreçleri içeren bir kavramdır. Etimolojik kökeni Latince “creare” sözcüğünden gelmektedir. Yaratıcılık; meydana getirmek, doğurmak, yaratmak, yenilik yaratmak, keşfetmek ve bulmak anlamlarına gelmektedir (Aslan ve diğerleri, 1997, s.37). Hayal gücü, merak ve özgünlük içererek; durumları ve nesnelere eğitim sayesinde farklı açılardan görerek değerlendirebilmek; düşünerek yeni şeyler üretebilmek yaratıcılık olarak tanımlanmaktadır (Beşgen, 2015, s.424).

Farklı düşüncelerin beraberinde getirdiği yaklaşımlar ile farklı yaratıcılık kuramları ortaya konulmuştur. Mistik yaklaşım, psikoanalitik kuram, insancıl kuram, çağrışımsal kuram, algısal kuram, bilişsel ve gelişimsel yaklaşım, gestalt kuramı, faktöriyel kuramı, çoklu zekâ kuramı ve psikometrik kuram farklı yaklaşımlarla ortaya konan yaratıcılık kuramlarıdır. Bu çalışma kapsamında, ilgili literatür taraması yapıldığında yaratıcılığa dair kabul edilmiş en kapsamlı kuram olması sebebiyle Torrance tarafından geliştirilen psikometrik kuram ele alınacaktır (Aslan ve diğerleri, 1997).

Torrance'ye göre yaratıcılık; boşlukları, rahatsız edici ya da eksik öğeleri araştırıp varsayımlarda bulunmak, sonrasında bunları sınamak, karşılaştırmak ve sonuçları ortaya koymaktır. Psikometrik kurama göre yaratıcılık doğal bir insan sürecidir. Torrance yaratıcılığın standart testler ile ölçülebileceğini ve geliştirilebileceğini savunmaktadır. Farklı yaş gruplarında yaratıcılığın ölçülmesi için geliştirilen birçok test mevcuttur. Bu testler arasında üniversite öğrencileri üzerinde denenip tutarlılığı ispat edilen tek test, yaratıcılık konusundaki araştırmaları ile tanınan Ellis Paul Torrance tarafından geliştirilen “Torrance Yaratıcı Düşünce Testi”dir (Torrance, 1974). Test materyalleri “kelimelerle yaratıcı düşünme” adlı bir sözel

bölüm ve “resimlerle yaratıcı düşünme” adlı bir şekilsel bölümden oluşmaktadır. Şekilsel ve sözel testlerin A ve B olmak üzere iki formu vardır ve ön test-son test olarak uygulanmaktadır. Sözel form parametreleri akıcılık, esneklik, orijinallik ve zenginleştirmeden oluşmakta; şekilsel form parametreleri ise akıcılık, orijinallik, başlıkların soyutluğu, zenginleştirme ve yaratıcı kuvvetler parametrelerinden oluşmaktadır. Sözel form; soru sorma, nedenleri tahmin etme, sonuçları tahmin etme, ürün geliştirme, alışılmadık kullanımlar, alışılmamış sorular ve farz edin ki bölümlerini içeren 7 faaliyeti kapsamaktadır. Şekilsel form ise resim oluşturma, resim tamamlama ve doğrular/çizgiler bölümlerinden oluşan 3 faaliyeti kapsamaktadır.

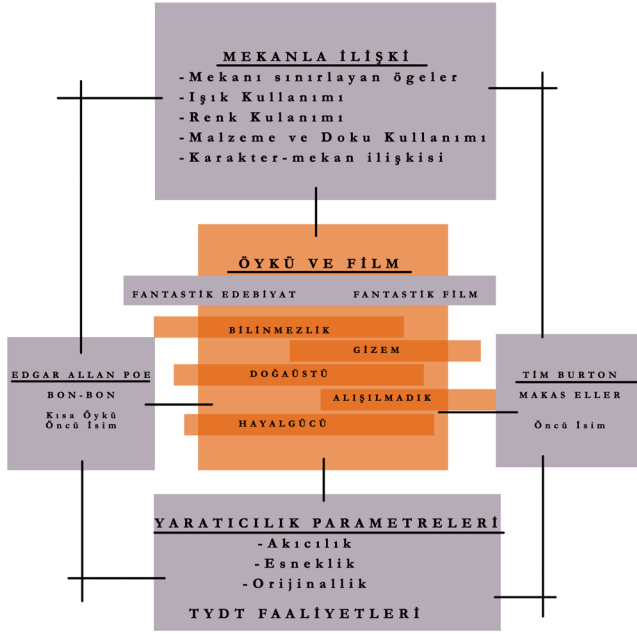
Yazınsal ve görsel sanatların tümünde tasarım söz konusu olduğunda hayal gücünün etkin kullanımı, farklı ve orijinal fikirler üretebilme, farklı alternatiflere yönelebilmek konuları önem arz etmektedir. Bu çalışmada disiplinler arası bir yaklaşım ile edebiyat ve sinemada karakter tasarımının yaratıcılığa etkisi irdelenmek istenmiştir.

4. Karakter-Kurgusal Mekân Üretiminde Edebiyat ve Sinema Ara Kesitinde Deneysel Bir Uygulama

İstanbul Gedik Üniversitesi İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı Bölümü 2022-2023 Güz Dönemi derslerinden olan İMÇ 377 kodlu “Mimarlık ve Edebiyat” dersi; iç mimari ölçekte mekân ve edebiyat ilişkisinin irdelenmesini, mekân kavramının edebiyattaki yerinin ve öneminin kavranmasını, edebiyat üzerinden mekân okumaları yaparak öğrencilerin mekân kavrama yetisini geliştirmeyi, mekânla ilişkili olarak karakter analizi ve tasarımı yapmasını, öğrencilerin iç mekân tasarımlarında hayal gücünü ve yaratıcılığını daha etkin kullanabilmesini sağlamayı amaçlamaktadır. “Mimarlık ve Edebiyat” dersini alan öğrenciler deney grubunu oluşturmaktadır. Ders kapsamında, süreyi etkin kullanarak karakter analizi, karakter tasarımı ve kurgusal mekân üretimi yapılabilmesi için öğrencilere Edgar Allan Poe’nin Bon-Bon isimli fantastik türdeki kısa öyküsü okutulmuştur. Seçilen öyküde mekânı ve öyküdeki karakteri fiziksel ve algısal olarak zihinde canlandırabilecek özellikler hakkında genel bir bilgi verilmektedir. Bunun yanı sıra mekânda renk, doku ve malzeme kullanımına dair detaylı betimlemeler yer almamaktadır. Bu açıdan öyküde detaylı olarak betimlenmeyen unsurların okuyucu tarafından zihinde canlandırılırken mekân tasarımında çeşitlilik sağlayacağı beklenmektedir.

İstanbul Gedik Üniversitesi İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı Bölümü 2022-2023 Güz Dönemi derslerinden olan İMÇ 373 kodlu “Mimarlık ve Sinema” dersi; iç mimari ölçekte mimarlık ve sinema ilişkisinin irdelenmesini, mekân kavramının sinemadaki yerinin ve öneminin anlaşılmasını, sinema üzerinden mekân okumaları yaparak öğrencilerin mekân kavrama yetisini geliştirmeyi, mekânla ilişkili olarak karakter analizi yapmasını, öğrencilerin tasarımlarında hayal gücünü ve yaratıcılığını daha etkin kullanabilmesini sağlamayı amaçlamaktadır. “Mimarlık ve Sinema” dersini alan öğrenciler kontrol grubunu oluşturmaktadır. Ders

kapsamında, karakter analizi, karakter tasarımı ve kurgusal mekân üretimi yapılabilmesi için öğrencilere Tim Burton'un yönetmenliğindeki 1990 yapımı "Edward Scissorhands (Markas Eller)" isimli fantastik türdeki film izletilmiştir. Seçilen filmde birbirine zıt iki dünyayı ele alan mekânlar yer almaktadır. Bu açıdan filmdeki karakterin birbirine zıt iki dünyadaki yaşam pratikleri ve bir mekâna ait olamama durumunun, karakter analizi ve mekân tasarımıyla ilgili fikirler üretilirken çeşitlilik sağlanmasına olanak tanınması beklenmektedir.



Görsel 1. Öykü ve Film Seçimi (Kişisel Arşiv)

Deney ve kontrol grupları için uygulanacak çalışmada öykü ve film seçimi yapılırken "Torrance Yaratıcı Düşünce Testi"nin parametreleriyle ve mekânla kurduğu ilişki (Görsel 1) göz önünde bulundurulmuştur. Her iki grup için de gotik unsurlar barındıran fantastik türde bir eser seçilmiştir. Fantastik türde gizem, doğaüstü ve açıklanamayan olaylara yer verilmesi yaygın olarak görülmektedir. Bu yönüyle alışlagelmiş olay örgüsünden sıyrılan fantastik türde eserler seçilerek; öğrencilerin hayal gücünü daha etkin kullanarak, alışılmadık ve orijinal fikirler üretmesine olanak sağlanması hedeflenmiştir.

Deney grubundaki öğrenciler izlençe kapsamında belirlenen öyküyü okuyarak, kontrol grubundaki öğrenciler ise izlençe kapsamında belirlenen filmi izleyerek anlatıyı kısa bir senaryo ile tamamlamışlardır. Senaryolar, kurgusal mekân üretimi için belirleyici olan mekânsal özelliklere ve karakter özelliklerine yönlendirici referanslar oluşturulmasını sağlamıştır.

Her iki grupta da mekân tasarımından önce karakter analizi yapılmıştır. Bu aşamada karakteri anlatan bir kavram, bir renk ve doku belirlenmesi bunun yanı sıra karakterin fiziksel ve karakteristik özelliklerinin analiz edilmesi beklenmektedir. Karakter tasarımı aşamasında öğrenciler yapmış oldukları analiz çalışmalarının referansıyla, karakteri el çizimi ya da bilgisayar destekli programlar ile teknik açıdan serbest bir biçimde görselleştirmiştir. Analiz çalışmaları ile tasarlanan karakterin, mekânla kurduğu ilişki göz önünde bulundurularak serbest teknikle kurgusal mekân üretimi çalışmaları yapılmıştır.

Deney ortamı olarak İstanbul Gedik Üniversitesi B Blok B-103 nolu sınıf kullanılmıştır. Hem deney hem kontrol grubuna “Torrance Yaratıcı Düşünce Testi” ön ve son testleri uygulanmıştır (Görsel 2). Uygulamalar için İstanbul Gedik Üniversitesi Etik Komisyonu'nun onayı alınmıştır.

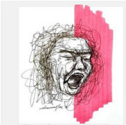
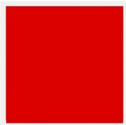



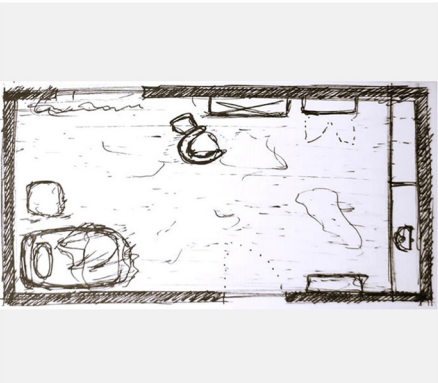



Görsel 2. Deney Ortamı, TYDT³ Ön ve Son Testlerin Uygulanması (Kişisel Arşiv)

Bulgular ve Değerlendirme





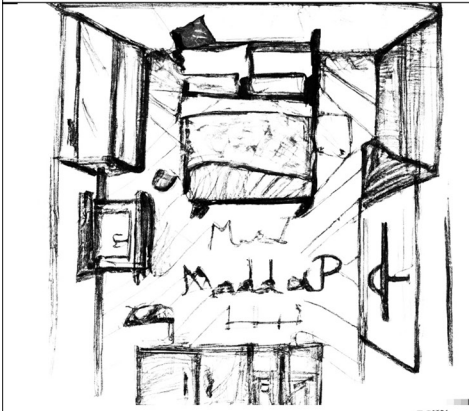

“Mimarlık ve Edebiyat” dersini alan öğrencilerin yaptığı çalışmalardan bazı örnekler aşağıda yer verilmiştir. Çalışmalar dersin yürütücülerinin bulunduğu üç kişilik bir jüri tarafından değerlendirilmiştir. Değerlendirme esnasında; öğrencilerin karakter için seçtikleri kavram, renk ve dokunun birbiriyle ilişkisi, karakterin belirlenen fiziksel ve karakteristik özelliklerinin karakter eskizlerinde nasıl ifade edildiği, karakter tasarımının mekân tasarımı ile kurduğu ilişki ve görselleştirme tekniklerine nasıl yansıdığı gibi unsurlar göz önünde bulundurulmuştur. Örnekler, belirtilen unsurlara göre değerlendirilen çalışmalar arasından seçilmiştir. Çalışmalar karakter-mekân ilişkisi bakımından irdelenmiştir.

³ TYDT: Torrance Yaratıcı Düşünce Testi

KARAKTER ANALİZİ			KARAKTER TASARIMI	
KAVRAM	RENK	DOKU	KARAKTER ESKİZLERİ / GÖRSELLER	BON-BON
				
KAYGI	KIRMIZI	KIRILGAN		
<p>FİZİKSEL ÖZELLİKLER</p> <p>1 metre boyunda Mink başlı Kısa saçlı Şişkin göbekli</p> <p>KARAKTERİSTİK ÖZELLİKLER</p> <p>Tedirgin Ürkek Eleştirel</p>				
		DGK23		DGK23
MEKÂN TASARIMI		İŞLEV ŞEMASI	MEKÂN TASARIMI	
				
		DGK23		DGK23

Görsel 3. 23 Numaralı Deney Grubu Öğrencisinin Çalışması (Kişisel Arşiv)

Deney grubunda 23 numaralı öğrencinin yaptığı karakter analizi çalışmasında karakterin kaygılı, tedirgin ve kırılğan bir yapıya sahip olarak tanımlandığı görülmektedir. Karakter serbest el çizimi tekniği ile görselleştirilmiştir. Karakterin yüz ifadesi kaygılı ve tedirgin halini yansıtmaktadır. Karakterin yaşam alanı yine karakteristik özelliklerini yansıtmak biçimde günlük bir biçimde tasvir edilmiştir (Görsel 3).

KARAKTER ANALİZİ			KARAKTER TASARIMI	
KAVRAM	RENK	DOKU	KARAKTER ESKİZLERİ / GÖRSELLER	BON-BON
				
Ruhsal Bozukluk	Koyu Gri	Yıpranmışlık		
FİZİKSEL ÖZELLİKLER				
Kısa boylu Şişkin bir gövde üzerinde küçük bir kafa Kocaman bir göbek				
KARAKTERİSTİK ÖZELLİKLER				
Huysuz, akli karışık Şizofren, ruhsal sorunları var.				
		DGK2		DGK2
MEKÂN TASARIMI		İŞLEV ŞEMASI	MEKÂN TASARIMI	
				
		DGK21		DGK2


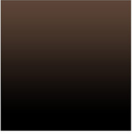
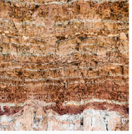
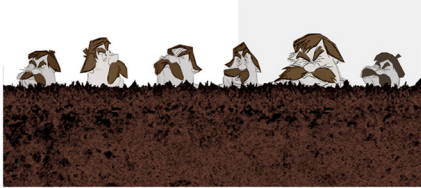

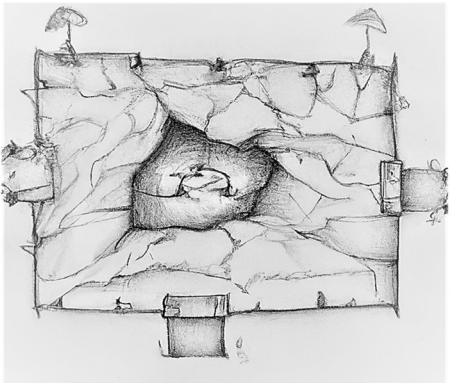
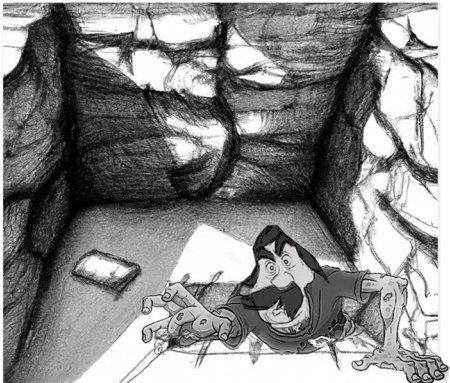
Görsel 4. 2 Numaralı Deney Grubu Öğrencisinin Çalışması (Kişisel Arşiv)

Deney grubunda 2 numaralı öğrencinin yaptığı çalışmada karakter, ruhsal bozuklukları olan, huysuz ve akli karışık olarak betimlenmiştir. Karamsar özellikler taşıması sebebiyle karakteri yansıtan renk “koyu gri”, doku ise “yıpranmış” olarak seçilmiştir. Mekân, yatağın tepesinde çeşitli gözlem cihazlarının olduğu bir akıl hastanesi olarak kurgulanmıştır. Perspektif çalışmasında karakterin mekân içine yerleştirilmiş olması karakter-mekân bütünlüğünün göz önünde bulundurularak mekânın tasarlandığı fikrini desteklemektedir (Görsel 4).

KARAKTER ANALİZİ			KARAKTER TASARIMI	
<p>KAVRAM</p>  <p>DÜALİTE / İKİLİK</p>	<p>RENK</p>  <p>YEŞİL</p>	<p>DOKU</p>  <p>İPEKSİ VE PÜRÜZLÜ</p>	<p>KARAKTER ESKİZLERİ / GÖRSELLER</p>	<p>BON-BON</p> 
<p>FİZİKSEL ÖZELLİKLER</p> <p>Yaşlı ama dinç duran, kısa boylu, kilolu, saçının ortasından hafif kel, gözlüklü.</p> <p>KARAKTERİSTİK ÖZELLİKLER</p> <p>Açık fikirli, derin düşünen, gözlemci, görgülü, saygın, araştırmacı.</p> <p>DGK7</p>			<p>DGK7</p>	
MEKÂN TASARIMI		İŞLEV ŞEMASI	MEKÂN TASARIMI	PERSPEKTİF
 <p>DGK7</p>		<p>İŞLEV ŞEMASI</p>	 <p>DGK7</p>	<p>PERSPEKTİF</p>

Görsel 5. 7 Numaralı Deney Grubu Öğrencisinin Çalışması (Kişisel Arşiv)


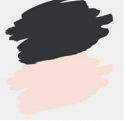
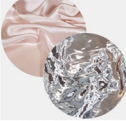







Deney grubunda 7 numaralı öğrencinin yaptığı çalışmada karakter düalite/ikilik kavramı ile temsil edilmiştir. Bu ikilik karakteri betimleyen dokuda ipeksi ve pürüzlü olmak üzere birbirine zıtlık oluşturabilecek dokuların tercih edilmesi ile aktarılmıştır. Karakterin araştırmacı kişiliği mekânı biçimsel ve işlevsel olarak şekillendirmiştir. Araştırmacı bir kişiliğe sahip olan karakterin kullandığı mekânda çalışma alanı ve kütüphanenin ön plana çıktığı görülmektedir (Görsel 5).

KARAKTER ANALİZİ			KARAKTER TASARIMI		
<p>KAVRAM</p>  <p>ÇOKLU KİŞİLİK BOZUKLUĞU</p>	<p>RENK</p>  <p>KAHVERENGİ - SİYAH</p>	<p>DOKU</p>  <p>SERT / TAŞ DOKU</p>	<p>KARAKTER ESKİZLERİ / GÖRSELLER</p> 	<p>BON-BON</p> 	
<p>FİZİKSEL ÖZELLİKLER</p> <ul style="list-style-type: none"> Kısa boylu Göbekli Kısa kahverengi saç Orta yaşlı Suratı asık <p>KARAKTERİSTİK ÖZELLİKLER</p> <ul style="list-style-type: none"> İçkiye eğilimli, Huysuz Sanrlar görüyor, ruh hastası Kafasının içinde sıkışıp kalmış Hayal ve gerçeği ayırt edemiyor Birçok kişiliğe sahip <p>DG K4</p>			<p>DG K4</p>		
MEKÂN TASARIMI		İŞLEV ŞEMASI	MEKÂN TASARIMI		PERSPEKTİF
 <p>DG K4</p>			 <p>DG K4</p>		

Görsel 6. 4 Numaralı Deney Grubu Öğrencisinin Çalışması (Kişisel Arşiv)

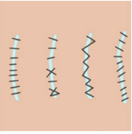
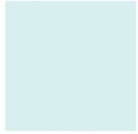

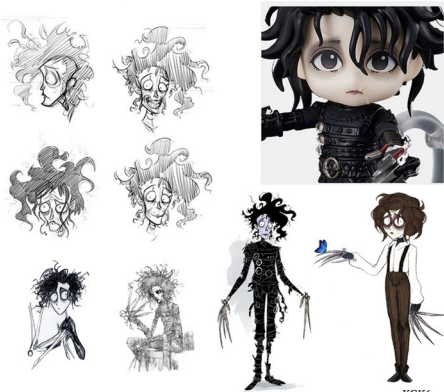

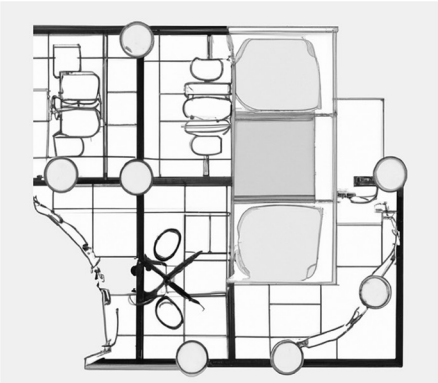

Deney grubunda 4 numaralı öğrencinin yaptığı çalışmada karakter, çoklu kişilik bozukluğuna sahip, hayal ve gerçeği ayırt edemeyen, kendi düşünceleri içinde sıkışıp kalmış biri olarak betimlenmiştir. Karakterin ruhsal sorunlarına referans verecek biçimde karakteri yansıtan renk “kahverengi-siyah”, doku ise “sert bir taş dokusu” olarak seçilmiştir. Karakterin birden fazla ruh halini yansıtan görünüşlerinin toprak bir zemin üzerinde görünmesi, çoklu kişilik bozukluğuyla ilişki kurularak tasarlanmıştır. Mekân, bir yeraltı mezarı olarak kurgulanmıştır. Perspektif çalışmasında karakterin mekân içine yerleştirilmiş olması karakter-mekân bütünlüğünün göz önünde bulundurularak mekânın tasarlandığı fikrini desteklemektedir (Görsel 6).

“Mimarlık ve Sinema” dersini alan öğrencilerin yaptığı çalışmalardan bazı örneklere aşağıda yer verilmiştir. Bu örnekler deney grubunda da belirtilen kriterlere göre, dersin yürütücülerinin bulunduğu üç kişilik bir jüri tarafından değerlendirilen çalışmalar arasından seçilmiştir. Çalışmalar karakter-mekân ilişkisi bakımından irdelenmiştir.

KARAKTER ANALİZİ			KARAKTER ANALİZİ	
<p>KAVRAM</p>  <p>KESKİNLİK</p>	<p>RENK</p>  <p>SİYAH VE PEMBE</p>	<p>DOKU</p>  <p>FARKLI DOKULAR</p>	<p>KARAKTER ESKİZLERİ / GÖRSELLER</p> 	<p>EDWARD SCISSORHANDS</p> 
<p>FİZİKSEL ÖZELLİKLER</p> <p>Dağınık vŞaçlar Yaralı Yüz Masum İfade Karanlık Görüntü</p> <p>KARAKTERİSTİK ÖZELLİKLER</p> <p>Yalnız Eksik Hisseden Masum Manipülasyona Açık</p>			<p>Suluk Tcn Keskin Makaslı Eller Karanlık Göz Çevresi Küçük Koyu Dudak</p>  <p>KGK5</p>	<p>KGK5</p>
MEKÂN TASARIMI		İŞLEV ŞEMASI	MEKÂN TASARIMI	PERSPEKTİF
 <p>KGK5</p>		 <p>KGK5</p>	 <p>KGK5</p>	 <p>KGK5</p>






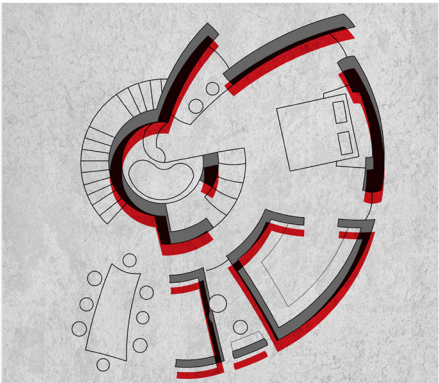

Görsel 7. 5 Numaralı Kontrol Grubu Öğrencisinin Çalışması (Kişisel Arşiv)

Kontrol grubunda 5 numaralı öğrencinin yaptığı çalışmada filmdeki karakter; yalnız, masum, kibar ve sevgi dolu özellikleri ön planda olacak biçimde ele alınmıştır. Başrol karakteri Edward'ın Kim'le birlikte yaşadığı bir konut tasarımı yapılmıştır. Tasarlanan yaşam alanı, birbirinden farklı özelliklere sahip olan bu iki karakterin zıtlıklarını vurgulayarak kurgulanmıştır. Bu zıtlık ve bölünmüşlük durumu mekânda biçim, aydınlatma, renk, doku ve malzeme kararları ile aktarılmıştır (Görsel 7).

KARAKTER ANALİZİ			KARAKTER ANALİZİ			
<p>KAVRAM</p>  <p>TIRTIKLI AMA BASIT</p>	<p>RENK</p>  <p>AÇIK MAVİ</p>	<p>DOKU</p>  <p>PLASTİK</p>	<p>KARAKTER ESKİZLERİ / GÖRSELLER</p> 	<p>EDWARD SCISSORHANDS</p> 		
<p>FİZİKSEL ÖZELLİKLER</p> <p>Suluk Ten Makal El Garip Saç Tasarımı Yara Dolu Yaz</p> <p>KARAKTERİSTİK ÖZELLİKLER</p> <p>Sesiz Saf Mütevazi Dürtüsel</p> <p>KGK6</p>			<p>MEKÂN TASARIMI</p> <p>İŞLEV ŞEMASI</p>  <p>KGK6</p>		<p>MEKÂN TASARIMI</p> <p>PERSPEKTİF</p>  <p>KGK6</p>	






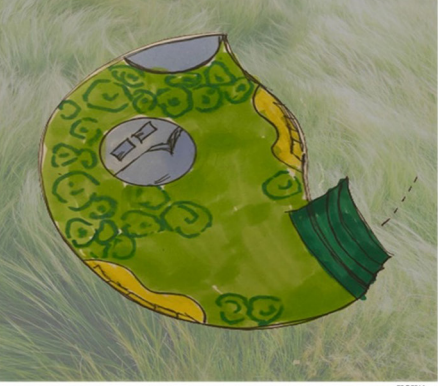

Görsel 8. 6 Numaralı Kontrol Grubu Öğrencisinin Çalışması (Kişisel Arşiv)

Kontrol grubunda 6 numaralı öğrencinin yaptığı çalışmada filmdeki karakter; saf, sessiz ve mütevazi özellikleri ön planda olacak biçimde ele alınmıştır. Edward'ın makas ellere sahip olması özelliğiyle ilişki kurularak bir kuaför tasarımı yapılmıştır. Karakterin ön plana çıkan fiziksel özellikleri tasarlanan kurgusal mekânı işlevsel olarak biçimlendirmiştir (Görsel 8).

KARAKTER ANALİZİ			KARAKTER ANALİZİ	
KAVRAM	RENK	DOKU	KARAKTER ESKİZLERİ / GÖRSELLER	EDWARD SCISSORHANDS
				
PARÇALANMIŞ	SIYAH	METAL		
<p>FİZİKSEL ÖZELLİKLER Yara bere içerisinde, uzuvları kopmuş bir vücut Fazla öfkeden beyazlamış saçlar</p> <p>KARAKTERİSTİK ÖZELLİKLER Agresif Depresif Yabancılaşmış</p>				
KGK20			KGK20	
MEKÂN TASARIMI		İŞLEV ŞEMASI	MEKÂN TASARIMI	
				
KGK20			KGK20	

Görsel 9. 20 Numaralı Kontrol Grubu Öğrencisinin Çalışması (Kişisel Arşiv)

Kontrol grubunda 20 numaralı öğrencinin yaptığı çalışmada filmdeki karakter; agresif, depresif ve topluma yabancılaşmış biri olarak betimlenmiştir. Karakteri anlatan kavram bu yabancılaşma ve agresiflikten referans olarak “parçalanmış” olarak seçilmiştir. Renk olarak “siyah” doku olarak ise soğuk bir yapısı olan “metal”, karakterin agresif özelliği ile ilişki kurmuştur. Karakter için tasarlanan kurgusal mekânın planında ise agresif kırmızı ve siyah çizgiler ön plana çıkmaktadır (Görsel 9).

KARAKTER ANALİZİ			KARAKTER ANALİZİ	
KAVRAM	RENK	DOKU	KARAKTER ESKİZLERİ / GÖRSELLER	EDWARD SCISSORHANDS
				
DEĞİŞİM	GÜVEN	MÜCADELE		
<p>FİZİKSEL ÖZELLİKLER Siyah uzun saçlı, beyaz tenli ve zayıf bir karakterdir. Makastan elleri vardır. Dudakları ve göz altları mor renktedir. Yüzünde yara izleri bulunur.</p> <p>KARAKTERİSTİK ÖZELLİKLER Utangaç, hassas, duygusal, dış görünüşünden dolayı karamsar, iyi kalpli ve yardımsever bir karakterdir.</p>				
		KGK10		KGK10
MEKÂN TASARIMI		İŞLEV ŞEMASI	MEKÂN TASARIMI	PERSPEKTİF
				
		KGK10		KGK10

Görsel 10. 10 Numaralı Kontrol Grubu Öğrencisinin Çalışması (Kişisel Arşiv)

Kontrol grubunda 10 numaralı öğrencinin yaptığı çalışmada filmdeki karakterin; yaşadığı değişim sonrası utangaç, hassas, duygusal ve yardımsever özellikleri ön plana çıkmaktadır. Karakter için tasarlanan mekân, doğanın içinde konumlandırılarak huzur ve güven kavramlarıyla ilişki kurmuştur (Görsel 10).

Araştırmanın başlangıcında, Torrance Yaratıcı Düşünce Testi'nin ön şekilsel ve sözel formu deney ve kontrol gruplarına uygulanmıştır. Verilerin normal dağılım gösterip göstermediğinin bulunması için çarpıklık ve basıklık değerlerine bakılmıştır. (Tablo 1).

	Gruplar	n	Çarpıklık Katsayısı	Standart Hata	Basıklık Katsayısı	Standart Hata
Sözel Akıcılık	Deney	28	1.11	.44	1.05	.86
	Kontrol	23	1.11	.48	1.07	.93
Sözel Esneklik	Deney	28	.65	.44	-.19	.86
	Kontrol	23	.56	.48	.58	.93
Sözel Orijinallik	Deney	28	.93	.44	1.03	.86
	Kontrol	23	.58	.48	-.18	.93
Sözel Yaratıcılık	Deney	28	.83	.44	.20	.86
	Kontrol	23	.86	.48	.53	.93
Şekilsel Norm Değer Puanları	Deney	28	-.13	.44	-.23	.86
	Kontrol	23	-.28	.48	.54	.93
Şekilsel Yaratıcı Kuvvetler Listesi	Deney	28	1.66	.44	4.48	.86
	Kontrol	23	1.93	.48	4.93	.93
Şekilsel Yaratıcılık	Deney	28	.52	.44	.32	.86
	Kontrol	23	1.18	.48	2.77	.93

Tablo 1. Torrance Yaratıcılık Testi Deney Grubu ve Kontrol Grubu Ön Test Puanlarına Ait Normallik Analizi Sonuçları

Çarpıklık değerleri ± 1 (Büyüköztürk ve diğerleri, 2014) ve basıklık değerleri ± 3 arasında elde edildiğinde parametrik analizler yapılması beklenmektedir (Tabachnick ve Fidell, 2013). Verilerin basıklık çarpıklık katsayılarına bakıldığında ölçümlerin normal dağıldığı görülmektedir ancak yapılan ölçümlerin 30'dan küçük olduğu gruplarda normalden sapma olduğu kabul edilmektedir. Bu sebeple grubun normal dağılmadığı kabul edilmiştir (Büyüköztürk ve diğerleri, 2014).

Torrance yaratıcılık ön test puanları arasında Mann Whitney U analizi testi uygulanmıştır. Konu bütünlüğü alt boyutunda istatistiksel olarak anlamlı düzeyde farklılaşma bulunmadığı görülmektedir ($p>.05$). (Tablo 2).

	Gruplar	n	Sıra Ortalaması	Ss	U	p
Sözel Akıcılık	Deney	28	24.21	.93	272.00	.344
	Kontrol	23	28.17	1.08		
Sözel Esneklik	Deney	28	24.61	.98	283.00	.459
	Kontrol	23	27.70	1.03		
Sözel Orijinallik	Deney	28	23.91	1.00	263.50	.268
	Kontrol	23	28.54	1.00		
Sözel Yaratıcılık	Deney	28	24.29	2.78	274.00	.364
	Kontrol	23	28.09	3.04		
Şekilsel Norm Değer Puanları	Deney	28	25.82	.75	317.00	.925
	Kontrol	23	26.22	.75		
Şekilsel Yaratıcı Kuvvetler Listesi	Deney	28	23.48	.87	251.00	.182
	Kontrol	23	29.07	1.13		
Şekilsel Yaratıcılık	Deney	28	24.39	1.48	277.00	.384
	Kontrol	23	27.96	1.77		

Tablo 2. Ön-Test Sonuçlarının Karşılaştırılmasına Yönelik Mann-Whitney U Analiz Sonuçları

Gruplar normal dağılım göstermediğinden, ön ve son testler arasındaki değişimi saptamak için deney ve kontrol gruplarına Wilcoxon İşaretili Sıralar Testi uygulanmıştır (Tablo 3, 4, 5 ve 6).

Deney Grubunun Torrance Sözel Yaratıcılık Ön ve Son Test puanları arasında sözel akıcılık, sözel esneklik, sözel orijinallik ve sözel yaratıcılık parametrelerinin her biri için pozitif yönde anlamlı düzeyde farklılaşma bulunduğu görülmektedir ($p<.05$) (Tablo 3).

	ÖnTest – SonTest	N	Sıra Ortalaması	Sıra Toplamı	Z	p
Sözel Akıcılık	Negatif S.	4	8,75	35,00		
	Pozitif S.	18	12,11	218,00	-2,973	,003
	Nötr S.	1				
Sözel Esneklik	Negatif S.	4	15,13	60,50		
	Pozitif S.	19	11,34	215,50	-2,359	,018
	Nötr S.	0				
Sözel Orijinallik	Negatif S.	2	6,50	13,00		
	Pozitif S.	20	12,00	240,00	-3,688	,000
	Nötr S.	1				
Sözel Yaratıcılık	Negatif S.	3	7,67	23,00		
	Pozitif S.	20	12,65	253,00	-3,498	,000
	Nötr S.	0				

Tablo 3. Deney Grubu Torrance Sözel Yaratıcılık Testi Puanlarına İlişkin Wilcoxon İşaretli Sıralar Testi Sonuçları

Kontrol Grubunun Torrance Sözel Yaratıcılık Ön ve Son Test puanları arasında sözel akıcılık ve sözel esneklik parametreleri için pozitif yönde anlamlı düzeyde farklılaşma bulunmadığı görülmektedir ($p>.05$) Bunun yanı sıra sözel orijinallik ve sözel yaratıcılık parametreleri için pozitif yönde anlamlı düzeyde farklılaşma bulunduğu görülmektedir ($p<.05$) (Tablo 4).

	ÖnTest – SonTest	N	Sıra Ortalaması	Sıra Toplamı	Z	p
Sözel Akıcılık	Negatif S.	8	9,06	72,50		
	Pozitif S.	12	11,46	137,50	-1,214	,225
	Nötr S.	3				
Sözel Esneklik	Negatif S.	7	11,43	80,00		
	Pozitif S.	16	12,25	196,00	-1,767	,077
	Nötr S.	0				
Sözel Orijinallik	Negatif S.	3	4,33	13,00		
	Pozitif S.	19	12,63	240,00	-3,686	,000
	Nötr S.	1				
Sözel Yaratıcılık	Negatif S.	7	8,57	60,00		
	Pozitif S.	20	12,65	253,00	-2,372	,018
	Nötr S.	0				

Tablo 4. Kontrol Grubu Torrance Sözel Yaratıcılık Testi Puanlarına İlişkin Wilcoxon İşaretli Sıralar Testi Sonuçları

Deney Grubunun Torrance Şekilsel Yaratıcılık Ön ve Son Test puanları arasında şekilsel akıcılık, şekilsel orijinallik, başlıkların soyutluğu, zenginleştirme, erken kapamaya direnç, yaratıcı kuvvetler listesi ve şekilsel yaratıcılık parametrelerinin her biri için pozitif yönde anlamlı düzeyde farklılaşma bulunduğu görülmektedir ($p<.05$) (Tablo 5).

	ÖnTest – SonTest	N	Sıra Ortalaması	Sıra Toplamı	Z	p
Şekilsel Akıcılık	Negatif S.	4	6,88	27,50	-2,719	,007
	Pozitif S.	15	10,83	162,50		
	Nötr S.	4				
Şekilsel Orijinallik	Negatif S.	5	9,30	46,50	-2,186	,029
	Pozitif S.	15	10,90	163,50		
	Nötr S.	3				
Başlıkların Soyutluğu	Negatif S.	4	10,25	41,00	-2,783	,005
	Pozitif S.	18	11,78	212,00		
	Nötr S.	1				
Zenginleştirme	Negatif S.	2	7,50	15,00	-3,251	,001
	Pozitif S.	17	10,29	175,00		
	Nötr S.	4				
Erken Kapamaya Direnç	Negatif S.	1	5,50	5,50	-3,367	,001
	Pozitif S.	16	9,22	147,50		
	Nötr S.	6				
Yaratıcı Kuvvetler Listesi	Negatif S.	3	2,83	8,50	-3,941	,000
	Pozitif S.	20	13,38	267,50		
	Nötr S.	0				
Şekilsel Yaratıcılık	Negatif S.	3	3,00	9,00	-3,924	,000
	Pozitif S.	19	12,16	231,00		
	Nötr S.	0				

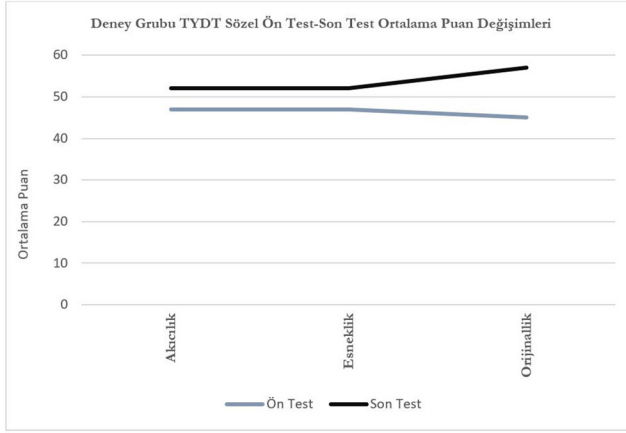
Tablo 5. Deney Grubu Torrance Şekilsel Yaratıcılık Testi Puanlarına İlişkin Wilcoxon İşaretli Sıralar Testi Sonuçları

Kontrol Grubunun Torrance Şekilsel Yaratıcılık Ön ve Son Test puanları arasında şekilsel orijinallik, başlıkların soyutluğu, zenginleştirme ve erken kapamaya direnç parametreleri için pozitif yönde anlamlı düzeyde farklılaşma bulunmadığı görülmektedir ($p>.05$) Bunun yanı sıra şekilsel akıcılık, yaratıcı kuvvetler listesi ve şekilsel yaratıcılık parametreleri için pozitif yönde anlamlı düzeyde farklılaşma bulunduğu görülmektedir ($p<.05$) (Tablo 6).

	ÖnTest – SonTest	N	Sıra Ortalaması	Sıra Toplamı	Z	p
Şekilsel Akıcılık	Negatif S.	4	6,88	27,50		
	Pozitif S.	18	12,53	225,50	-3,217	,001
	Nötr S.	1				
Şekilsel Orijinallik	Negatif S.	6	8,33	50,00		
	Pozitif S.	13	10,77	140,00	-1,814	,070
	Nötr S.	4				
Başlıkların Soyutluğu	Negatif S.	9	9,17	82,50		
	Pozitif S.	11	11,59	127,50	-,841	,400
	Nötr S.	3				
Zenginleştirme	Negatif S.	3	9,50	28,50		
	Pozitif S.	12	7,63	91,50	-1,805	,071
	Nötr S.	8				
Erken Kapamaya Direnç	Negatif S.	6	6,92	41,50		
	Pozitif S.	11	10,14	111,50	-1,666	,096
	Nötr S.	6				
Yaratıcı Kuvvetler Listesi	Negatif S.	6	7,67	46,00		
	Pozitif S.	17	13,53	230,00	-2,800	,005
	Nötr S.	0				
Şekilsel Yaratıcılık	Negatif S.	4	11,25	45,00		
	Pozitif S.	19	12,16	231,00	-2,829	,005
	Nötr S.	0				

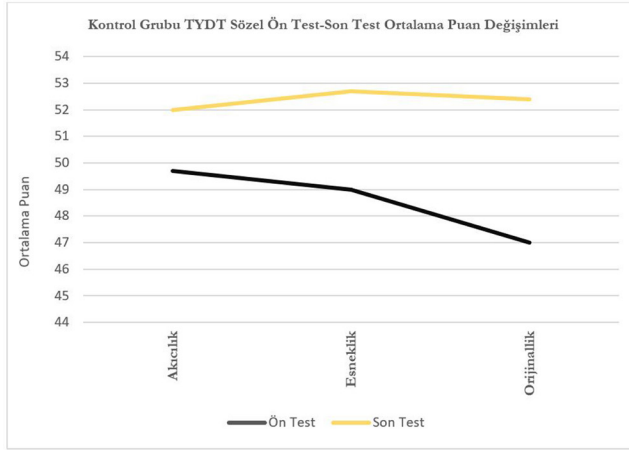
Tablo 6. Kontrol Grubu Torrance Şekilsel Yaratıcılık Testi Puanlarına İlişkin Wilcoxon İşaretli Sıralar Testi Sonuçları

Torrance Yaratıcı Düşünce Testi ön test ve son test arasındaki değişimi saptamak için deney ve kontrol gruplarının ön test ve son test ortalama puanları hesaplanmıştır.



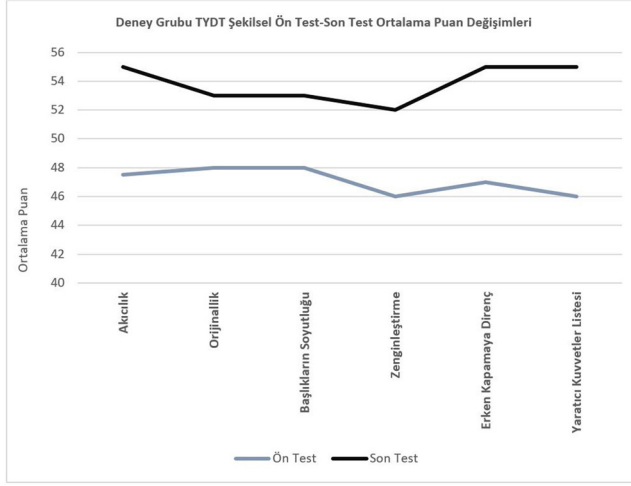
Tablo 7. Deney Grubu TYDT Sözel Ön Test-Son Test Ortalama Puan Değişimleri

Tablo 7'ye göre deney grubunda bulunan katılımcıların sözel ön test – son test akıcılık, esneklik ve orijinallik ortalama puanları arasındaki artış istatistiksel olarak anlamlıdır ($p < 0,05$).



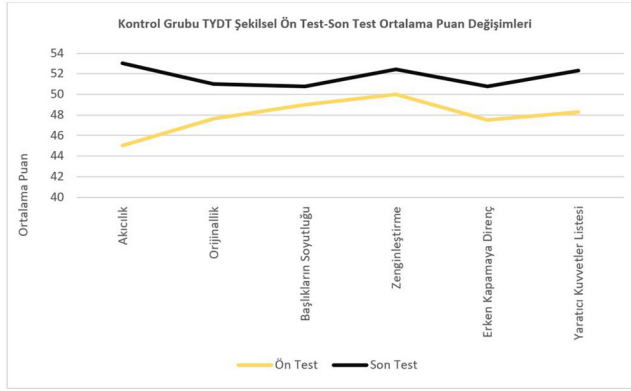
Tablo 8. Kontrol Grubu TYDT Sözel Ön Test-Son Test Ortalama Puan Değişimleri

Tablo 8'e göre, kontrol grubunda bulunan katılımcıların sözel ön test – son test orijinallik ortalama puanları arasındaki artış istatistiksel olarak anlamlıdır ($p < 0,05$). Fakat sözel ön test –son test akıcılık ve esneklik ortalama puanları arasındaki artış istatistiksel olarak anlamlı değildir ($p > 0,05$).



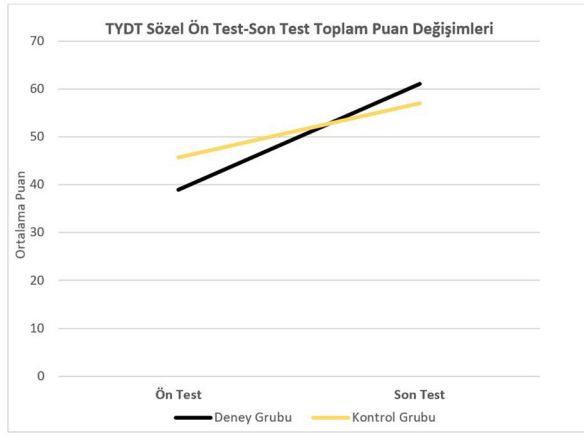
Tablo 9. Deney Grubu TYDT Şekilsel Ön Test-Son Test Ortalama Puan Değişimleri

Tablo 9'a göre, deney grubunda bulunan katılımcıların şekilsel ön test – son test akıcılık, orijinallik, başlıkların soyutluğu, zenginleştirme, erken kapamaya direnç ve yaratıcı kuvvetler listesi ortalama puanları arasındaki artış istatistiksel olarak anlamlıdır ($p < 0,05$).



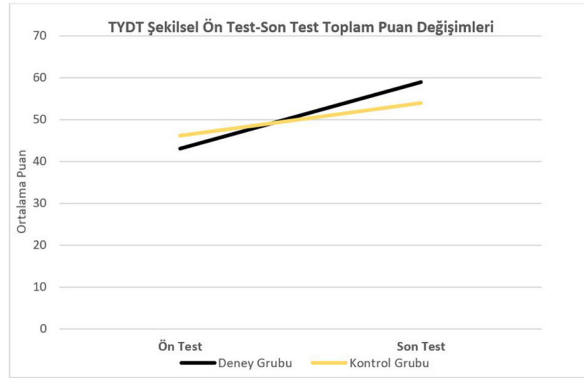
Tablo 10. Kontrol Grubu TYDT Şekilsel Ön Test-Son Test Ortalama Puan Değişimleri

Tablo 10'a göre, kontrol grubunda bulunan katılımcıların şekilsel ön test – son test akıcılık ve yaratıcı kuvvetler listesi ortalama puanları arasındaki artış istatistiksel olarak anlamlıdır ($p < 0,05$). Fakat şekilsel ön test –son test orijinallik, başlıkların soyutluğu, zenginleştirme ve erken kapamaya direnç ortalama puanları arasındaki artış istatistiksel olarak anlamlı değildir ($p > 0,05$).



Tablo 11. TYDT Sözel Ön Test-Son Test Toplam Puan Değişimleri

Tablo 11'e göre, deney grubundaki katılımcıların sözel toplam yaratıcılık ortalama puanı 39'dan 61'e, kontrol grubundaki katılımcıların sözel toplam yaratıcılık ortalama puanı ise 45,7'den 57'ye yükselmiştir. Her iki grupta da sözel toplam puandaki değişim istatistiksel olarak anlamlı olup; deney grubunun sözel yaratıcılık puanında %56,4'lük bir artış varken, kontrol grubunda %24,7'lik bir artış meydana gelmiştir ($p < 0,05$).



Tablo 12. TYDT Şekilsel Ön Test-Son Test Toplam Puan Değişimleri

Tablo 12'ye göre, deney grubundaki katılımcıların şekilsel toplam yaratıcılık ortalama puanı 43'ten 59'a, kontrol grubundaki katılımcıların şekilsel toplam yaratıcılık ortalama puanı ise 46,2'den 54'e yükselmiştir. Her iki grupta da şekilsel toplam puandaki değişim istatistiksel olarak anlamlı olup; deney grubunun şekilsel yaratıcılık puanında %37,2'lik bir artış varken, kontrol grubunda %16,8'lik bir artış meydana gelmiştir ($p < 0,05$).

Sonuç ve Tartışma

Mekân tasarımında yapısal, işlevsel ve estetik olarak en uygun çözümleri üretirken mekânın kullanıcı, tasarımın şekillenmesinde belirleyici ve önemli bir rol oynamaktadır. İç mimarlık eğitimi, eğitim süresi boyunca öğrencilerin yaratıcı güçlerini açığa çıkarmak ve geliştirmeyi hedeflemektedir. Bu bağlamda disiplinler arası uygulamalar belli kalıplar içinde kalmadan ve kısıtlanmadan yaratıcı düşüncenin etkin kullanılması ve geliştirilmesine olanak sağlamaktadır. Sinema ve edebiyat gibi mekânla ilişkili disiplinler, mekân tasarım sürecinde kullanıcı/karakter ile kurulan ilişki bakımından, farklı perspektiflerden bakabilmek ve fikrini özgürce yansıtabilmek için uygun bir zemin oluşturmaktadır.

Bu araştırmada karakter tasarımı yapmanın, kullanıcı ve mekân arasındaki ilişkiyi sorgulamaya ve yaratıcı düşünceyi geliştirmeye nasıl etki ettiğini saptamak için deneysel bir yöntem uygulanmıştır. Ön test ve son test olarak uygulanan Torrance Yaratıcı Düşünce Testi ile deney ve kontrol gruplarının hem sözel hem şekilsel yaratıcılık puanlarında anlamlı artış olduğu saptanmıştır. Öte yandan deney grubunun yaratıcılığı kontrol grubunun yaratıcılığına oranla daha fazla gelişim göstermiştir.

Sözel form parametreleri ayrı ayrı ele alındığında deney grubundaki öğrencilerin puanları tüm parametreler için istatistiksel olarak anlamlı artış gösterirken; kontrol grubundaki öğrencilerin akıcılık ve esneklik parametrelerinde istatistiksel olarak anlamlı artışa rastlanmadığı görülmektedir. “Akıcılık” parametresi belli bir süre içerisinde birden çok farklı cevap üretilmesiyle ilişkilidir. “Esneklik” parametresi ise değişimi ve gelişmeyi ifade etmektedir. Problem durumunda verilen cevapların farklı düşüncelerden oluşması, bu düşüncelerin farklı kategorilerde olması esneklik puanını; birden fazla yanıt üretilmesi ise akıcılık puanını artırmaktadır. Bu açıdan bakıldığında; karaktere ilişkin görsel hiçbir girdi bulunmadığından, edebiyat üzerinden karakter ile ilişki kuran deney grubunun, karakter tasarımı sürecinde daha etkin bir arayış sürecine ve bununla birlikte birbirinden farklı daha fazla alternatif üretmeye yöneldiğini söylemek mümkündür.

Şekilsel form parametreleri ayrı ayrı ele alındığında deney grubundaki öğrencilerin puanları tüm parametreler için istatistiksel olarak anlamlı artış gösterirken; kontrol grubundaki öğrencilerin orijinallik, başlıkların soyutluğu, zenginleştirme ve erken kapamaya direnç parametrelerinde istatistiksel olarak anlamlı artışa rastlanmadığı görülmektedir. “Orijinallik” parametresi sıra dışı ve alışılmadık fikirler oraya çıkarmakla ilişkilidir. “Başlıkların soyutluğu” parametresi görsel bir imgenin ne anlatmak istediğinin daha kolay anlaşılmasını sağlarken, kişiye düşünce biçimini daha ayrıntılı olarak ifade etme imkânı tanımaktadır. “Zenginleştirme” parametresi testi yapan kişinin çizimlerde verdiği detayların sayısı ile ilişkili olup, detay hayali kurma ve bunu çizimle ifade edebilmeyi tanımlamaktadır. Açık uçlu ve düşünmeye teşvik edici şekiller içeren, ilerleme ve gelişmeye açık olmakla ilişkili “erken kapamaya direnç” parametresinde ise daha az yaratıcı olan bireylerin fikri kısıtlamaya ve hızlı bir biçimde sonuca gitmeye yatkın olduğu bilinmektedir. Bu sebeple değişiklik yapmaya, ilerlemeye ve yeni fikirler üretmeye daha uygun çizimler, erken kapamaya dirençli

olarak değerlendirilmektedir. Bu açıdan bakıldığında; deney grubunda edebiyatla ilişki kurarak karakter ve mekân tasarımı yapan öğrencilerin daha sıra dışı fikirler üretmeye, bu fikri detaylandırmaya ve yeni fikirler üretmeye daha yatkın olduğunu söylemek mümkündür.

Deney ve kontrol grupları arasındaki bu farklılığın; edebiyatta mekânı kullanan karakterlere ilişkin özelliklerin dilsel girdilerle verilirken, sinemada ise görsel girdilerle aktarılmasından kaynaklandığı ön görülmektedir. Bulgulardan da anlaşıldığı üzere; edebi bir eserdeki bilgiler ışığında karakter analizi ve tasarımı yapıldığında alternatifler artmış herkes kendi hayal dünyasında canlanan karakteri farklı bir biçimde, detaylandırarak ve farklı alternatifler üreterek görselleştirmiştir. Tasarım sürecinde hayal gücü daha etkin olarak kullanılabilmiştir. Sinemada ise karakter görsel girdilerle zaten hazır biçimde verildiği için, analiz edilirken ancak çeşitli özellikleri ön plana çıkarılmıştır. Kontrol grubundaki öğrenciler bu bağlamda hayal gücünü daha az etkin olarak kullanmıştır.

Özetle mekânla ilişki kurarken karakteri tasarlamak görsel girdilerle sunulmuş hazır bir karakteri analiz etmekten daha fazla yaratıcılığı geliştirmiştir. Mekân tasarımını şekillendiren karakteri özümsemek ve karakterle bağ kurmak tasarım aşamasında daha ayrıntıcı olmayı ve sıra dışı fikirler üretmeye teşvik etmeyi de beraberinde getirmiştir.

Ulusal veri tabanlarındaki literatürde “tasarım” alanında “yaratıcılık” ile ilgili yapılan çalışmalar incelendiğinde; deneysel yöntemle yapılan disiplinler arası çalışmaların azınlıkta kaldığı görülmüştür. Öte yandan mimarlık eğitimi alan öğrencilerle; temel tasarım, tasarım stüdyoları gibi dersler kapsamında yapılan, geleneksel izlenelere alternatif olarak farklı yaklaşımlarla oluşturulan yeni izleneciler önerilerinin uygulanması sonucu yaratıcılığın geliştiği görülmektedir. Dolayısıyla bu araştırmadan elde edilen bulgular literatürdeki sonuçları desteklemektedir (Aşkın, 2020; Onur, 2016; Ayyıldız Potur, 2007).

Çalışma kapsamında gerçekleştirilen deneysel araştırma sayıca az bir çalışma grubu ile yapıldığı için Torrance Yaratıcı Düşünce Testi’nden elde edilen veriler yalnızca bu grup için anlamlıdır. İç mimarlık eğitiminde disiplinler arası etkileşimlerle yapılacak deneysel çalışmalara eğitim sürecinde daha fazla yer vermek yaratıcılığı geliştirmeye yönelik daha etkili sonuçlar alınmasını sağlayacaktır.

Bu çalışma kapsamında yapılan uygulamalar için İstanbul Gedik Üniversitesi Etik Komisyonu’nun 21.09.2022 tarihli, E-56365223-050.01.04-2022.137548.112 sayılı onayı alınmıştır.

Kaynakça

Aslan, E., Aktan, E., Kamaraj, I. (1997). Anaokulu Eğitiminin Yaratıcılık ve Yaratıcı Problem-Çözme Becerisi Üzerindeki Etkisi. *Marmara Üniversitesi Atatürk Eğitim Fakültesi Eğitim Bilimleri Dergisi*, 9(9), 37-48.

Aşkın, Gülsüm Damla. (2020). *İç Mimarlık Eğitimi Temel Tasarım Sürecinde Yaratıcı Düşüncenin Geliştirilmesine Yönelik Bir Yöntem Önerisi*. (Yayımlanmamış Doktora Tezi). Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, İstanbul.

Aykın, Cemal. (1983). Batı Toplumlarında Roman ve Sinema İlişkileri II. *Türk Dili*, 383 s. 482, 503.

Ayyıldız Potur, Ayla. (2007). *Mimarlık Eğitimi Başlangıcında Bireyin İlgî-Yetenek-Yaratıcılık Düzeyi ile Tasarım Performansı Arasındaki İlişkiler*. (Yayımlanmamış Doktora Tezi). Yıldız Teknik Üniversitesi, İstanbul.

Barnwell, Jane. (2011). *Film Yapımının Temelleri*. (G. Altıntaş, Çev.). İstanbul: Literatür Yayıncılık.

Beşgen, Asu. (2015). Teaching/Learning Strategies Through Art: Painting and Basic Design Education. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 182, s. 420-427.

Monaco, James. (2000). *Bir Film Nasıl Okunur?*. İstanbul: Oğlak Yayınları.

Foss, Bob. (2016). *Sinema ve Televizyonda Anlatım Teknikleri ve Dramaturji*. (M. Gerçeker, Çev.). İstanbul: Hayalperest Kitap.

Onur, Dilara. (2016). *Tasarım Eğitiminde Farkındalık ve Yaratıcılık Gelişimine Yönelik Bir Öneri*. (Yayımlanmamış Doktora Tezi). Karadeniz Teknik Üniversitesi, Trabzon.

Özdoğlar, Elif. (2015). *Fantezi ve korku kurguda kurgusal karakter ve kurgusal mekan ilişkisi*. (Yayımlanmamış Sanatta Yeterlik Tezi). Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, İstanbul.

Somer, Pelin Melisa. (2006). *Mimarlık ve Bilimkurgu Edebiyatında Mekân Okumaları*. (Yayımlanmamış Doktora Tezi). İstanbul Teknik Üniversitesi, İstanbul.

Tabachnick, B. G., Fidell, L. S. (2015). *Using Multivariate Statistics*. U. S. : Pearson.

Torrance, Ellis Paul. (1974). *Torrance tests of creative thinking: verbal tests, forms a and B, figural tests, forms a and B: norms-technical manual*. Personel Press/Ginn: Xerox Education Company.

Tükel, Gamze. (2010). *Edebi Eserlerde Betimlenmiş Mimari Mekânların Sinemada Temsili*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). İstanbul Teknik Üniversitesi, İstanbul.

İnternet Kaynakçası

Yükseköğretim Kurulu. Erişim: 03 Mart 2023. <https://l24.im/5vlqWOb>

