

İÇMİMARLIK PROJE STÜDYOSUNDA YARATICILIK ODAKLI TASARIM ÇALIŞMALARI

Derya ADIGÜZEL ÖZBEK
Istanbul Kültür University, Turkey
ORCID Id: 0000-0002-6607-0103
d.adiguzel@iku.edu.tr

Gülay USTA
Istanbul Kültür University, Turkey
ORCID Id: 0000-0002-5262-6078
g.usta@iku.edu.tr

ÖZ

Günümüzde yaratıcılığın öğrenilebilen bir olgu olduğu ve eğitimle geliştirilebileceği düşüncesi yaygındır. Buradan hareketle özellikle tasarım eğitiminde öğrencilerin çeşitli koşullanmışlıklardan sıyrılarak, yaratıcı zekalarını ön plana çıkaracak, yeni, özgün fikirler ortaya koyabilecekleri ortamların ve yaklaşımların oluşturulması önemsenmelidir. Yaratıcı odaklı olarak tasarım deneyiminin geliştirileceği görüşü, İstanbul Kültür Üniversitesi, İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı Bölümü'nde 2016-17 Eğitim-Öğretim Güz Yarıyılında İçmimarlık Proje I dersinin stüdyo strüktürünün ve sürecinin temel hedefi olmuştur. Stüdyoda tasarım ve yaratıcılık ilişkisini teşvik eden ayrıca öğrenme heyecanını oluşmasını sağlayan yaparak/deneyerek öğrenme modeli benimsenmiştir. Bu doğrultuda içmimarlık tasarım stüdyosu dört ana adım altında farklı temaların tartışmaya açıldığı, aynı konunun farklı açılardan incelenmesine olanak tanıyan yaratıcı tasarım deneyimleri şeklinde kurgulanmıştır. İlk iki adım, öğrencilerin ana konuyu derinlemesine anlamalarını sağlayacak ve yaratıcılıklarını tetikleyecek farklı kısa süreli problemler ile yapılandırılan bir süreçtir. İlk iki adımda temel amaç, öğrencilerin görsel algılarının geliştirilmesi, soyut düşünme becerisi kazandırılması ve bunun nasıl temsil edileceğinin sorgulanmasıdır. Üçüncü ve dördüncü adımda tek tema, kısa süreli artan düzeyde küçük parçalara ayrılarak çözüme ulaşılmaktadır. Üçüncü adımda mekan ve beden ilişkisi, oyun kavramı üzerinden öğrencilere aktarılmıştır. Dördüncü adımda birim-modül-örüntü ilişkisi biyomimikri tasarım yaklaşımı aracılığıyla kurulmuştur. Öğrencilerin, bu adımlarda tek tasarım problemine farklı açılardan bakabilmesi, farklı şekillerde analiz etmesi ve çok yönlü sorgulaması beklenmiştir. Sonuçta, stüdyo strüktüründeki tasarım yaklaşımı çeşitliliği ve farklılığı, yaratıcılığı besleyen bir sürecin deneyimlenmesini sağlamıştır. Ayrıca yaratıcı odaklı kurgulanan stüdyo sürecinin her öğrencinin farklı öğrenme biçimine cevap verebilme potansiyeli taşıdığı görülmüştür. Tasarımla tanışma ve tasarlama işini sevme yılı olan ilk yarıyıl eğitiminin; çeşitlilik içerecek, eleştirel düşünmeyi sağlayacak, öğrencinin kendi sınırlarını keşfederek aşmasına imkan verecek şekilde yaratıcı odaklı kurgulanmasının önemi anlaşılmaktadır.

Anahtar kelimeler: İçmimarlık Eğitimi, İçmimarlık Proje Stüdyosu, Yaratıcı Tasarım, Yaratıcılık, Yaparak Öğrenme

CREATIVITY FOCUSED DESIGN STUDIES IN INTERIOR ARCHITECTURE PROJECT STUDIO

ABSTRACT

The idea that creativity is a learnable phenomenon and can be improved through education is common today. Based on this fact, it should be regarded as important to create environments and approaches in and through which students will elude certain conditions and feature their creative intelligence and put forth new and original ideas. The remark that design experience can be developed in a creativity-oriented manner is the main purpose of the studio structure and process of Interior Architecture Project I course at Istanbul Kultur University, Department of Interior Architecture and Environmental Design in the fall term of 2016-2017 academic year. The model of learning by doing/trying model which

Submit Date: 15.10.2017, Acceptance Date: 12.12.2017, DOI NO: 10.7456/10801100/012

123

Research Article - This article was checked by Turnitin

Copyright © The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication

encourages the design-creativity relationship and allows for the excitement of learning was adopted in the studio. Accordingly, the interior design studio was constructed as creative design experience in which different themes are brought up for discussion in four main steps and which allow for the examination of the same matter from different perspectives. The first two steps refer to a process structured with different short-term problems to make students understand the main matter in depth and trigger their creativity. The point with these two steps is improving students' visual perceptions, bringing the abstract thinking skill to them and questioning how to represent it. In the third and fourth step, the single theme was divided into short-term and increasing small parts to structure a process which achieves a solution. Space-body relationship was communicated to the students via the concept of game in the third step. In the fourth step, the unit-module-pattern relationship was established through the approach of biomimicry design. It was expected from the students to see the single design problem from different perspectives, analyze them in distinctive styles and question them multidimensional. Consequently, the design approach in the studio structure ensured the experience of a process that nourishes diversity and differentiation and creativity. Moreover, it was observed that creativity-oriented studio process has the potential of responding to different learning style of each student. It is understood how important is to construct the first term education which refers to introduction to design and gain a liking to the work of designing in a creativity-oriented way in that it involves diversity, provides critical thinking and allows students to explore and go beyond their own boundaries.

Keywords: Interior Architecture Education, Interior Architecture Project Studio, Creative Design, Creativity, Learning By Doing

GİRİŞ

Tasarım eğitiminin amacı, soyut ve somut problemler karşısında yaratıcı, özgün çözüm önerileri geliştiren ve eleştirel düşünme becerisi gelişmiş tasarımcılar yetiştirmektir. Bu bağlamda tasarım eğitimi veren okullarda yaratıcılığa dair çabalar ve yaratıcılık-eğitim ilişkisi ayrıcalıklı bir yere sahiptir. Çünkü yaratıcılık olgusu; eleştirel bakma, neden-sonuç ilişkisi bağlamında yeni sentezlere varma, sorunlara çözüm alternatifleri geliştirme konusunda önemlidir. Yaratıcılık mevcut kuram ve olguları sentezleyerek yeni, özgün fikirlerin ortaya çıkmasına etki etmektedir. Yaratıcılığın özünde, özgün yaklaşımlar, tasarımlar, bilinen düşünce kalıplarının ötesine geçmek vardır.

Öğrencinin tasarım diliyle ilk kez karşılaştığı proje dersi, rahatsız ediciliği ya da eksik öğeleri sezip, bunlar hakkında düşünmek, varsayımlar üretmek, varsayımları sınamak, olasılıkları karşılaştırmak ve yeni varsayımlar üretmektir. Buluşun, yeniliğin ve özgünlüğün söz konusu olduğu yaratıcılıkta, zihnin tüm yetileri, düşünme süreçleri, imgelem ve duygular ile etkileşim içindedir. Buna göre yaratıcılık tüm zihinsel yetilerin geliştirilmesinde önemli rol oynar (Çellek, 2002).

Tasarım eğitimi bağlamında öğrencinin kendisini ifade edebildiği ortamlar, her zaman eğitimin odak noktası olarak kabul edilmiş tasarım stüdyoları olmuştur. Schön (1984)'ünde belirttiği gibi eğitim programında en önemli ders olarak tasarım eğitimi dersleri yer almakta, bu nedenle de öğrencinin yaratıcılığını ortaya koyduğu ortamlar tasarlama dersleri olarak görülmektedir. Tasarım stüdyoları Shoshi ve Oxman (2000) tarafından da tasarım eğitimi alan öğrencilerin en çok vakit geçirdikleri ve tasarlama yöntemlerinin öğrenildiği mekanlar olarak tanımlanmaktadır.

Tasarım eğitimine başlandığı ilk yarıyıldan öğrencinin tasarıma yönelik bilgilerle, kavramlarla karşılaştığı, öğrencinin farkındalığını arttırmaya, araştırmaya, sorgulamaya yönlendiren, çeşitli edinilmiş önyargılardan kurtulmasını, yeni fikirlere açık olunmasını teşvik eden programları benimsemek gerekmektedir. Bilindiği gibi yaratıcılığın öğrenilebilen bir olgu olduğu ve eğitimle geliştirilebileceği düşüncesi yaygındır. Buradan hareketle özellikle tasarım eğitiminde öğrencilerin çeşitli koşullanmışlıklardan sıyrılarak, yaratıcı zekalarını ön plana çıkaracak, yeni, özgün fikirler ortaya koyabilecekleri ortamların ve yaklaşımların oluşturulması önemsenmelidir. İstanbul Kültür Üniversitesi İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı Bölümü'nde tasarıma başlamanın ilk adımı olan ilk yarıyıldan İçmimarlık Proje I dersinde yaratıcı odaklı olarak öğrencilere tasarım deneyimi kazandıracak stüdyo süreci ve strüktürü kurgulanmıştır. Stüdyo, aynı temaya farklı ve yaratıcı çözümler getirebilme,

ayrıca bir probleme çeşitli açılardan sorgulayarak tasarımı geliştirebilme yetkinliğini kazandıracak şekilde yaparak/deneyerek öğrenme modeli temel alınarak planlanmıştır. Çalışmada, bu yaklaşım benimsenerek yaratıcı odaklı geliştirilen İstanbul Kültür Üniversitesi (İKÜ), İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı Bölümü, 2016-17 Eğitim-Öğretim Güz Yarıyılı, İçmimarlık Proje I dersinin stüdyo strüktürü, süreci ve sonuç ürünleri ele alınmaktadır.

İçmimarlık Proje Stüdyosunda Yaratıcılık ve Tasarım Döngüsü

Günümüzde yaratıcılığın doğuştan geldiği mitosu terk edilmiş ve öğrenciler açısından yaratıcılık ve tasarlama becerilerinin olumlu yönde geliştirilmesi çabaları çoktan başlamıştır (Teymur, 1998). Bu görüşü destekler nitelikte Denel (1981) öğrencilerin bu beceriler ile doğduğunu, düşünmenin ve tasarım eğitimi için sadece bu becerileri geçerli görmenin bir yanılgı olduğunu söylemektedir. Yaratıcılık açısından öğrenciler arasındaki farklılığı ise bazı öğrencilerin diğerlerinden daha güçlü ve zengin bir birikime veya daha güçlü bir algıya sahip olmaları şeklinde tanımlamaktadır. Hadid (2000) bu öğrenme ya da üretme sürecini uzun bir zaman diliminde gerçekleşen ve kendi üretme yolunu kendinin ürettiği kişisel bir eylem olarak tanımlamaktadır.

Guilford (1956), Baer (1993), De Bono (1999), Hayes (1989) ve özellikle Lawson (1980) tasarımı bir öğrenme süreci olarak ele alan ve düşünme ve öğrenme stilleri/biçimlerini yaratıcı yönden geliştirilebilir süreçler olarak kabul eden ve bu yönde çalışma yapan isimlerden bazılarıdır (Kahvecioğlu, 2001). Bu çerçevede çalışmalar yapan Cooper ve Press (1995) tasarım eğitiminin görev ve amaçlarından birini tasarımın ortaya çıkışını sağlayan yaratıcı düşüncenin geliştirilmesi olarak belirtmektedir. Kişilere özgü yaratıcılık olgusunun; yetenek, bilgi ve sunular bağlamında irdelenerek, tasarım eğitiminde bu bileşenleri geliştirecek yöntemlerin önem taşıdığını kabul etmektedir (Hasançebi, 2004).

Coyne (1997) tasarım stüdyosu geleneğine ait derslerin yaratıcı deneyimi hissetme retorisi, hayal gücü ve dahiliği çok geniş bir kapsamda yücelttiğini belirtmektedir. Bu anlamda tasarım stüdyosu, bu stüdyoların nasıl organize edildiği, stüdyo modelleri, stüdyodaki tasarım atmosferi öğrencilerin düşünce üretmesine imkan sağlayan ortamlar olarak görülmektedir. Stannard (1998), Wojtowicz (1995), Kolarevic (1998) gibi araştırmacılar yaratıcılığın geliştirilebilmesi açısından stüdyo ortamının düşünce üretme ve geri beslemeler açısından etkin olduğunu kanıtlar çalışmalar yapmışlardır (Kahvecioğlu, 2001).

Buna paralel olarak tasarım dersi yürütücülerinin tercihlerine bağlı olan ve zaman zaman farklı yöntemler geliştirilmiş ve geliştirilmektedir. Örneğin bu yöntemlerden; öğrencilere fonksiyonel problem verilip üzerinde tasarımın denendiği, problemin küçük parçalara bölünerek her parçanın ayrı ayrı ele alındığı parçacı yaklaşım, temel tasarım eğitimine dayalı ve soyut çalışmalarını destekleyen yaklaşımlar olarak görülmektedir (Ertürk, Usta, Usta,1999).

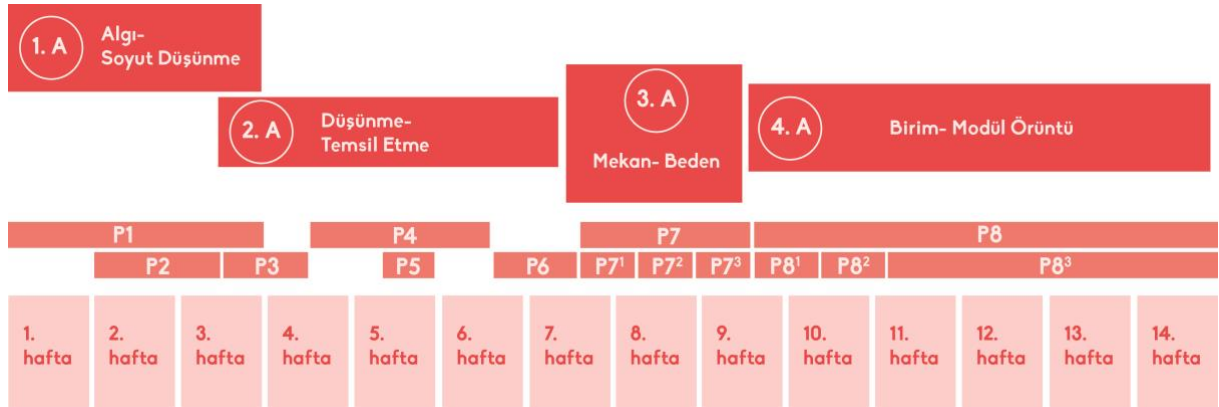
İKÜ İçmimarlık Proje I dersinde yukarıda ilişkisi ortaya konan yaratıcılık ve tasarım sürecinin döngüsel ilişkisini temel alan bir model oluşturulmuştur. Bu doğrultuda her tema yaratıcı düşünmeyi teşvik edecek ve farkındalık oluşturacak şekilde öğrencilere verilmiş, stüdyoda yaparak öğrenme deneyimi ile tasarım ürününe dönüştürülmüştür. Stüdyoda tasarım ve yaratıcılık ilişkisini teşvik eden ayrıca öğrenme heyecanının oluşmasını sağlayan yaparak/deneyerek öğrenme modeli benimsenmiştir. Dewey (1997)'in de belirttiği gibi yaparak öğrenme, öğrencinin kendi sınırlarını sorgulamasına ve tasarımcı olarak kendini keşfetmesine imkan tanır. Böylelikle öğrenme süreci öğrencinin kendi yaratıcılığını keşfettiği bir sürece dönüşür (Dewey, 1997). Diğer yandan bu süreç, stüdyo yürütücüsü-yürütücülerinin otoriter güç olarak sonuç ürünün tasarımında etkisinin olduğu modelin tersine, yürütücü ve öğrencinin birlikte deneyimleyerek öğrendiği bir zemine temellenir. Sonuçta öğrencinin yaratıcılığını nasıl geliştireceğini öğrenmesi ve yaratıcılığı tasarım sürecinde bir keşif deneyimi olarak görmesi sağlanır. Stüdyo strüktürü, süreci ve sonuç ürünlerini yapılandıran kavramlar, görüşler ve öngörüler Şekil 1'e aşağıdaki gibi yansımıştır.



Şekil 1: İçmimarlık Proje Stüdyosunun Düşünce Yapısı

YARATICI BİR KEŞİF SÜRECİ: ÇEŞİTLİLİK İÇEREN TASARIM DENEYİMİ

Çalışmada yukarıda detayları aktarılan yaparak/deneyerek öğrenme modeli temel alınarak İstanbul Kültür Üniversitesi, İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı Bölümü'nde 2016-17 Eğitim-Öğretim Güz Yarıyılında İçmimarlık Proje I dersi kapsamında yaratıcılığı destekleyen stüdyo süreci ele alınmaktadır. İçmimarlık tasarım stüdyosu dört ana adım altında şekillenen, aynı konunun farklı açılardan incelenmesine olanak tanıyan tasarım problemleri şeklinde kurgulanmıştır (Şekil 1). Tasarım deneyiminin farklı kavramlarının çeşitlilik içeren süreçlerle tartışmaya açılması, yaratıcı düşünmeyi öğrenciye kazandırabilecek bir strateji olarak ele alınmıştır. Yaratıcılığın ayrılmaz parçaları olan eleştirel düşünme, çok yönlü bakabilme, aynı soruna farklı çözümler üretebilme ve disiplinlerarası yaklaşılabilme stüdyo strüktürünün ve sürecinin temel hedefleri olmuştur.



Şekil 2: İçmimarlık Proje Stüdyosunun Süreci

Birinci ve ikinci adım, birbirinin devamı olan büyük bir alanın iki parçasını oluşturmaktadır. Algı ve soyut düşünme olan ilk adım katmanlaşarak düşünme ve temsil etme ikinci adımına genişlemektedir. Bu adımlar, öğrencilerin ana konuyu derinlemesine anlamalarını sağlayacak ve yaratıcılıklarını tetikleyecek, farklı ve kısa süreli problemler ile yapılandırılan bir süreçtir. İlk iki adımda temel amaç öğrencilerin görsel algılarının geliştirilmesi, soyut düşünme becerisi kazandırılması ve bunun nasıl temsil edileceğinin sorgulanmasıdır. Böylelikle öğrencilerin, çeşitli tasarım deneyimlerini ve tasarım bilgisinin disiplinlerarası doğasını ve yaratıcılıklarını keşfetmeleri sağlanmıştır.


Üçüncü ve dördüncü adım daha uzun süreli, farklı bağlamları ve içerikleri olan tek bir temanın farklı açılardan tartışılarak sonuç ürüne dönüştüğü şekilde kurgulanmıştır. Aynı temayı, kısa süreli artan düzeyde küçük parçalara ayırarak çözüme odaklanan bir süreç yapılandırılmıştır. Üçüncü adımda mekan ve beden ilişkisi oyun kavramı üzerinden öğrencilere aktarılmıştır. Süreç oyunun oynanması, oyunun analiz edilmesi ve bu analizler aracılığıyla mekanın beden aracılığıyla yeniden kurulması şeklinde alt parçalara ayrılmıştır. Dördüncü adımda birim-modül-örüntü ilişkisi biyomimikri tasarım yaklaşımı ile kurulmuştur. Öğrenciler doğadan, tasarımda yaratıcı odaklı düşünmeyi sağlayacak bir araç olarak yararlanmıştır. Öğrencilerin, bu adımlarda tek tasarım problemine farklı açılardan bakabilmesi, farklı şekillerde analiz etmesi ve çok yönlü sorgulaması beklenmiştir.

1. Adım: Algı-Soyut Düşünme

Somut ve soyut olgu farkları, somut bilginin soyut anlatımlara, soyut düşüncelerin somut anlatımlara dönüştürebilmesi, tasarım eğitiminde önemli bir parametredir. Bunun olabilmesi için de standart algı anlayışının sorgulanması, imgelem dünyasının zenginleştirilmesi ve sürecin yaratıcılık ile desteklenmesi gerekmektedir.

İlk problemde algı ve soyut düşünme ilişkisinin bakma ile görme arasındaki fark üzerinden sorgulanması amaçlanmaktadır. Bu doğrultuda, öğrencilerden gündelik hayatta sıklıkla karşılaştıkları logoları zihninde kalan imgeyle, anlık şekilde bakarak ve tamamıyla görerek çizmeleri istenmiştir. İkinci problem, müzik melodisinin somut ürüne dönüştürülmesidir. Goethe "mimari dondurulmuş müziktir" ifadesinden yola çıkarak, müzik, tasarım ve esin kavramları tartışmaya açılmaktadır. Müzik ile tasarım disiplini arasında sayısal, analogik metaforik ilişkiler bulunmaktadır. Bu problemde müziğin tasarımda yaratıcılığı nasıl beslediği, zihinde oluşturduğu soyut algı ve bu algının iki boyutlu ve üç boyutlu somutlaştırılması sorgulanmaktadır.

Bu adımın üçüncü ve son problemde öğrencinin algıladığı imajları soyutlaştırarak görselleştirmesi için çeşitli eskiz çalışmaları düzenlenmiştir. Zihinsel bir araç ve yaratıcılığın geliştirilmesinde önemli bir yeri olan eskizin rolleri keşif, araştırma, sına, kayda geçirme, iletme, tarifleme ve yeniden üretme olarak sıralanabilir (Doğan, 2009). Bu tür çalışmalar öğrencinin görsel belleğinin zenginleşmesine yol açarken, bir yandan da yeni imajların yaratıcılığına yardımcı olması açısından önemli görülmektedir. Tablo 1’de bu adımın yaratıcılık ile olan bağlamı, süreci ve sonuç ürünleri yer almaktadır.

Tema	Problem	Yaratıcı Bağlamı	Öğrenci Çalışmaları
Algı-Soyut Düşünme	P1: Baktın mı, gördün mü? Baktın ama görebildin mi? Gördüğünü çizebildin mi?	Gündelik yaşamda sıklıkla karşılaşılan imajlar üzerinden bakma-görme ilişkisinin kurulması	
	P2: Müziğin görsel temsili	Farklı disiplinlerdeki bilginin tasarıma dönüşme potansiyelinin keşfedilmesi	
	P3: Eskiz çalışmayı	Tarihi çevreyi keşfederken bunun eskizlerle ifade edilmesi	

Tablo 1: Algı-Soyut Düşünme Adımının Süreci ve Çıktıları

2. Adım: Düşünme-Temsil Etme




Düşünme temsil etme adımı, algı-soyut düşünme adımı üzerine katmanlaşarak evrildiği bir süreçtir. Öğrencilerden soyut düşünme becerilerini geliştirmek amacıyla verilen problemleri, araştırma, okuma, inceleme ile desteklemeleri ve farklı temsil yöntemlerini kullanarak ifade etmeleri beklenmektedir.

Adımın ilk probleminde, somut anlatı olan kitaptaki mekan kurgusunun arkasındaki düşünce yapısını ve bu yapının yeniden temsili sorunlaştırılmıştır. Edebiyat yapıtları yaratılmış mekan kurguları ile okuyucuya farklı bir mekan deneyimi yaşatırken, onlara sonsuz bir imgelem, düş dünyası sunmaktadır. Edebiyat eserlerinin sunduğu mekan deneyimi ve mekana ait imge zenginliğinin farkına varılması, tasarlama eylemi için geliştirici bir güçtür (Akarsu ve Erdoğan, 2016). Bu durum yaratıcılığı tetikleyici bir etken olarak tasarım sorununa dönüştürülmüştür.

Tasarım yöntemlerinden biri de tanınmış, tasarım tarihinde önemi olan üretimlerin arkasındaki fikir ve ilkelerin incelenmesidir. Tasarımın incelenmesi hem tasarımcıyı tanımayı hem de tasarımcının yaklaşımını anlamayı sağlar (Bielefeld ve El Khouli, 2010). Bu doğrultuda öğrencilerden; bu adımın ikinci problemi olarak belirlenen tasarımcıların, tasarımcı kimliklerini incelemeleri, projelerini araştırmaları ve bu projelerin eskizlerini yapmaları; sonrasında bu bilgi ve analizleri temsil etmeleri beklenmiştir.

Eskizlerin iki işlevi vardır; bunlardan birincisi zihinde bulunan imgeleri görselleştirmek, imajları kaydedilmek, iletilmek ve geliştirilmek üzere dışsallaştırmak, ikincisi imgelerin üretilmesine yardımcı olmaktır (Goldschmith, 1991; İnceoğlu, 1997). Eskizin tasarımdaki rolü her iki adımda da deneyimlenmiştir. Bu adımda 3. İstanbul Tasarım Bienali hem araştırılmış hem de bienal deneyimleri eskizlerle anlatılmış sonrasında da bunlar sentezlenerek temsil edilmiştir.

Sonuç olarak, her problem verilen konuya öğrencilerin farklı açıdan bakmalarına fırsat verirken, eleştirel şekilde araştırma, analiz etme ve sorgulama yapmalarını sağlamış; böylelikle yaratıcılıklarını keşfedecekleri tasarım deneyimine dönüşmüş ve ürünleri Şekil Tablo 2'deki gibi olmuştur.

Tema	Problem	Yaratıcı Bağlamı	Öğrenci Çalışmaları
Düşünme-Temsil Etme	P4: Okuma-kavrama-temsil etme	Edebiyattaki mekan kurgusunun keşfedilerek tasarıma dönüştürülmesi	
	P5: Araştırma-inceleme-temsil etme	Varolanın, tasarımda esin ve bilgi kaynağı olarak kullanılması	
	P6: Araştırma-eskiz-temsil etme	Bienal etkinliği ile tanışılması ve kavram-tasarım-eskiz ilişkisinin kurulması	

Tablo 2: Düşünme-Temsil Etme Adımının Süreci ve Çıktıları

3. Adım: Mekan-Beden

Mekan bir beden kullanımı için tasarlanmakta ve üretilmektedir. Ancak beden kendi başına varlık olarak da bir mekan tanımlamaktadır. Bedenin her hareketi ile bu mekan yeniden kurulmakta ve

böylelikle deneyimleyen, bedeninin hareketi aracılığıyla mekanı yeniden tanımlamaktadır. Hareket ve hareketin yeniden kurduğu mekanın tanımı, deneyimleyenin de tüm algılarının açık olmasına imkan vermektedir. Diğer yandan beden her yeni hareket ile kendisi ve diğer şeyler arasındaki ilişkiyi kavrar. Bu adımda, hareketin mekanı yeniden kurma durumu oyun kavramı üzerinden sorgulanmıştır.

Oyun tesadüfi karşılaşmalara izin veren, içinde bulunan yerin mekânsal özelliklerinin farkına varılmasını sağlayan böylelikle görsel algıyı besleyen bir süreçtir. Diğer yandan oyun, oyuncunun tüm algıların açık olmasına ve mekanla etkileşime geçme biçiminin değişmesine imkan vermektedir. Oyuncu oyun kurgusu içinde kendi bedeni ile yeniden bir tanışma sürecine girer. Bedenini alışagelmışin dışında kullandığı için kendi standart hareketlerini aşar ve algıları açık olur (Aydın ve Kürtüncü, 2014). Böylelikle deneyimleyen beden standart, önceden planlanmış ve alışagelmış hareketlerinin yanında yeniyi açık olur ve kendi alışagelmışini dönüştürür. Oyuncu oyunu her oynayışında kendi bedeninin sınırlarını ve olanaklarını yeniden keşfeder. Bu keşfin sunduğu deneyim farklılığı yaratıcılığı tetikleyen bir süreçtir.

Öğrenciler günlük hayatlarının bir parçası olan üniversitelerinin mekanlarını oyun oynayarak deneyimlemişlerdir. Bu oyun deneyimi süreci ile hem bildikleri, gördükleri mekanı yeniden keşfetmeye başlamışlar, hem de bu mekanı yeniden kurmuşlardır. Öncelikle farklı tekniklerle bu keşif deneyimini analiz etmeleri, sonrasında bu deneyimi üç boyutlu temsillere dönüştürmeleri beklenmiştir. Öğrenciler, oyun kavramı ile bedeninin sınırlarını ve mekan-beden ilişkisinin tasarımın bir parçası olduğunu deneyimlerken, aynı zamanda yaratıcılıklarının keşfetmişlerdir (Tablo 3).

Tema	Problem	Yaratıcı Bağlamı	Öğrenci Çalışmaları
Mekan-Beden	<i>P7¹</i> : Oyun oynama	Beden ve mekan sınırlarının keşfedilerek aşılması	
	<i>P7²</i> : Oynanan oyunu analiz etme	Kendi beden-mekan sınırlarını keşfederken bunun farkına varılması ve temsil edilmesi	
	<i>P7³</i> : Bedenin kurduğu mekanı inşa etme	Keşfedilen beden-mekan sınırlarının yeniden kurulması	

Tablo 3: Mekan-Beden Adımının Süreci ve Çıktıları

4. Adım: Birim-Modül-Örüntü




Bu adımda iki boyuttan üç boyutlu biçimsel kompozisyonlar üretilmesine yönelik bir yaratıcı sürecinin oluşturulması hedeflenmiştir. Doğadan bütünlerin yapılandırılmasında keşfetmenin aracı olarak destek alınmıştır. Biyomimikri tasarım yaklaşımı kullanılarak, örüntünün yaşamın her alanında olabileceği öğrenciye anlatılarak doğadaki örüntülerin, birim-modül üretme aşamasında kullanılabileceğini deneyimlemeleri sağlanmıştır.

Biyomimikri, Latince bios (hayat) ve minikos (taklit) kelimelerinden türetilen, doğanın ilham kaynağı olarak kullanıldığı tasarım yaklaşımıdır. Doğal sistemlerin, doğrudan kullanılmasından ziyade bu sistemlerin incelenerek, analiz edilerek inovatif tasarımlara dönüştürülmesi işlemidir. Tasarımda biyomimikri fonksiyon, form ve inovasyon arasında kuvvetli ilişkiler kurulmasına imkan verir. Ayrıca

biyomimikride tasarımcı doğayı birebir taklit etmez, doğadan fikir alarak, inceleyerek, ilham alarak problemleri çözüme ulaştırır (Eryılmaz, 2015).

Tasarım stratejisi olarak biyomimikriden yararlanılması iki başlık altında toplanabilir. Birinci başlık “biyolojiye bakan tasarım”dır. Bu yaklaşımda tasarımcı problemi tanımladıktan sonra biyologlarla birlikte çalışarak çözüm için en uygun doğal sistem veya organizma arayışına girerek sonuca ulaşır. “Tasarımı etkileyen biyoloji” olan ikinci başlıkta, tasarımcı doğal sistem veya organizmanın fonksiyonlarını, davranış şekillerini, biyolojik yapısını inceleyerek var olan probleme yönelik tasarımlar geliştirir. Bu iki yaklaşımdan da anlaşılacağı üzere biyomimikriden hem form hem de fonksiyon arayışında yararlanır, ayrıca form ve fonksiyon arasındaki birlikteliğin güçlendirilmesine olanak verir (Karabetça, 2015). Diğer yandan biyomimikri toplumların veya bireylerin problemlerini tasarım yoluyla çözüme ekonomik ve çevreye duyarlı yolu olmaktadır (Eryılmaz, 2015).

Biyomimikrinin tasarımda doğayı ilham alarak çözüme ulaşma fikri, öğrencilerin yaratıcılıklarını geliştirecek bir tasarım stratejisi olarak stüdyo strüktürüne dahil edilmiştir. İlk aşamada öğrencilerin doğayı ve doğal sistemleri tasarımda ilham kaynağı olarak incelemeleri, sonrasında ilgisini çeken doğal örüntü ya da organizmayla ilgili analiz yapması istenmiştir. Analizi yaparken öğrenci, doğa ile daha yakın bir bağ kurarak onun sunduğu tasarım önerilerinin verdiği imkanları, kendi tasarımına aktarmaya çalışmıştır. İki boyutlu olarak yapılan doğal örüntü analizleri, üç boyutlu birim-modül sürekliliği oluşturmuştur. Aynı zamanda, biyomimikri tekniği ile doğadan ilham alınarak yapılan bu modele fonksiyon yüklenmiştir. Sonuçta final projesi olan biyomimikri tekniği ile geliştirilen birim-modül-örüntü bütünlüğünün iki boyutlu ve üç boyutlu temsilleri hazırlanmıştır (Tablo 4).

Tema	Problem	Yaratıcı Bağlamı	Öğrenci Çalışmaları
Birim-Modül-Örüntü	P8 ¹ : Doğayı keşfetme	Doğadaki sistemlerinin tasarıma ilham olacağı keşfedilmesi	
	P8 ² : Biyomimikri nedir?	Doğadaki sistemlerin araştırılması ve analiz edilmesi	
	P8 ³ : Biyomimikri tasarım sisteminin geliştirilmesi	Keşfedilen biyomimikri kurgusunun tasarıma dönüştürülmesi ve işlevlendirilmesi	

Tablo 4: Birim-Modül-Örüntü Adımının Süreci ve Çıktıları

SONUÇ VE DEĞERLENDİRME

Bu çalışma İKÜ, İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı Bölümü, İçmimarlık Proje I dersi kapsamında yaratıcı odaklı kurgulanan stüdyo süreci ve sonuç ürünlerini konu edinmektedir. Bu kurguda yaparak, deneyerek öğrenme modeli yaratıcılığı destekleyen bir yöntem olarak benimsenmiştir. Yaratıcılığı geliştirici bir süreç olarak dört ana adım altında biçimlenen stüdyonun ilk iki teması kısa süreli çok sayıda problemle desteklenmiştir. Üçüncü ve dördüncü adımlar kapsamlı ve uzun süreli verilen problemlerin kısa ve alt düzeyde başlıklar altında tartışılmasını içermektedir.

İlk iki adımda problemlerin kısa süreli olması öğrencilerin heyecanını koruyarak hızlı düşünme becerilerini geliştirmelerine fırsat verirken, tartışma süreci kısa tutulmuştur. Aynı kavramın son

problemine gelindiğinde öğrencilerin konuyu detaylı ve eleştirel yaklaşılabildiği gözlenmiştir. Diğer yandan ilk problemde konuyu anlamakta güçlük yaşayabilen öğrenciler son problemde konuyu kavramaya başlamıştır. Bu da her öğrencinin farklı öğrenme biçimi olduğu düşünüldüğünde sürece olumlu bir katkı sağlamıştır. Ancak her öğrenci için bu durum söz konusu değildir, kısa süreli problemlere adaptasyon sorunu yaşanabilmektedir. Bu nokta da stüdyo yürütücüsünün iktidar rolüne bürünmeden öğrenci ile iletişimini yönlendirebilmesi önemli görülmektedir.

Kısa süreli problemlerden daha uzun süreli çeşitli alt başlıklara ayrılan konulara geçilmesi, öğrencileri şaşırtarak yaratıcılıklarını beslemiştir. Konunun alt başlıklara ayrılması öğrencilerin bir konuya çok yönlü bakabilmesine, eleştirel düşünebilmesine, her başlığın ayrı bir keşif sürecine dönüşerek yaratıcılığın gelişmesine imkan vermiştir.

Her öğrencinin yaratıcılığı kavraması ve problem çözümüne yönelimi farklı olduğu için stüdyo struktürünün esnek planlanması ve bu esnek yapıda ortaya çıkabilecek olası sorunlar için öngörüle bulunulmalıdır. Bunun için taktik ve stratejilerin önceden düşünülmesi önemlidir. Esnek struktür, öngörülemeyen sorunların yaratıcı şekilde çözümüne olanak verebilmektedir. Esneklik ve yaratıcılık ilişkisinin kuvvetli olduğu süreçte deneyimlenmiştir. Gelecek çalışmalarda, esnek düşünme ve esneklik-yaratıcılık ilişkisi detaylı araştırılabilir.

Sonuç olarak, stüdyodaki problem çeşitliliği ve farklılığı, yaratıcılığı besleyen bir sürecin deneyimlenmesini sağlamaktadır. Ayrıca yaratıcı odaklı kurgulanan stüdyo süreci her öğrencinin farklı öğrenme şekillerine cevap verebilmektedir. Yaratıcı odaklı kurgulanan içmimarlık proje stüdyosu, tasarımla tanışma ve tasarlama işini sevme yılı olan ilk yarıyıl eğitiminin çeşitlilik içermesine, öğrencilerin eleştirel düşünmesine ve kendi sınırlarını keşfederek aşmalarına imkan vermiştir.

KAYNAKLAR

- Akarsu, H.T. ve Erdoğan, N.(ed.) (2016). *Edebiyatta Mimarlık, İstanbul: Yem Yayınları*
- Aydınlı, S. ve Kürtüncü, B. (2014). *Paralaks Oda 3407. İstanbul: Yem Yayınları*
- Bielefeld, B. ve El Khouli, S. (2010). *Tasarım Fikirleri, (çev. Atmaca, V.), İstanbul: Yem Yayınları*
- Cross, N. (1999). "Natural Intelligence in Design", *Design Studies, cilt 20, sayı 1, s. 25-39.*
- Çellek, T. (2002). *Yaratıcılık ve Eğitim Sistemimizdeki Boyutu, Bilim, Eğitim ve Düşünce Dergisi, cilt 2, sayı 1, s.2-4*
- Denel, B. (1981). *Temel Tasarım Ve Yaratıcılık. Ankara: ODTÜ Yayın*
- Dewey, J. (1997). *Experience & Education, The Kappa Delta Pi Lecture Series, New York: A Touchstone Book.*
- Doğan, F. (2000). *Mimarlık ve Mekan Algısı, Ankara: TMMOB Odası.*
- Ertürk, Z., Usta, G., Usta, A. (1999). *Tasarım Eğitimine Başlamada Farklı Model Arayışları, Arkitekt, vol.466, pp.40-48.*
- Eryılmaz, H. (2015). *Biyomimikri ve Ergonomi: Tasarımda Doğadan Yenilikçi İlham, Süleyman Demirel Üniversitesi, Mühendislik Bilimleri ve Tasarım Dergisi 3(3), s.469-474.*
- Feigenberg, A. (1991). "Learning to Teach An Teaching To Learn", *Voices in Architectural Education, Ed.Dutton, Bergib-Garvey, New York*
- Goldschmidt, G. (1991). "The Dialectics of Sketching" *Creative Research Journal*
- Hadid, Z. (2000). *Zaha Hadid: Hadid ile Konuşma, Ahmet Özgüner, Çağdaş Dünya Mimarlığı Dizisi, 9, İstanbul: Boyut Yayınları*
- Hasançebi, Ö. (2004). *Mimarlık Eğitiminde Temel Tasarım - Mimari Tasarım İlişkisi Üzerine Bir İnceleme, Y. Lisans Tezi, K:T.Ü. Fen Bilimleri Enstitüsü, Trabzon.*
- İnceoğlu, N. Vd. (1997) *Mimarlık Öğrencileri İçin Tasarımda Eskizler, İstanbul: YTÜ Yayınevi.*
- Kahvecioğlu, N.P. (2001) *Mimari Tasarım Eğitiminde Bilgi ve Yaratıcılık Etkileşimi, Doktora Tezi, İ.T.Ü, Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.*
- Karabetça, A.R. (2015). *Doğadan Esinlenmiş Tasarımlar: Tasarım Stratejisi Olarak Biyomimikri, 4. Ulusal İç Mimarlık Sempozyumu, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, İstanbul Türkiye, s. 101-113*
- Schön, D. A. (1984). *The Design Studio As An Exemplar Of Education For Reflection In Action, Journal Of Architectural Education, 38, 2-9.*

Shoshi, B., Oxman, R. (2000). The Architectural Design Studio: Current Trends And Future Directions, Design Studio: The Meeting Pot Of Architectural Education Conference.
Teymur, N. (1998) Tasarlanacak Bir Dünya İçin Temel Tasarım Eğitimi: Temel Tasarım-Temel Eğitim, Der. Teymur, N., Aytaç-Dural,T., Ankara: ODTÜ Yayınları

***Teşekkür**

İstanbul Kültür Üniversitesi, İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı Bölümü, İçmimarlık Proje I dersi kapsamında yaratıcı odaklı geliştirilen stüdyo kurgusuna sağladıkları katkılardan dolayı aynı zamanda stüdyo yürütücüsü olan yazarlar Prof. Dr. Gülay Usta ve Yrd. Doç. Dr. Derya Adıgüzel Özbek; diğer yürütücüler Yrd. Doç. Dr. Armağan S. Melikoğlu Eke, Yrd. Doç. Dr. Aliye Rahşan Karabetça, Öğr. Gör. Tolga Erdem ve Arş. Gör. Sedef Sav'a ve ayrıca bu deneyimi olanaklı kılan öğrencilerimize teşekkür eder.