

MOBİLYA TASARIMINDA ESKİZ VE BİÇİME ETKİLERİ

Dr. Öğr. Üyesi Hülya YAVUZ ÖDEN¹

ÖZET

Tasarım düşüncesi olarak eskiz yapmak tasarımın formunun gelişimini ve işlevselliğini önceden belirlemektedir. Eskiz yapmak bir iletişim biçimidir ve bu nedenle fikirleri veya düşünceleri paylaşmak amacı ile kullanılmaktadır.

Tasarımcılar için eskiz, düşünceleri yansıtmak ve sorunları çözmeye yarayan bir araçtır. Eskiz yapmak aynı zamanda fikir üretme aracı olarak tanımlanmaktadır. Eskiz süreci genellikle karalamalarla bağlantılı olduğundan ve yazı yazma ve karalama gibi eylemlerle düşünceleri kayıt altına almayı da içermektedir. Eskiz çizimleri müşterilere ve tasarımcıya bazı fikirler verebilmek için metinler ve çizimleri kapsamaktadır.

Eskizin tarihi de, aslında çizim tarihi ile bağlantılıdır. Eskiz basit, ayrıntılı ya da birbirine bağlı katmanlardan oluşabilmekte, bir konuyu iletme, arařtırmak, düşünmek ve yansıtmak gibi amaçları içerebilmektedir. “Çizim” ve “eskiz” terimleri sanat ve tasarım tarihinde birbiri yerine kullanılabilen kelimeler olmuştur.

Bu çalışmada eskizin tasarımda kullanılırken çizgilerin oluşturduğu deneysel etkinin mobilya tasarımında kullanılması incelenmektedir. Rastlantısal çizimler ve heykel etkisindeki tasarımlar özgünlüğü de beraberinde getirmektedir. Yöntem olarak eskiz ile ilgili literatür taraması ve örnek tasarımlar incelenmiştir. Sonuç olarak mobilya tasarımında işlev, estetik, malzeme ve kullanıcı gibi faktörler dikkate alınmalıdır. Bu heykel etkisinde tasarımlar ile yenilikçi tasarımlar mekanın kimliğini de etkilemektedir.

Anahtar Kelimeler: Eskiz, Mobilya, Tasarım, İç Mekan.

¹ Yalova Üniversitesi, Sanat ve Tasarım Fakültesi, ORCID: 0000-0002-5598-8162, hulyaoden11@gmail.com
Arařtırma Makalesi/Research Article, Geliş Tarihi/Received:18/07/2021–Kabul Tarihi/Accepted: 31/07/2021

THE EFFECTS OF SKETCH IN DESIGN AND THE FORM OF FURNITURE

ABSTRACT

Sketching predetermines the development of the form of the design as well as its functionality. Sketching is a form of communication. Sketching is therefore used to share ideas or thoughts.

For designers, sketching is a tool for reflecting thoughts and solving problems. The sketching process is often linked to scribbling and includes recording thoughts through actions such as writing and scribbling. Sketch drawings include texts and drawings to give ideas to clients and the designer.

The history of the sketch is also connected with the history of the drawing. The sketch may consist of simple, detailed or interconnected layers, and may include purposes such as conveying, researching, thinking and reflecting on a subject. The terms “drawing” and “sketch” have been interchangeable terms in the history of art and design.

In this study, the use of the experimental effect created by the lines in furniture design while the sketch is used in the design is examined. Random lines and designs with the effect of sculpture bring originality in design. As a method, literature review and sample designs related to sketches were examined. As a result, factors such as function, aesthetics, material and user should be considered in furniture design. These sculptural designs and innovative designs also affect the identity of the space.

Keywords: Sketch, Furniture, Design, Interior.

GİRİŞ

Tasarım ile sanat arasındaki farkın işlev olduğu belirtilmektedir. Mekan tasarımı, mobilya tasarımı vb. ürün tasarımları bir amaç için tasarlanmakta ve bu amacın merkezinde genellikle insan olmaktadır. Tasarımların fikir üretimini desteklemesi ve bunları işlevsel hale getirmesi gerekmektedir. Eskizin önemi tasarım sürecinde hafife alınmamalıdır. Zihinde canlanan tasarımda oluşan tutarsızlıklar sadece düşünce yolu ile fark edilmese de eskiz aşamasında bunlar fark edilebilmektedir. Düşünce aynı zamanda tasarımı inşa etme, değerlendirme ve tutarsızlıkları hesaplama işlerini yapma kapasitesinde olmayabilmektedir. Bu durumda eskizin önemli olduğu görülmektedir (Tversky, vd. 2003).

Tasarımcıların fikirlerini kullanıcılara iletmeleri gerekmektedir. Bazen bu fikirler akıcı, belirsiz olabilir, geçicidir ve farklı ayrıntılar ve soyutlamanın farklı düzeylerinin bir karışımını içerebilmektedir. İfade edilmek isteneni ve belirsizliği yorumlamak, insan-bilgisayar etkileşimi için bir gerekliliktir. Tasarımcılar fikirlerini el çizimlerinden sonra bilgisayara aktarırken CAD sistemlerini kullanmaktadır.

Eskizler tasarımcının fikirlerini aktarması için bir araçtır. Bu araç ise bazen karışıklık kaynağı olabilmektedir. Bunun nedeni birden fazla akıldan geçen kağıda aktarımını içermesidir. Serbest el çizimleri hızlı şekilde fikirlerin aktarımına yardımcı olmaktadır, aynı zamanda güçlü bir anlatım dilidir. Bu eskizler tasarımdaki belirsizlikleri iletmeyi ve fikirlerini üretilmesini kolaylaştırır. Tasarımcılar da bu eskizlerine tekrar baktıklarında farklı alternatifleri görmeleri sayesinde tasarımlarını yeniden yorumlamalarını sağlar. Eskizlerin doğru yorumlanması başarılı tasarımları getirmekle birlikte, tasarım ekiplerince yanlış yorumlanması da iletişim başarısızlığını göstermektedir. Fikrini doğru aktaramayan eskizler yanlış tasarım sonuçları da oluşturabilmektedir. Bu sebeple eskizde kullanılan insan figürünün doğru orantılarda olması tasarımın ölçülerinin de doğru olmasına etki etmektedir. Tasarımların ayrıntılarını fazla görünmediği bu eskizler belirsizlikler içerdiğinden üretim aşamasında bazı değişimlerle somutlaşabilmektedir. Malzeme seçimi, fonksiyon ve dayanıklılık gibi etmenler sebebiyle eskizin ilk halinden farklılaşması da görülebilmektedir (Özel, Ürük, 2021).

Tasarımcının hayal ettiği mobilya bazı ayrıntıları içinde barındırmasa da yaklaşık olarak bitmiş bir tasarımdır ve ayrıntılar üretim aşamasında bazı değişimlere uğrayabilmektedir. Kavramsal tasarımların eskizleri farklı tasarım fikirlerini, detayları birlikte ifade etmektedir. Eskizlerdeki bazı belirsizlikler üretim aşamasında destek almak istediklerinin belirtisi olarak da görülebilmektedir. Bu faktör de eskizlerin daha az dikkate alınmasına neden olabilmekte fakat üretim ve malzemeden kaynaklı maliyet gibi unsurları da destek olarak çözmek aşamasında kullanışlı olmaktadır.

Düşüncelerin dışsallaştırılması için eskizler önemli rol oynamaktadır. Tasarımcılar kendi fikirlerini tekrar farklı şekillerde üretebilmek için de eskizleri yorumlamaktadır (Stacey, vd. 1999). Mimariyi, tasarımı öğrenmek bir dil öğrenmeye benzetilmektedir. Bu dili öğrenme sürecinin başlangıcında düşünce/mimari konsept ve konuşma/görsel formlar belli zamana kadar birbirinden bağımsız olarak ilerlemekte, kesişmeye başladığı zamanda ise konsept görsel olmakta, formlar ise kavramsal olmaktadır. Görsel ve kavramsal düzeyin eş zamanlı olarak gelişmesi önemlidir. Bu sayede fikri aktarırken sözel ve görsel çizim ve maketlerle ortak bir şekilde anlatmak mümkün olmaktadır (Leblanc, T., 2015).

Bu sebeple tasarım sürecinin de başlangıcında eskiz aşaması bulunmaktadır. Sanat ve tasarım alanlarında eskizin önemi yadsınamaz durumdadır. Mimari, iç mimari, grafik tasarım, moda tasarımı mobilya tasarımı vb. alanlarda bir işlev yönünde tasarım oluşturulurken ilk kullanılan akıl ve el arasındaki iletişimin direk olarak temsil ettiği eskiz aşamasıdır. Bu süreçte alınan notlar, deneme çizimleri, detaylar ve genel konseptte dair görsellerin hepsi zihinle kâğıtla kalem arasında veya dijital kalem ile tablet arasında oluşmaktadır. Eskize başlamadan önce de zihinde esinlenen ve ihtiyaç arasında bağlantıların oluşması daha kolay hale gelmektedir. Bu deneme çizimleri ve formları tasarımcıyı bütüne ve işlevin doğrusuna götüren temeldir.

Eskizin serbestliği ve oluşan çizgisellik bazen tasarımın kendisine de etki etmekte ve daha sanatsal, heykel etkisinde ürünlere veya mekânlara dönüştürebilmektedir.

Eskiz ise tasarımcının zihnindeki düşünceleri herhangi bir araç ile yansıtma anı olarak tanımlanmakta ve konsept oluşturmada önemli bir nokta olarak belirtilmektedir. Zihin ile beden arasındaki etkileşim eskizin incelenmesi ile edinilebilmektedir.

Eskizde kullanılan bu belirsiz dil tasarımın kendi biçimlenişine de etki edebilmektedir. Bu durumda tasarımın estetik işlevini oluşturan formu belirsizlikler içermekte ve sanatsal bir yapıda oluşmaktadır. Çalışmanın araştırma konusunu heykelsi, eskiz niteliğinde görünen serbest biçimlerle işlevin birleştiği mobilya tasarımlarını incelemek oluşturmaktadır.

1. ESKİZ VE TASARIM

Eskiz, görsel izlenimleri yansıtmakta ve tasarımın bir parçası olmak üzere iki farklı şekilde nitelendirilmektedir (İnceoğlu vd. 1995). Bunlardan birincisi var olanı resmeden eskizler, ikincisi ise ana fikri ve kavramı anlatan düşünce eskizleridir. Bu ikinci grupta olan eskizlerde henüz olmayanın resmedilmesi durumu görülmektedir.

Eskiz çizilme amacına uygun olarak şekillenmekte ve farklı türlerde anlatılabilmektedir bunlardan biri az çizgi ile anlatım diğeri ise daha karmaşık çizgiler ve üst üste gelen fikirlerin bir arada bulunması ile oluşan tasarım eskizleridir. Düşünceleri somutlaştırarak ileten çizimler, görüntüleri inleyen ya da zihinden yapılan çizimler olarak da gruplandırılmaktadır.

Tasarım oluştururken her tasarımcının çalışma şekli farklıdır ve tasarımcılar kendine uygun teknikleri kullanmaktadır. Eskiz çok basit şekilde kalem ve herhangi bir kâğıda oluşturulabildiği gibi, çizim tableti ya da bilgisayarla da oluşturulabilmektedir. Bu yöntemlerden hangisi kullanılırsa kullanılsın eskiz oluşturulurken hızlı ve net kompozisyon çizgileri etkili sunum şeklini de sağlamaktadır.



Görsel 1: Felix Scheinberger'in mimari eskizleri

Bu eskizler spontane etkisi sayesinde canlı, etkileyici bir etkide görünmektedir. Eskiz çizerken hızlı çizmenin etkisi daha fazladır, yavaş çizilen çizgiler şüpheli etkisi uyandırmaktadır. Hızlı eskiz yaparken de bir sorun olduğunda baştan çizmek olanı düzeltmekten daha iyi sonuç vermektedir. Çizgi üzerinde düzeltilmek istenildiğinde kalınlaşma oluşacağı için çizgi düzeltmeleri de dikkati daha fazla çekmektedir.



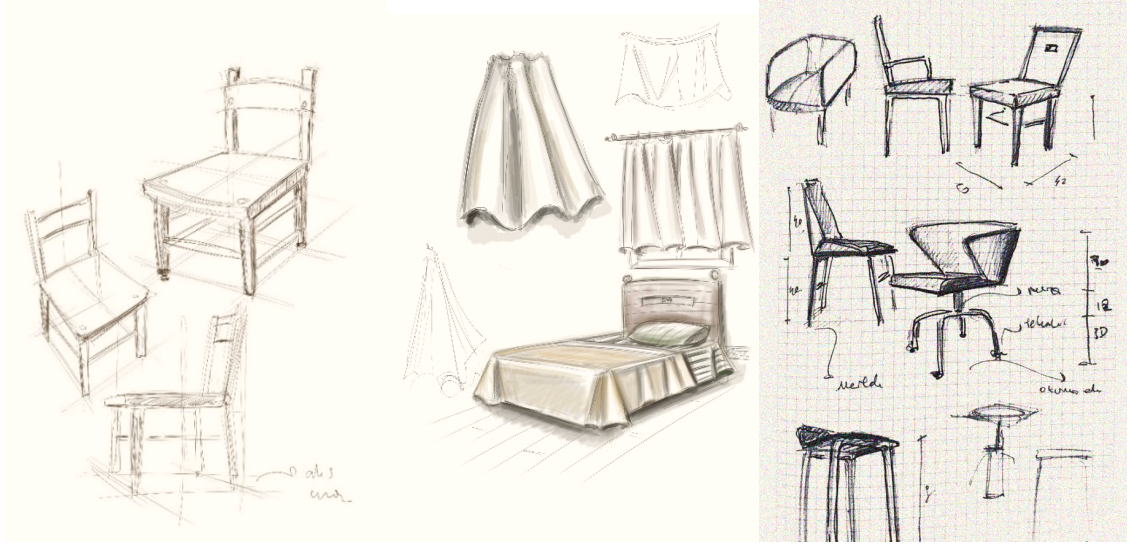
Görsel 2: Sophia Roetz by Txema Yeste, Vogue Spain, 2019

Moda tasarımında da diğer tasarım türlerinde görüldüğü gibi deneysel formlar ve eskiz etkisinde çizgisellikler kullanılarak kişiye özel ürünler oluşturulabilmektedir. Dikkat çekici bu formlar moda ve statüyü de kapsayan sonuçları dolayısıyla tercih edilmektedir. Sosyal statü kişinin sahip olduğu düşünülen sosyal değer düzeyi olarak tanımlanmaktadır. Statü kültürel olarak daha üstün ya da aşağılığı gösterdiğine inanılan özelliklere sahip olma ile de belirlenmektedir. İnsanlar giydikleri giysiler, sahip oldukları mekan, ürünler ve mobilyalar ile de statülerini kullanmaktadır.



Görsel 3: Kağıt üzerine Mekan izlenim eskizleri, Yazar arşiv, 2018.

Belirsiz ve tam olarak kesinleşmemiş çizgiler tasarım için farklı bakış açıları geliştirmeye yardımcı olur. Serbest el eskizleri tasarımın sunum aşamasında karakteristik yapı kazandırmanın yanında fikirlerin hızlıca ana hatları ile ortaya çıkmasına yardımcı olur (Uslu,2008). Eskiz çizimi sayesinde tasarımcılar serbest ve kararsız çizgiler içeren bu şematik çizimlere tekrar baktığında detaylandırmalar yapabilmektedir.



Görsel 4: Tasarım eskizleri, Yazar arşiv, 2021.

Tasarım fikirlerini oluştururken eskizlerde çizimlerin yanında belirsizlikler, grafikler, metinler de genellikle bulunmaktadır. Belirsizlik aynı zamanda tasarımı yeniden algılama ve yorumlamaya da olanak verdiği için bir yaratıcılık kaynağı olmaktadır. Eskizi yaparken aynı zamanda farklı açılardan görmek için birden fazla bakış açısı ile tasarımın farklı yönleri çizilmektedir. Bu sayede oluşması muhtemel hataların önlenmesi de mümkün olmaktadır.



Görsel 5: Ürün eskizi ve mobilya tasarımı, Bowl Chair

Lina Bo Bardi, yirminci yüzyılın modernist mimarlarından biri olarak mimarlık tarihine geçmiştir. 1951 yılında tasarladığı dairesel formundaki sandalyesi “Bowl Chair” en bilinen tasarımı olmuştur. Tasarım dünyasına yeni bir bakış açısı getiren sandalye, dairesel formu ile her yöne hareket edebiliyordu. İnsanlara uyum sağlayan bir sandalye olarak nitelenen tasarım, tasarımcının nesnelere olan esnek yaklaşımını bir kez daha ortaya koymuştur.

1.1. Eskiz Etkisinde Heykelsi Formda Mobilya Tasarım

Mobilya, işlevsel değerinin yanında mekânın kullanılabilirliği olmasına etki eden mekânın aynı zamanda estetik yönden olumlu ya da olumsuz etkileyen bir üründür. Bu özellikleri aynı zamanda sanat ile işlevi ve tekniği de birleştirilmesini sağlamaktadır. Mobilyada malzeme bakımından seçenekler çok sayıda bulunmasına rağmen kolay şekillendirilebilmesi gibi etmenlerle ahşap malzeme plastik, çelik, alüminyum ve diğer malzemelere göre daha sık kullanılmaktadır. Mobilyada kullanılan doku, renk, biçim ve ergonomik olması da bütünü etkileyen diğer faktörlerdir. Estetik yönden etkileyici olması da onun tek başına bir heykel etkisinde olması izlenimini oluşturabilmektedir.

Modern yaşam ile birlikte yaratıcılık ve fonksiyonu birleştiren aynı zamanda birden fazla işlevi içerisinde barındırabilen sade fakat yenilikçi formlarda üretilmeye başlanmıştır. Bu mobilyaların formları dikkat çekici, heykelsi, minimalist özelliktedir. Oluşturduğu güçlü etki ile mekânın odak noktasını da oluşturabilmektedir. Mekânla bağlantının kurulması da önemli etkenlerdendir.

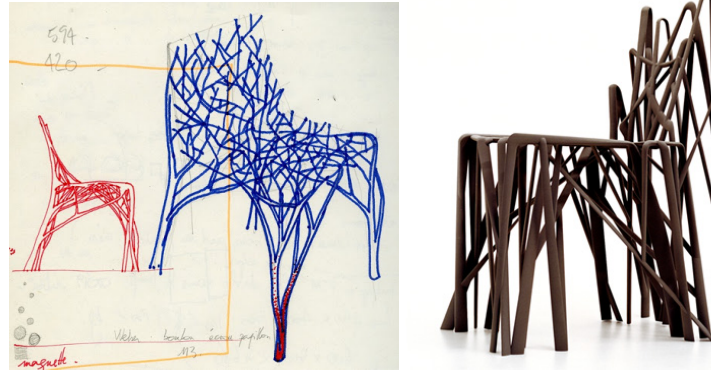
Tasarımcıların ve kullanıcıların farklı kişiliklere ve karaktere sahip olması benzer işlevde ve farklı formlarda fazla sayıda ürün üretilmesi durumunu oluşturmaktadır. Benzer işlevde fakat farklı mekânlarda kullanılacak olan form olarak da estetik değerler göz önüne alınarak tasarlanan bu mobilyalar özgün olma çabasını içermektedir. Tasarımcı beğeni kazanan bir mobilya ürettiğinde daha fazla kişiye ulaşabilmekte ve bu tasarım başarılı tasarım olarak nitelendirilmektedir. İletilmek istenen mesaj tasarım ile semboller kullanılarak kullanıcıya aktarılmaktadır. Tasarım eğitimi alan kişi özgün tasarımlar ile geniş bir kitleye ulaştığı zaman başarılı tasarımcı olarak değerlendirilmektedir. Bu tasarımlar arasında işlevinin yanında tasarımcının sembolü haline gelen heykelsi formda olan tasarımlar tasarımcıyı ve onu kendi kişiliğini yansıttığını da düşünen kullanıcıyı temsil etmektedir (Özel, Ürük, 2021).



Görsel 6: Jinil Park Tasarımı mobilya

Koreli tasarımcı Jinil Park, çizgisel eskizleri üç boyutlu bir biçimde temsil ederek “çizim mobilya serisini” oluşturmuştur.

Bu proje, nesnelerin şeklini belirlemek için kullanılan kağıt üzerine elle çizilmiş çizgilerin görünümüdür. “Çizgi” sandalyelerin, taburelerin ve lambaların geliştirilmesinde çok temel ama çok önemli bir rol oynamış ve aynı zamanda herhangi bir Jinil Park eserinin hem başlangıcı hem de sonu için standart bir noktadır. Karalamalardan yola çıkarak, betimlemelerin çarpık görüldüğü anlara özellikle dikkat edilmiş ve 3 boyutlu katı bir nesneye dönüştürülebilir yönlere odaklanılmıştır. İki boyutlu görüntüler, daha “taslak” bir görünüm elde etmek için yüzlerine farklı kalınlıklarda dövülmüş teller kullanılarak hayata geçirilmiştir. Kolektif uçlar, yeterli strüktürü sağlamak için birbirine kaynaklanmış, bu da mobilyayı da işlevsel hale getirmiştir.



Görsel 7: Designer Patrick Jouin tasarımı Solid chair, 2014

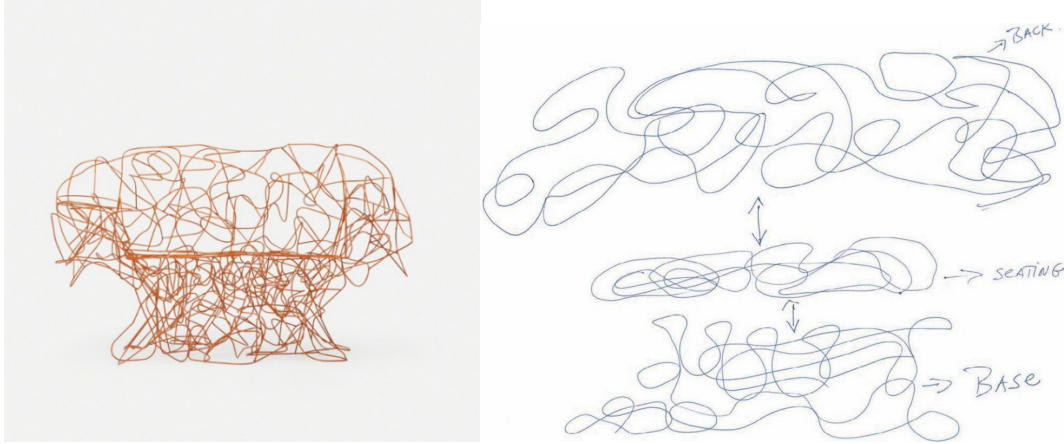
Tasarımcı Patrick Jouin, katı, plastik, üç boyutlu görüntülerin oluşturulmasını sağlayan 3D katmanlama veya 3D baskı olarak da bilinen bir süreç olan stereo-litografi kullanarak tasarımlarını kısa sürede üretime geçirebilmektedir. Jouin’in yeni mobilyaları gerçekten ilham alıyor. Aslında tasarımcının eskiz görüntüsündeki çizgileri, söz konusu 3D baskı ile üretime geçirilmekte.



Görsel 8: Before Summer, Ron Arad

Ron Arad heykelsi formda tasarımları için şu ifadeleri kullanmaktadır: “Yaptığım bazı şeyler fonksiyonelliğe yönelik. Fakat ben öncelikle form ve şekle önem veririm, benim için fonksiyonellik daima bunlardan sonra gelir. Ben insanların bu nesnelere kullanıp kullanılmalarına bakmıyorum; kullandığım malzemeyle, yarattığım formla ben keşfettiğim biçimsel süreçten zevk alıyorum. Yaptığım şeylerin tasarım mı yoksa heykel mi olduğu tartışmalarıyla da ilgilenmiyorum. Bence herhangi bir obje için değerlendirme kriteri sadece ilginç, sıkıcı veya heyecan verici olması.” (Yavuz, 2007).

Ron Arad bu ifadeleri ile aslında heykel ya da fonksiyonel bir tasarım olması arasındaki düşünceler ile ilgilenmeden heyecan verici tasarımlar oluşturmak istemektedir. Çelik, alüminyum gibi malzemelerin olanaklarını sürekli olarak denemesi ve mobilyanın biçimini ve yapısını yenilikçi bir şekilde yeniden kavraması, onun çağdaş tasarımın ve modern mimarinin öncülerinden olmasını sağlamıştır.



Görsel 9: Corallo chair, Fernando and Humberto Campana 2004, Edra

Havada yüzen hatlar konseptinden yola çıkan Humberto, çelik tel parçalarını bükerek başlamıştır. Tasarımcı bir gerçek ölçekle başlayıp bir çok malzemeyi bükerek yapıyı oluşturmuş ve daha sonra kaynaklamıştır. Son şeklin nasıl olacağını bilmeden önce biçimin, heykelsi formun daha sonra da işlevin geldiğini belirtmektedir.

Corallo Chair, elle bükülmüş çelik telin düzensiz dokuması, büyük, bağımsız bir koltuk oluşturmuştur. Aynı zamanda dış mekanda da kullanım için tasarlanmıştır. Tasarımcısı olan, Fernando and Humberto Campana Brezilyalı mobilya tasarımcılarıdır. Sandalyenin yuva benzeri yapısını oluşturmak için sarılmış ve dokunmuş, uzun bir ipten el yapımı ikonik bir parça olan Vermelha sandalye tasarımıyla ünlüdür. Vermelha chair, New York Modern Sanat Müzesi'nde sergilenmektedir.



Görsel 10: Gravity Stool, Jolan Van Der Wiel

Hollandalı tasarımcı Jolan Van Der Wiel, bir mantarı andıran formu hem işlevsel bir ürün hem de bir sanat eseri etkisinde Gravity Stool'u tasarlamıştır. Rastlantısal formlarından dolayı eskiz etkisinde ve sanat eseri görünümünde işlevselliği de barındıran bir obje tasarlanmıştır.

Jolan van der Wiel, Gravity Stool'u kavramsallaştırırken, tasarımcı ve doğal esin kaynağı arasındaki birlikteliğe inandığını ve bu parçanın, bu tasarımla kanıtladığını belirtmiştir. Tasarımcının kendi tasarladığı bir makinede üretilen oturma elemanı, altı kilo demir dolgulu, pigmentlerle renklendirilmiş sıvı plastikten üretilmiştir. Malzemeler karıştırıldıktan sonra Jolan Van Der Wiel taburenin kalıbını, koltuğun şeklini ve sandalye ayaklarının nerede oluşacağını belirlemektedir. Daha sonra yerçekimi gücünün doğanın her zaman uyguladığı gibi yapmasıyla tasarım oluşmaktadır.

Makinenin manyetik plakaları malzemeyi yukarı çekmek için hareket eder ve taburenin ayakları oluşturulur. Tüm bu işlemler, farklı bileşenleri karıştırdıktan sonra sertleşmesi beş dakika sürdüğü için hızlı olmalıdır. Bu nedenle, tasarımcının açıkladığı gibi, malzemelerin karışımı, mutlak doğrulukla hesaplanması gereken çok önemli bir parçadır. 200 kilograama kadar destekleyebilmekte olduğu için işlevselliği de bulunmaktadır.



Görsel 11: Wooden Chair Pipo

Pipo Chair, aynı malzemeden yapılmış kolçakları, tabanı ve koltuğu birleştiren güzel yüzeylere sahip ahşap bir mobilya tasarımıdır. Tasarım fikri, dışa açılan ve merkezde uzanan yekpare bir ahşap mobilya yaratmaya dayanmaktadır. Oturma elemanını farklı görme açısı ile, ışığın içinden geçmesine izin vermekte ve bu ahşap sandalye tasarımının hafif ve zarif görünmesini sağlayan akıcı bir hareket hissi uyandırır. Pipo Chair’i yapmak için kullanılan “Green” teknolojisi, geleneksel, çevre dostu malzemenin bilinçli kullanımıyla ahşap mobilya ürününü üretir. Yumuşak kıvrımlar, bu mobilyaya organik tasarım hissi sağlayan ahşabın doğal renkleri ile bütün görünmektedir.

Çağdaş sandalye, iki kontrplak levhadan yapılmıştır. Ahşap mobilya, tasarımı çok verimli ve malzeme bilincine sahip kılan iki ve üç parçaya bölünmüş 29 ana kavisli bölümden oluşmaktadır.



Görsel 12: Nest Chair

Nina Bruun’un tasarımı olan, gelecekte ve doğadan ilham alan “Nest Chair” bir kuş yuvasını andırmaktadır. Serbest çizgilerin organik eğriselliklerle iç içe geçmesi ile oluşturulan heykel etkisindeki form ile oturma elemanı işlevi birleştirilmiştir.

Tasarımcının fikrine göre bütün gibi hissettiren bir kaos yaratmak tasarımcının fikrini oluşturmuştur. Bir yuva hissi oluşturmak için huş şeritleri destekleyici yapının etrafına yerleştirilmiştir. Doğal renginin kullanılması, ve merkezde oturma minderinin de organik form kullanılarak oluşturulması ile etrafını saran eskiz etkisindeki çizgisellikler bu doğal etkiyi sağlamaktadır. Taban, oturma yeri ve dört ayaktan oluşmaktadır.



Görsel 13: “Le-a masa” tasarımı

Zaha Hadid Design’ın Le-a masa tasarımı, şeklini Star Wars’ta Prenses Leia’nın giydiği klasik çift topuz saç modelinden alıyor. Pop kültürünü benimseyen Leblon Delienne firması için tasarlanan masanın iki düz ucu, aynı zamanda mobilyalara destek sağlayan ilmekli bir orta ile zıtlık oluşturmaktadır.

Parça, parlak siyah cam ve karbon fiber ile kaplanmıştır, ancak masa beyaz, pirinç veya gümüş kaplamalarda da üretilebilmektedir. Mobilyanın biçimlendirilmesinde ve tercihlerinde işlev; pratik, estetik ve simgesel olarak görülmektedir. Pratik işlev ile mobilyanın kullanım amacı ve asıl tasarlanma amaçları biçimlendirilmektedir. Bir diğer işlev ise simgesel işlev olarak tanımlanmıştır. Bütün mobilyalarda bu işlev zorunlu olmasa da tasarımın kullanıcı ile arasındaki bağı sağlamakta ve bu sayede maliyeti daha fazla olsa da tercih edilmektedir. Görsellikle iletilen statü, psikolojik etmenler görülmektedir. Simgesel işlevde kullanıcı ile ilgili bilgiler de edinilebilmektedir. Sosyo-ekonomik seviyeye göre bu tür mobilyaların tercih etme oranı da değişmektedir. Estetik işlevde ise anılar ve kültürel yapı ile psikolojik etmenler bulunmaktadır. Ürün, tasarlandığı firma ile ilgili anımsatıcılar içermekte ve estetik işlevi de birlikte görülmektedir.



Görsel 14: Daigo Fukawa tasarımları

Eskizin 3 boyuta dönüşmüş hali olarak görünen bu tasarımlar “Daigo Fukawa” tarafından hazırlanmıştır. Bu tasarımlar oturma işlevini görmekte ve sanatsal bir sergi için hazırlandığından dolayı aslında görsel amaçla hazırlanmış ürünlerdir.

Tasarım odaklı düşünen araştırmacılar, bu eskiz etkinliğini yaratıcı düşüncüyü teşvik etmenin bir yolu olarak görüyorlar. Bir çizimde çizilen birçok çizgi eksik olmakla birlikte farklı şekillerde yorumlanabilmektedir (Van der Lugt, R. (2005). Bu belirsiz çizgiler gibi deneysel etkide olan bu tasarımlar insan figürü de dahil olduğunda heykel etkisi oluşturan aynı zamanda işlevsel bir görüntüdedir.



Görsel 15: Joseph Walsh: Enigma and other stories, Dublin, İrlanda, 2012

“Enignum” ve “Erosion”, İrlandalı tasarımcı Joseph Walsh’ın koleksiyonudur. Sanat ve işçiliği birleştiren tasarımın biçimi, ahşapta bulunan mevcut nitelikler tarafından belirleyerek tasarlanmıştır. Malzemede belirli bir sonuca zorlamak yerine, tasarımcı ahşapla çalışmış, onu ince katmanlara ayırmış ve mobilya tasarımlarına dönüştürmüştür. Serbest biçimli kompozisyonlar, ahşap damarlardaki doğal bölümler ile Walsh’ın işlevsel öğelere yeniden yapılandırılması arasındaki bir iş birliği olarak tanımlanmaktadır.



Görsel 16: Manta Chair

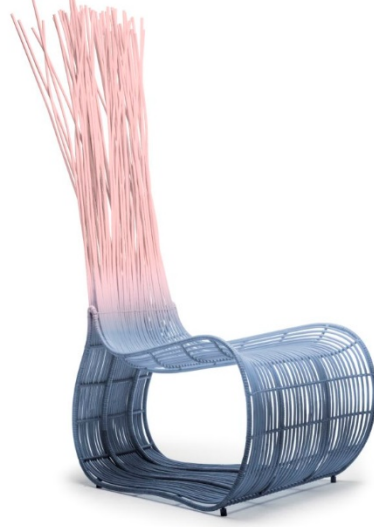
Manta Sandalye, adını “Manta” vatozundan alan bu şezlong heykel etkisinde ve form olarak sanatsal etkiyi vermektedir. Joseph Walsh, 2011’den beri “Enignum” serisine parçalar tasarlamaktadır. Latince “gizem” (Enigma) ve “ahşap” Lignum’dan geliyor. Kompozisyon malzemede yatar. Ahşabın formlarını yönlendirmesine izin vermekte ve ardından parçanın bir mobilya olarak nasıl uygulanacağını düşünmek için eskiz defterine dönüyor.



Görsel 18: Aurélien Fraisse, ahşap masa tasarımı

Bu masa, kıvrımlı hatların estetiğine, doğanın gözlemlenmesine ve süslemenin mobilya yapısından kaynaklandığı gerçeğine dayanmaktadır. Ahşap tablayı ince çıtalara halinde kesmiş, bu çıtalara daha sonra sınırlandırılmıştır, tepenin ve tabanın yapısını vermek için kavislendirdi. Bu makama canlılık ve dinamizm kazandırmak istedi.

İki çekmece ve bir cam kapaktan oluşmaktadır. Ofis için tasarlanmış olan bu mobilyada heykel ve eskiz etkisinde formlarla devamlılık etkisinde tasarım oluşturulmuştur.



Görsel 19: Yoda Chair, Kenneth Cobonpue.

“Yoda” Sandalye, plastik ve çelik ile bu tasarımı ortaya çıkarmıştır. Tasarımcı fonksiyonel sanat oluşturarak tasarımda mutlu olduğunu belirtmektedir. Tasarımın oturma bölümünde bilinen formlar kullanılırken sırt kısmında eskiz etkisinde dikey farklı yönlere yönelen dikey çizgiler kullanılmıştır.

SONUÇ

Tasarımları oluştururken kullanılan eskizlerin kendi doğasında belirsizlik bulunmaktadır. Bu belirsizlik aynı zamanda yaratıcı düşünmeyi de kolaylaştırmaktadır. Eskizlerde dikkat edilmesi gereken üretim aşamasına geçilirken oluşabilecek yanlış anlaşılmalara iletişimde oluşabilecek hataların azaltılmasına yönelik düşüncelerin somutlaştırılmasıdır.

Eskizler, beyin fırtınası gibi fikir üretme teknikleri, tasarımcılar tarafından özgün tasarım fikirleri bulmanın bir yolu olarak yaygın olarak uygulanmaktadır. Tasarımcılar tasarım fikirleri üretirken eskizden kapsamlı bir şekilde yararlanma eğilimindedir.

Mobilya tasarımında da tasarımın kullanım alanının belirlenmesi ve bu mekana yönelik ihtiyaçlardan yola çıkarak malzemesinin seçilmesi gerekmektedir. Mobilyanın işlevsel özellikleri, estetik özellikleri mobilyanın biçimlenmesini oluşturmaktadır.

Mobilyanın kullanılacağı mekan, tasarımcısı ve kullanıcıya göre estetik ya da işlevsel özelliklerin önceliği değişebilmektedir. İhtiyacın belirlenmesi ile mobilya tasarım süreci başlamaktadır. Bundan sonraki aşamada ise estetik işlev biçimlendirmeyi etkilemektedir. Tasarımcı mobilyayı oluşturma aşamasında malzeme, çevre, işlev ve estetik gibi faktörleri bir arada düşünmelidir. Buna göre tasarımcılar yaratıcılığını kullanarak yenilikçi tasarımlar oluşturabilmektedir.

Eskizlerde kullanılan belirsiz çizgiler aynı zamanda tasarıma özgün etki oluşturabilmektedir. Bazı tasarımlarda ise heykel sanatında olduğu gibi biçimin ilk olarak oluşturulduğu, daha sonra işlevin eklendiği görülmektedir. Her iki tasarım yönteminde de aslında amaçlanan yenilikçi, insanların duygularını harekete geçiren, kişilikleri ile bağdaştırarak onları farklı ve özgün hissettirecek tasarımlar üretmektir. Rasyonel dünyada farklı duygusal etkiler uyandıran mobilyalara ihtiyaç duyulmaktadır. Bu tasarımlarda sezgisel hisleri barındıran etki ile insanların tasarımla farklı bir bağ kurdukları görülmektedir.

KAYNAKÇA

- ACHEAMPONG, A., ve Berg, A. (2015). Sculptural cubism in product design: using design history as a creative tool.
- DURUSOY, M. (2015). Düşüncenin eskizle anlatımı ve mimari tasarımdaki önemi (Master's thesis, Maltepe Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü).
- ERDEM, T. (2007). Mobilya tarihine genel bakış ve art deco (Doctoral dissertation, İstanbul Kültür Üniversitesi/Fen Bilimleri Enstitüsü/İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı Ana Bilim Dalı).
- LEBLANC, T. (2015). Sketching as a thinking process. In DS 82: Proceedings of the 17th International Conference on Engineering and Product Design Education (E&PDE15), Great Expectations: Design Teaching, Research & Enterprise, Loughborough, UK, 03-04.09. 2015 (pp. 606-611).
- HOFFMANN, A. R. (2019). Sketching as Design Thinking. Routledge.
- ÖZEL, Y. & Ürük, Z. F. (2021). Mobilya-Biçim-Tercih. Avrupa Bilim ve Teknoloji Dergisi, (21), 589-600.
- SEVİL, F. S. (2002). Tasarım Sürecinde Sezgilerin Yeri (Doctoral dissertation, Fen Bilimleri Enstitüsü).
- STACEY, M. K., Eckert, C. M., & McFadzean, J. (1999). Sketch interpretation in design communication. In Proceedings of the 12th International Conference on Engineering Design (Vol. 2, pp. 923-928). Technical University of Munich.
- USLU, N. D. (2008). İç Mimarlık Tasarımlarının Sunum Aşamasında, El Çizimi ve Bilgisayar Destekli Çizimin Kullanımı (Yüksek Lisans Tezi MSGSÜ. Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul).
- TVERSKY, B., Suwa, M., Agrawala, M., Heiser, J., Stolte, C., Hanrahan, P., ... & Haymaker, J. (2003). Sketches for design and design of sketches. In Human behaviour in design (pp. 79-86). Springer, Berlin, Heidelberg.

- ÖZEL, Y. & Ürük, Z. F. Mobilya-Biçim-Tercih. Avrupa Bilim ve Teknoloji Dergisi, (23), 589-600.
- VAN DER LUGT, R. (2005). How sketching can affect the idea generation process in design group meetings. Design studies, 26(2), 101-122.
- Görsel 1: Felix Scheinberger'in mimari eskizleri.
- Görsel 2: Sophia Roetz by Txema Yeste for Vogue Spain 2019. Sophia Roetz by Txema Yeste for Vogue Spain February 2019 - fashionotography.
- Görsel 3: Ürün eskizi, Yazar arşiv, 2021.
- Görsel 4: Kağıt üzerine mekan izlenim eskizleri, Yazar arşiv, 2018.
- Görsel 5: ESPASSO | Space for Thought: Bowl Chair Lina Bo Bardi, São Paulo, 1994, p. 76.
- Görsel 6: Jinil Park Tasarımı. jinil park materializes drawing furniture series using wire (designboom.com).
- Görsel 7: Designer: Patrick Jouin tasarımı Solid chair, 2014. Solid Chair by Patrick Jouin – MOCO LOCO.
- Görsel 8: Before Summer, Ron Arad. 100 Top Product Designer: Ron Arad – One Hundred Edition.
- Görsel 9: Corallo chair, Fernando and Humberto Campana 2004, Humberto and Fernando Campana | prototype Corallo chair (2004) | Artsy““This chair is an example of how something that is very complicated for typical indUStrisUzStion can be made,” says Humberto Carpana of the Corallo chair designed by him and his brother Fernando | Furniture Design Ideas (jfjm100.com).
- Görsel 10: Gravity stool. In Dialogue With A Natural Phenomenon | Gravity Stool by Jólán van der Wiel | Yatzer.
- Görsel 11: Wooden Chair Pipo.
- Görsel 12: Nest chair. Nest Chair by Nina Bruun (design-milk.com).
- Görsel 13: Le-a masa tasarımı. Zaha Hadid Design creates table based on Princess Leia's trademark buns (dezeen.com).
- Görsel 14: Rough draft sketches turned into actual furniture by Daigo Fukawa - Spoon & Tamago (spoon-tamago.com).
- Görsel 15: Joseph Walsh: Enignum – and other stories Oliver sears galerisi, Dublin, İrlanda, 2012. Wooden Chair Showing Movement and Material Conscious Design (lushome.com).
- Görsel 16: Manta Chair, Mast. 50 Stunning Sculptural Chairs That Act As Artistic Centrepieces (home-designing.com) Drawing, Preparatory Sketch for Enignum Free Form Chair, ca. 2012 | Objects | Collection of Cooper Hewitt, Smithsonian Design Museum.
- Görsel 17: Aurélien Fraise, joseph walsh: sculptural wooden furniture (designboom.com).
- Görsel 18: Aurélien Fraise, ahşap masa tasarımı. Aurélien Fraise Archives - Journal du Design (journal-du-design.fr).
- Görsel 19: Yoda Chair Kenneth Cobonpue, Designer of the Day: Kenneth Cobonpue – SURFACE (surfacemag.com).