

SAHNE VE MEKÂN İLİŞKİSİNİN İÇ MİMARLIK DİSİPLİNİNDE SWOT ANALİZİ İLE DEĞERLENDİRİLMESİ ¹

Dr. Öğr. Üyesi **Mehmet NORASLI**

Selçuk Üniversitesi Mimarlık ve Tasarım Fakültesi İç Mimarlık Bölümü
Konya / Türkiye
mehmetnorasli@selcuk.edu.tr
ORCID ID: 0000-0002-6080-919X

Öz: İnsanların yaşamıyla bütünleşen mekân, sadece barınma eyleminin gerçekleştiği boşluklardan çıkarılarak farklı disiplinlerde ele alınan ve soyut birçok çıkarımları içeren bir kavramdır. Mekânın kavramının sinema ile kurduğu bağlam, sinemanın görsel sanatlarda etkin bir alan olduğunu ortaya koymaktadır. İç mimarlık ve sinema ara kesitinde ortak bir payda arayışına girerek sahne ve mekân kavramları arasında bir bağlam oluşturulması, tasarım eğitiminde disiplinler arası çalışmalar için etken bir girişim olarak nitelendirilebilir. Bu çalışmada, iç mimarlık bölümü öğrencilerinin sahne ve mekân arasında bağlam kurarak kavramsa ilişkinin somutlaştırması amaçlanmıştır. Araştırmanın yöntemine göre çalışmaya katılan öğrencilerinden birer film seçerek izlenilmesi istenmiştir. İzlenen filmler sonrasında film okuması yapılarak filmi izleyen öğrencilerden en etkileyici sahnenin belirlenmesi istenmiştir. Sonrasında seçilen sahneler, öğrenciler tarafından el becerisi ile çizilmiştir. Çalışma çerçevesinde yapılan bu süreç, SWOT analizi ile analiz edilmiştir.

Anahtar Sözcükler: Tasarım eğitimi, Disiplinlerarasılık, Sinema, Sahne, Mekân, SWOT Analizi.

EVALUATION OF STAGE AND SPACE RELATIONSHIP WITH SWOT ANALYSIS IN INTERIOR ARCHITECTURE DISCIPLINE

Abstract: The concept of space is derived from the places where people only engage in the act of sheltering. It is integrated into people's lives, studied across various disciplines, and contains numerous abstract implications. Cinema is a vibrant area of the visual arts, as demonstrated by the context that the idea of space creates with it. An active endeavor for interdisciplinary studies in design education can be defined as establishing a context between the concepts of stage and space by looking for a common ground at the intersection of interior architecture and cinema. The aim of this study is for the interior architecture department students to establish a context to concretize the association between stage and space. As per the research methodology, the students who took part in the study were requested to select and view a movie. Following the viewing of the films, a movie reading was conducted, and the students were asked to identify the scene that they thought was the best. Following that, the students with manual skills drew the chosen scenes. SWOT analysis was used to examine this procedure, completed inside the study's parameters.

Keywords: Design education, Interdisciplinarity, Cinema, Stage, Space, SWOT Analysis.

¹ Makalede Araştırma ve Yayın Etiği'ne uyulmuştur.

1. Giriş

Tarih boyunca farklı disiplinler tarafından üzerinde düşünölen mekân kavramı, mimarlık disiplininde büyük önem taşımaktadır. Zevi (1990, s. 16), mekânı “mimarlığın başrol oyuncusu” mimariyi ise “mekân yaratma sanatı” olarak betimlemiştir. İnsan var oluşundan bu yana sürekli bir yer arayışındadır. İlk çağlarda doğadan faydalanarak barınma ihtiyacını karşılayan insanođlu, zamanla akli sayesinde doğanın verdiği araçları şekillendirerek kendisine daha konforlu alanlar üretmiştir. Çağlar boyunca bu yaşam alanları geliştirilerek mekân kavramı ortaya çıkmıştır (Öztürk Çelebi, 2018, s. 144; Öztürk ve Şimşek, 2019, s.16).

Günümüzde, mekân kavramını sadece insanların barınma eylemleri çerçevesi içerisinde ele alınan bir konu olarak ortaya koymak indirgeyici bir yaklaşımdır. Mekân, mimarlık haricinde birçok farklı sanat ve bilim dallarına da konu olmuş bir kavramdır. Sinema, görsel tasarım içerdiği için görsel sanat dallarından biri olarak ele alınmaktadır. Sinemanın görsel sanat dalının bir parçası olması ve kapalı, açık ya da yarı açık mekânların sinema sahnelerinde sergilenmesi, sinema ve mekân bağlamını oluşturmaktadır (Şenyapılı, 2002, s. 86).

Tasarım eğitiminde, öğrencilere nasıl tasarlanacağını ya da kendi tasarım yöntemlerini nasıl keşfedip geliştirebileceklerini öğretmek, amaçlanan temel unsurlardan biridir (Ulusoy, 1999, s. 127). Bu doğrultuda, yaratıcı düşünme veya düşündürebilme yetisinin nasıl kazandırılması gerektiği tasarım eğitiminde ele alınan en önemli konulardan biri olmuştur. Üniversitelerde tasarım eğitimi alan öğrencilerin, farklı görsel tasarım dallarıyla ilişki kurarak disiplinler arası çalışması, tasarımda ve anlatımda ifade gücünü geliştirmektedir.

Tasarım eğitiminde gelişime açık tekniklerin uygulanarak proje süreçlerinin yürütölmesi, farklı tasarım çıktılarının ortaya konmasını sağlamaktadır. Bu doğrultuda plansız geleneksel yaklaşımlar ile tasarım eğitiminde programların yürütölmesi yerine; farklı disiplinlerle etkileşime girilerek geliştirilmiş yenilikçi yöntemlerin kullanılması hem öğrencilerin ufkunu açmakta hem de yenilikçi sonuçların elde edilmesine olanak sağlamaktadır.

Bu kapsamda, sahne ve mekân bağlamını ortaya koymak amacıyla yapılan çalışma, üniversitede tasarım eğitimi alan iç mimarlık bölümü, ikinci sınıf öğrencileri ile artistik perspektif dersi kapsamında yürütölmüştür. Öncelikli bilgi ve becerilere göre programa dayalı bir şekilde amaç belirlenmiş ve öğrencilere aktarılmıştır. Bu hedefler doğrultusunda, tasarım eğitim alan her bir öğrenci bir sinema filmi seçerek belirlenen süreç içerisinde seçtiği filmi izlemiştir. Ardından toplu bir şekilde film okuması yapılarak izlenen filmler, yorumlanmış ve çıkarımlara göre en etkileyici sahneler belirlenmiştir. Belirlenen sahneler, öğrencilerin el becerisi ile çizilmiştir. En son aşamada, tasarım eğitimi kapsamında ele alınan program, sürecin ve programın öğrenci üzerindeki etkisi, sahne ve mekân bağlamı SWOT analizi ile değerlendirilmiştir.

1.1. Sinema ve Mekân Arasındaki Bağlam

Mekân kelimesi, Arapça kökenli “kevn” sözcüğünden türemektedir. Türkçede ise “uzay, yer, ev, yurt” kelimelerini karşılamaktadır (Şengöl, 2010, s. 531). Mekân kavramı, mimari perspektifte de birçok kez ele alınmış, tanımlanmış ve tartışılmıştır. Bu bağlamda Hasol (2019, s. 136), mekânı; kişileri çevreden belli bir ölçüde ayıran ve içinde eylemlerin gerçekleştirilmesini mümkün kılan boşluklar olarak tanımlarken; Gür (1996, s. 21) ise mekânı, bir kişinin ya da grubun yeri olarak ifade etmiştir.

Mekân kavramsallaştığıında “benlik, var oluş, etkileşim, zaman” gibi terimler ile bağdaştırılırken; somut bir şekilde ele alındığıında “uzay, boşluk, yer” gibi terimler ile tasvir edilmiştir. Hatta bir yapı bağlamında “mekân” ile

“yer” kavramları, birbirinden ayrı nitelendirilmektedir. Bu doğrultuda Usta (2020, s. 28), mekânın soyut bir şekilde algılanan bir boşluktan meydana geldiğini; yer kavramının ise kişilerin deneyimleyebildiği mekânlardan oluştuğunu ifade etmiş ve bu iki kavram arasındaki anlam kaymasına dikkat çekmiştir.

Ching’e (2002, s. 196) göre, sürekli olarak varlığını çevreleyen ve hacmi boyunca insan hareketlerinin gerçekleşebilmesine olanak tanıyan mekân; sınıflandırılan öğeler tarafından ele geçirilmeye, çevrenemeye, biçimlenmeye ve kümelenmeye başladığı zaman mimarlıkla bütünleşip açığa çıkmaktadır. Bu şekilde ortaya çıkarılan mekân, insanla sürekli etkileşim içerisindedir ve mekânın fiziksel özellikleriyle davranış biçimleri arasındaki sarmal ilişki, bu kavrama değişime açık olan sonsuz yeni anlamlar katmaktadır. Bu ilişkiye bağlı olarak ortaya konan anlamlar bütünü ise kişilerin algısıyla oluşmaktadır.

Birçok parametresi olan mekânı, geçmişten günümüze kadar felsefeciler, psikologlar, mimarlar vb. farklı bilim insanları soyut ya da somut şekliyle tanımlayıp sınıflandırmaktadır. Örneğin Immanuel Kant’a göre mekân, kişilerin algısı sonucu meydana gelen sonsuz bir büyüklüktür. Lefebvre’ye göre mekân, kişiler tarafından yüklenen anlamları reddeden, benliği sembolize eden, insanın hayatındaki en önemli unsurlarından biridir (Akarsu, 2014, s. 113). Heidegger’e göre ise mekân kavramı, dünyada var olma durumunu temsil etmekle birlikte bir deneyim ve etkileşim alanıdır (Hisarlıgil, 2008, s. 27).

Sinema sahneleri, mekân kavramının bir türü olarak ele alınmaktadır. Sinema sahneleri, deneyimlenen fiziki mekânların sinema sanatı yoluyla dolaylı bir şekilde ekrana ya da perdeye getirilmesiyle oluşur. Kişilerin kullanımıyla hayat bulan fiziki mekânlar; sinemasal deniz manzaraları, kent ikonları, peyzaj alanları ve benzeri şekilde kurgulanarak sinemasal mekânlara dönüştürülür. İşlev yönünden sinemasal mekânların fiziki mekânlar ile tam olarak örtüşmediği söylenebilir. Sinemasal mekânlar aslında tam olarak fiziki mekânların kurgulandığı yeni bir coğrafya yaratmaktadır (Çam, 2016, s. 11).

Bir mekânın algılanması için mekânın çevresel faktörleriyle birlikte deneyimlenmesi gerekmektedir. Bu bağlamda film, mekân ile ilgili var olan ölçek, hacim, tasarım öğeleri gibi faktörleri doğrudan yansıtabilir. (Beşışık, 2013, s. 12). Sinema perdesi, kurguya bağlı olarak bir anlatımın yapıldığı yerdir. Sinema, bir hareketi sistematik olarak parçalara böler. Hareketin içeriğini veren resimleri belirler ve sonrasında karanlık alanda perde üzerine yansıtılarak hareketin yeniden oluşturulmasını sağlar. Sinema, film gösterim makinası ile görüntülerin perdeye yansıtıldığı mekânlardır. (Köseoğlu, 2013, s. 15).

Sinema, görsel tasarım içerdiği için görsel sanat dalları içerisinde ele alınan bir sanat dalıdır. Sinema, birçok parçanın bir araya getirilerek bütünlüğün oluşturulmasıdır. Bu bağlamda sinema, görsel tasarımla ilişkilendirilebilir (Şenyapılı, 2002, s. 86). Sinemanın görsel sanat dalının bir parçası olması ve kapalı, açık ya da yarı açık mekânların sinema sahnelerinde sergilenmesi, sinema ve mekân bağlamını oluşturmaktadır. Dolayısıyla izleyiciler sinema sahnelerinde geçen mekânlara göre farklı duygular yaşayarak, bilinç altında birtakım hatıralar biriktirebilmektedir. Bu durum mekânsal bağlamda sinema sahnelerinin izleyici üzerinde oluşturduğu etkiyi ortaya koymaktadır.

1.2. Tasarım Eğitimi

Tasarım eylemi, var olanın arayışı esnasında üslubu ile bağlam kurarak tasarıma ait var oluşun gerçeklerini anlatır ve öneriler getirir. (Güneş, 2023, s. 51). Tasarım eğitiminin anlaşılması için öncelikle tasarım ve tasarımcı kavramlarının tanımlanması gerekmektedir. Tasarım; bilgi edinme, kavramları zihinde biçimlendirme, kurgulama,

betimleme ve üretim süreçlerinin oluşturduğu sistematik bir bütün olarak tanımlanabilir. Tasarım karmaşayı ortadan kaldıracak çözümleri getirebilme becerisi gerektirmektedir. Dolayısıyla ait olduğu disiplin fark etmeksizin tasarım; birçok parametresi olan ve üstünde sürekli düşünülmesi gereken, dönüşümlü ve uzun bir süreçtir (Evcil, 2014, s. 121). Tasarımcı ise hayal etme gücü ile algısı sayesinde düşünebilme yetisini kullanarak tasarım sürecindeki becerilerle kendi dünyasında yarattığı nesneyi, gerçek düzleme taşıyan kişidir (Tunalı, 2004, s. 72).

Tasarım eğitiminde yaratıcılığın geliştirilmesi için eğitimdeki bilgi transferinin verimli bir şekilde oluşturularak öğrenimin sağlanması gerekmektedir. Bir bilginin edinilmesi eğitimin; bilginin nasıl kullanılacağı ise öğrenimin pratiğidir. Öğrenme kavramı; bilgi, beceri, alışkanlık ve eğilimlerin mevcut halinde değişiklik yapma sürecidir. Öğrenme, kişinin yaşantısındaki zihinsel simgelerin uzun sürede değişiklik göstermesidir. Öğrenme eylemi, birçok farklı modelle ele alınarak sağlanabilir. Bu durum edinilen bilginin niteliğine göre değişmektedir (Ormrod, 2013, s. 86).

Antik ve orta çağda, usta çırak ilişkisine dayanan tasarım eğitiminin yapısı; zamanla fiziki ortamları bulunan deneyimleyerek öğrenmeyle birlikte sürdürüldüğü bir eğitim ortamını pekiştirmiştir. Günümüz tasarım eğitiminde tasarım deneyimi, öğrenciyle arasında doğrudan bir bağ kurmaktadır. Tasarım eğitimi süreci, usta çırak ilişkisine eklenen tasarım atölyelerinin ve yaratıcılığı artıran destek modellerin yapılandırılmasıyla bütünleşmiştir (Kaptan, 2003, s. 41). Tasarım eğitimi, hayal gücünü harekete geçiren görme ve düşünme biçimlerini gündelik hayatın içinden geçirebilen öğrenme motivasyonu ile başladığı için tasarım eğitiminde, öğrenme farkındalığını canlı tutabilecek eylemler önem taşımaktadır (Aydınlı, 2015, s. 5). Yaratıcı düşünebilme veya düşündürebilme yetisinin nasıl kazandırılması gerektiği tasarım eğitiminde ele alınan en önemli konulardan biri olmuştur.

Tasarımcı, yetilerinin birçoğunu aldığı tasarım eğitimiyle kazanmaktadır. Uygulamaya dayalı öğrenme biçimi, öğrencileri öğretilenler ile dünyada var olan gerçek durumlara dahil ederek daha fazla bilgi edinmelerine ve tecrübe sağlamalarına katkıda bulunur (Cridlin, 2007, s. 152). Yapararak öğrenmeye odaklanan uygulamalı derslerde, öğrencilerin teorik bilgileri davranışa dönüştürmesi amaçlanmaktadır (Tuncer, 2021, s. 37). Uygulamalı derslerin içeriğinde yaparak öğrenmeye dayalı kalıcı ve öğretici bir gelişim süreci vardır. Bu tür dersler, öğrencilere ekip çalışmasıyla birlikte hareket etme sorumluluğunu kazandırarak bilgiyi deneyimlemek için teorik ve pratik mantığın arasındaki bağı kurmayı sağlamaktadır (Mun ve Arslan Selçuk, 2018, s. 14).

Tasarım eğitiminde, öğrencinin sorumluluk alarak önceden öğrendiği ve gelecekte öğrenecekleriyle arasında bağ kurmasına olanak tanıyan yeni bir oluşum ortaya koymaktadır. Bu oluşum, öğrenci odaklı birçok farklı tasarlama yönteminin sıklıkla kullanılmasını sağlamıştır (Kesici, 2019, s. 230). Farklı yöntemlerin tasarım eğitiminde kullanılması, tasarımda bütünü görebilme ve yaratıcı düşünceyi geliştirmektedir. Tasarımın bir yöntem dahilinde ilerlemesi, tasarım sürecinin yönetilmesinde büyük öneme sahip olan ekip çalışmasının önünü açmaktadır. (Sayın, 2007, s. 61; Tucker ve Abbasi, 2015, s. 413). Çağdaş eğitim sisteminin gelişerek bilgiye ulaşma, bilgiyi kullanma ve dönüştürme imkanlarıyla ortaya çıkan birçok model ve disiplinler arası faaliyetler, çalışmalarını zenginleştirmekte ve nitelik katmaktadır.

2. Yöntem

Sinema ve mekân bağlamının kurulması amacıyla yapılan bu çalışma, artistik perspektif dersi kapsamında iç mimarlık bölümü ikinci sınıf öğrencilerinin çalışmaları doğrultusunda gerçekleştirilmiştir. On adet farklı çalışmanın yer aldığı araştırma, ders yürütücüsü tarafından SWOT analizi ile değerlendirilmiştir.

Çalışma sürecinde her öğrencinin bir sinema filmi seçerek izlemesi, izlenen filmde et etkileyici sahne mekânının belirlenmesi, belirlenen mekânın ise üç boyutlu çiziminin yapılması ve böylece filmin konusuna dayanarak etkileyici sahnelerin mekân ile bağlam kurulması hedeflenmiştir. Film konularına göre öğrencilerin ilgisini çekecek bir sinema filminin izlenerek en çok akılda kalan kapalı, açık ya da yarı açık bir mekânın tespit edilmesi kriter olarak belirlenmiştir. Her öğrenci belirlemiş olduğu sinema filmini dikkatli bir şekilde izlemiştir. İzlenen filmler anlatılarak toplu şekilde film okuması yapılmıştır.

Buna göre öğrenciler; V for Vendetta, Sihirli Müze, Suyun Sesi, Penny Dreadful, Dune, Esrarengiz Kasaba, Komşum Totoro, Toy Story 3, Passengers ve The Great Gatsby filmlerini izlemiştir. İzlenen filmler, ayrı ayrı izleyen kişiler tarafından anlatılmıştır. Filmde geçen en ilgi çekici sahne, en son izleyici kararıyla belirlenmiştir. Film analizine göre belirlenen ve çizilen sahneler, izleyiciler tarafından şu şekilde yorumlanmaktadır.

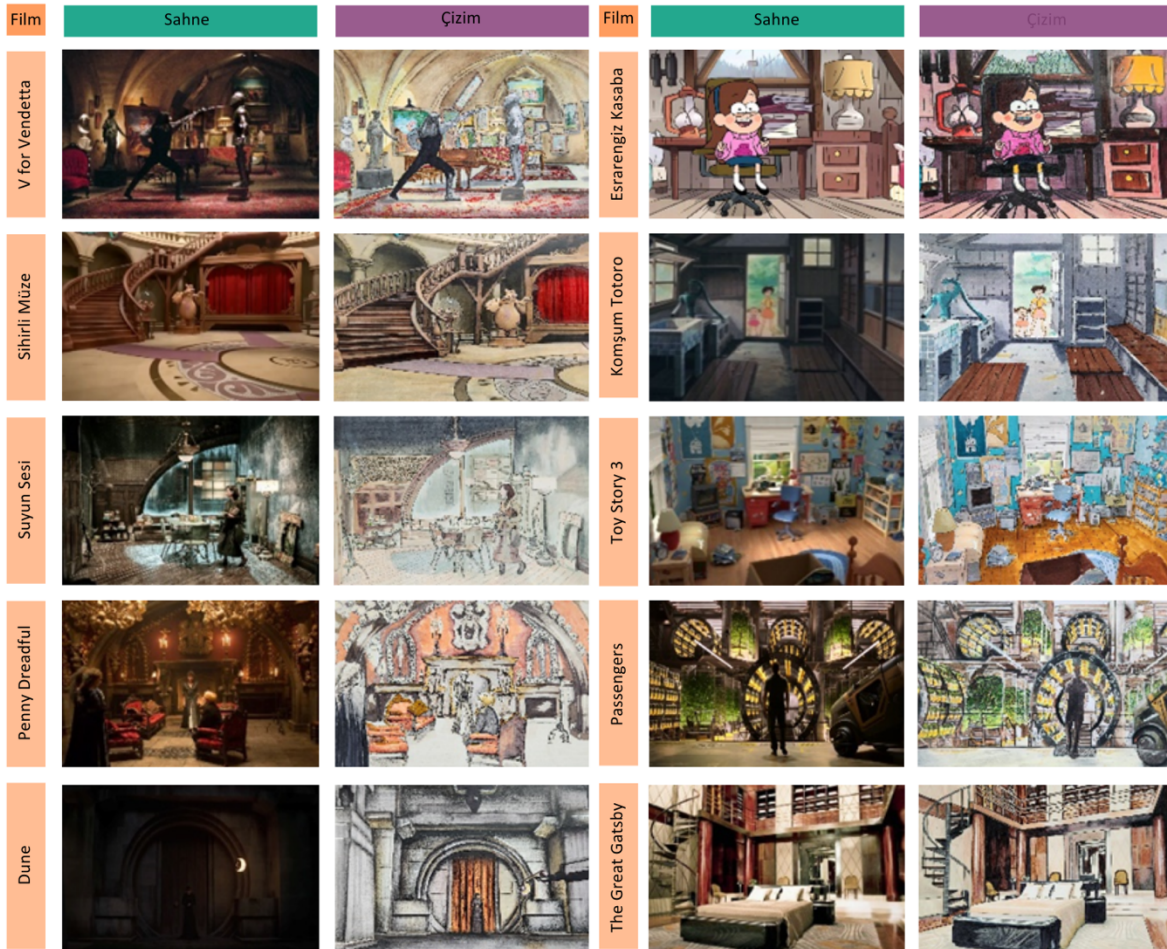
- V for Vendetta: İngiliz halkının toparlanma ve uyanışını konu alan bir film. V; planlarını yaptığı yerinde karşısındaki şövalyeye devrim yapmak için her gün talimler yaparak kendini hazırlar. Seçilen mekân hazırlık sürecini içermektedir.
- Sihirli Müze: Bilgisayar oyunu tutkunu olan Harvie'nin hikayesini anlatan bir film. Hayatında değişen bir serüvenle kendini farklı bir alemde bulur. Böylece kendisini yeni bir macerada bulur. Çizilen sahne ise filmde geçen müzedir.
- Suyun Sesi: Film soğuk savaş dönemindeki Amerika'da yalnız bir kız anlatmaktadır. Bu kız tanıştığı kişiyle bir bağ kurarak dayanışma örneği gösterir. Bu sahnede ana karakterimiz işine gitmek için hazırlanmaktadır.
- Penny Dreadful: Viktorya döneminde, kızı kaybolan bir adamın kızını bulmaya çalışırken karşısına çıkan kişilerle içsel çatışmaları ve karşılaşmış oldukları doğa üstü tedditleri konu alan bir film. Çizilen sahne ise ikonik karakterlerden olan cadıların şatosudur.
- Dune: Geleceği anlatan bir bilim kurgu senaryosuna dayanmaktadır. Film, güç, politika, din ve ekoloji konularını işleyerek bir keşfi konu alır. Çizimi yapılan sahnede ise güce ve gizeme karşı yüzleşilen zorlukları temsil eden kapıdan giriş sahnesi bulunmaktadır.
- Esrarengiz Kasaba: Filmdeki ikiz kardeşlerin yaz tatilini geçirmek için gittikleri esrarengiz bir kasabayı anlatır. İkiz kardeşler, kasabanın doğaüstü sırlarını ve yaratıklarını keşfetmeye başlar. Her bölümde yeni bir gizemi çözerken, kardeşlik bağlarını ve kişisel gelişimlerini de keşfederler. Dizi, macera dolu ve esprili anlatımıyla dikkat çeker. Seçilip çizimi yapılan görsel, moda rehberliği yapılan eğlenceli bir sahneyi içermektedir.
- Komşum Totoro: Film, Mei ve Satsuki adındaki kardeşlerin, babalarıyla birlikte annelerinin tedavi gördüğü hastaneye daha yakın olabilmek için bir köy evine yerleşmeleriyle gelişen olayları konu edinir. Ev perili olmasıyla ünlüdür ama kardeşler için ilk günden itibaren evin esrarengiz misafirleri sadece bir eğlence konusudur. Başkaları için korku unsuru olabilecek toz tavşancıkları onlar için gizemli arkadaşlardır. Bu sahne ise küçük kardeşlerin ilk defa dostlarıyla karşılaştıkları andır.
- Toy Story: Oyuncakların sahibi Andy yokken canlandığı, liderlik eden Woody ve yeni gelen Buzz Lightyear arasındaki rekabeti anlatan bir animasyon filmidir. Bu iki oyuncak, Andy'nin favorisi olma yarışında, dostluğunun ve iş birliğinin önemini öğrenirler. Bu süreçte, arkadaşlıklarının gücünü ve sadakatlerini yeniden keşfederler. Bu sahne de Andy odasından ayrıldıktan sonra geriye kalan tüm anılara atıfta bulunmaktadır.
- Passengers: Filmde uzak bir koloniye yolculuk eden bir uzay gemisi anlatılmaktadır. Buradaki yolcular uyku kapsüllerinde uyutulmaktadır. Teknik bir sorun nedeniyle kapsüller erken açılır. Seçilerek çizimi

yapılan bu sahne gelecekte bile insanoğlunun doğa olmadan bir yaşam geçirmek istemediğinin göstergesidir.

- The Great Gatsby: Zengin bir semtte Nick Carraway, komşusu olan Jay Gatsby'e ilgi duyar. Gatsby'nin hayatını tanıdıkça, nasıl bir takıntı ve trajedi içerisinde olduğunu öğrenir. Bu sahnede Gatsby'nin gösterişli evinde bulunan odanın sahnesi seçilmiştir.

3. Bulgular

Çalışmanın bulgularına göre, seçilen sahneler, Görsel 1'de gösterildiği gibi öğrenciler tarafından el becerileriyle çizilmiştir. Sahnelerdeki etkinin birebir yaşatılması ve çizim becerilerinin geliştirilmesi amacıyla yapılan üç boyutlu mekân perspektifleri marker tekniğiyle renklendirilmiştir. Filmlerin izlenerek sahnelerin seçilmesi ve seçilen sahnelere dayalı olarak öğrencilerin yapmış oldukları çizimlere bağlı olarak sahne ve mekân ilişkisinin öğrenciler üzerinde oluşturduğu düşünce, gözlem, bağlam ve tasarım gelişimleri SWOT analizi ile değerlendirilmiştir.



Görsel 1. İzlenen filmlerden seçilen en ilgi çekici sahneler.
Kişisel Arşiv.

SWOT analizi, ele alınan projenin güçlü ve zayıf yönlerini belirleyerek fırsat ve tehditlerini ortaya koyan bir tekniktir. Güçlü ve zayıf taraflar, projenin kendisiyle ilgili içsel faktörleri olarak ele alınır. Fırsat ve tehditler ise organizasyonu dışarıdan etkileyen faktör olarak ele alınmaktadır. SWOT analizindeki amaç, iç ve dış etkenlere odaklanarak mevcutta olan güçlü yönler ile fırsatlardan en yüksek düzeyde yararlanılacak, tehdit ve zayıf yönlerin etkisini en aza indireyecek plan ve stratejileri geliştirmeye yardımcı olmaktır (Müezzinoğlu vd., 2020, s. 119).

SWOT analizi, bir projenin güçlü ve zayıf yanları ile dış çevresinde gelişen fırsat ve tehditleri tanımlamak amacıyla kullanılmaktadır. Bu faktörlerin ortaya konmasıyla projedeki dinamiklerin güçlü yanlarını temel alan, zayıf yanlarını minimize ederek örgütün çevresindeki fırsatlardan yararlanılan ya da tehditlere karşı önlem olarak stratejilerin geliştirilebilmesini sağlayan bir tekniktir. Bu bağlamda SWOT analizi, bir proje sürecinin iç ve dış faktörleriyle doğru bir şekilde irdelenerek programlanması ve sürdürülebilirlik doğrultusunda kazanım sağlaması için yöntem olarak ele alınabilen bir analiz şeklidir (Özan vd., 2015, s.4-5).

Bir projenin iç ve dış faktörlerine bağlı olarak analiz edilmesi, mevcut durumun ortaya konarak güçlü ve zayıf yönleriyle fırsat ve tehditlerinin belirlenerek sonrasında iyileştirilmesi ele alınan proje sürecini daha uyumlu hale getirmektedir. SWOT analizi, iç ve dış faktörleriyle projenin olumlu ve olumsuz durumlarının tümüyle ele alınmasını sağlamaktadır. Bu doğrultuda SWOT analizi, bir projenin sürdürülebilirliği açısından ya da sonrasında yapılacak diğer projelere referans sağlaması bakımından olumsuz noktaları en aza indirgeyerek başarılı bir stratejinin geliştirilmesine olanak sağlayabilmektedir (Sabbağ, 2011, s.208; Çelik ve Murat, 2010, s.202).

SWOT analizinin bir proje sürecine ya da sonrasında yapılacak benzer projelere geliştirmiş olduğu stratejik bakış açısıyla ışık tutması bakımından, çalışmanın yöntemi doğrultusunda bulguların ortaya konması için SWOT analizi kullanılmıştır. Bu bağlamda, disiplinler arası anlayışla temeli oluşturulan, tasarım eğitimi kapsamında gerçekleştirilen bu çalışma ya da buna benzer yapılacak çalışmaların verimliliğinin geliştirilmesi bakımından SWOT analizi, yöntem olarak kullanılabilir (Müezzinoğlu vd., 2020, s. 119). Görsel 2’de çalışma için yapılan SWOT analizinin güçlü ve zayıf yönleri ile fırsat ve tehdit içeren faktörleri belirtilmiştir.



Görsel 2. Çalışma süreci için yapılan SWOT analizi.
Kişisel Arşiv.

Yapılan SWOT analizine göre; öğrencilerin esnek düşünebilme yetilerini geliştirmeleri, kavramlar arasında bağlam kurabilmeleri ve kendilerini bildikleri herhangi bir konuda ifade edebilmeleri çalışmanın güçlü yönlerini oluşturmaktadır. Zihinsel bir imge oluşturmadan yapılan çizimlerde sahnelere bağımlı kalınması, sahne seçiminin izleyen kişilerdeki kişisel duygu ve düşüncelere göre belirlenmesi ve tüm bunlar sonucunda çizimin belirli bir sahneye bağlı kalarak çizim üslubunun yenilikçi boyutlara taşınamaması çalışmanın zayıf yönlerini oluşturmaktadır. İzlenen filmler sonucunda anlatımlara göre çoklu film okumasının yapılmasıyla öğrencilerin sinema kültürüne kazanç sağlanması, mekânın sabit bir hacimden çıkarılarak duyguların içine yüklenmiş olduğu mekâna esnek anlayışların katılması, bu faktörlerin bileşimiyle tasarım sürecinde çok yönlü düşünebilme becerisinin öğrenciler tarafından kazanım potansiyeli çalışmanın fırsatlarını oluşturmaktadır. Öte yandan okuması yapılan filmlerin herkes tarafından toplanıp izlenmeden tek bir kişi tarafından yapılması ve diğer öğrencilerin çoğunlukla dinleyici pozisyonuna düşmesi, yapılan çizimlerin sadece el becerisi ile oluşturularak günümüz dijital çizim trendinin yalakanamaması, izlenen sahnelerin öğrenciler tarafından evrilemeden olduğu gibi yansıtılması ise çalışmanın tehditlerini oluşturmaktadır.

4. Sonuç

İnsanlığın temel ihtiyacı olan mekânlar, kullanım ihtiyaçlarına göre farklı şekillerle ele alınarak geçmişten günümüze kadar gelmiştir. İnsanlar, birbirleriyle kurduğu iletişim gibi, mekânlarla da iletişim kurarak etkileşim sağlarlar. Bu durum, mekân kavramını insanların sadece yaşadığı yer anlayışından öteye taşıyarak farklı anlamlar yüklemiştir. Böylece mekân farklı disiplinlerle bütünleşerek ele alınan bir konu haline gelmiştir. Üniversitelerde yürütülen tasarım eğitimlerinde mekân odaklı disiplinler arası çalışmalar ise proje gelişimine katkıda bulunarak yenilikçi sonuçların elde edilmesini sağlamıştır.

Tasarım eğitiminde yapılan çalışmalarda disiplinler arası arayışın yanı sıra proje süreçlerinin programlanması amacıyla çalışmalarla bütünleştirilen yöntemler de gelişim süreci açısından önem taşımaktadır. Yapılan çalışmaya göre öğrenciler, esnek düşünebilme yetisi kazanarak iki farklı kavram arasında bağlam kurabilme becerisi kazanmıştır. Çok yönlü düşünebilme yetisi kazanarak ifade güçlerini geliştirmiştir. Öte yandan çalışmanın zayıf yönü olarak sahnede betimlenen görseli çizime taşıyarak kendi yorumlamalarını biçimsel öğelere taşıyamamışlardır.

Sonuç olarak tasarım eğitiminde düşünebilme ve yaratıcılık olgusunu geliştirmek için farklı arayışlar ve disiplinler arası çalışmalar önemli hale gelmiştir. Tasarım eğitimi alan öğrencilerin farklı kavramlar arasında bağ kurabilmesi için çalışma süreçlerinin çağdaş yöntem ve model arayışları ile genişletilmesi gerekmektedir. Çalışmada olduğu gibi tasarım eğitiminde geçirilen sürecin olumlu ve olumsuz yönleriyle ortaya konması farklı çalışmaların gelişiminde yol gösterici olacaktır. Bu bağlamda yapılan çalışmaların, gelecek çalışmalar için eleştirel bakış açısıyla değerlendirilip olumsuz yönlerinin ortaya konması önerilmektedir.

Kaynakça

Akarsu, Bedia. (2014). Kant'ta Mekân ve Zaman Kavramları. *Felsefe Arkivi Dergisi*, 14, s. 108- 122.

Aydınlı, Semra. (2015). Tasarım Eğitiminde Yapılandırıcı Paradigma: 'Öğrenmeyi Öğrenme'. *Tasarım+Kuram Dergisi*, 20, s. 1-18.

Beşışık, Gökçe. (2013). *Sinema ve Mimarlıkta Mekân Kurgusu ve Kavrayış*. (Yayımlanmış Yüksek Lisans Tezi). Dokuz Eylül Üniversitesi, İzmir.

- Ching, Francis. (2002). *Mimarlık Biçim, Mekân & Düzen*. (G. Parlak, Çev.). İstanbul: Nobel Yayınları.
- Cridlin, Leah. (2007). The Importance of Hands-on Learning. *Journal of Laser Applications*, s. 151-156.
- Çam, Aydın. (2016). Sinemasal Mekânlar ve Sinemasal Mekânların Çözümlemesi. *Sinecine*, 7/2, s. 7-37.
- Çelik, N., Murat, G. (2010). Sayısallaştırılmış SWOT Analizi ile Bartın İlinin Ekonomik Yapısını Değerlendirme. *Dokuz Eylül Üniversitesi İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi Dergisi*, 24 /1, s.199-212.
- Evcil, Ayşe Nilay. (2014). *Herkes İçin Tasarım*. İstanbul: Boğaziçi Yayınları.
- Güneş, Serkan. (2023). Tasarımda Gerçeklik ve Hakikat Kavramları. *Sanat & Tasarım Dergisi*, 13/1, s. 51-63.
- Gür, Şengül Öymen. (1996). *Mekân Örgütlenmesi*. Trabzon: Gür Yayıncılık.
- Hasol, Doğan. (2019). *Mimarlık Cep Sözlüğü*. İstanbul: Remzi Kitapevi.
- Hisarlıgil Bolak, Beyhan. (2008). Martin Heidegger'de "Mekân" Düşüncesi: Hermeneutik-Fenomenolojik Bir Yaklaşım. *Erciyes Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 1/25, s. 23-34.
- Kaptan, Buğru Han Burak. (2003). *20. Yüzyıldaki Toplumsal Değişimler Paralelinde İç Mekân Tasarımı Eğitiminin Gelişimi*. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Yayınları.
- Kesici, Ahmet. (2019). Eğitimde Postmodern Durum: Yapılandırmacılık. *İnsan ve İnsan*, 20/6, s. 219- 238.
- Köseoğlu, Şölen. (2013). *Kültür, Mekân ve Sinema: Yeşim Ustaoglu filmleri*. (Yayımlanmış Yüksek Lisans Tezi). Karadeniz Teknik Üniversitesi, Trabzon.
- Mun, B., Arslan Selçuk, S. (2018). Mimarlıkta Yapararak Öğrenme ve Bir Araştırma Ortamı Olarak Öğrencilerin Ürettiği Geçiçi Strüktürler. *International Journal on Mathematics, Engineering and Natural Sciences*, 2/1, s. 12-25.
- Müezzinoğlu, M. K., Noraslı, M., Sungur, M. (2020). Taşınmaz Bir Kültür Varlığının Yeniden İşlevlendirilmesine Yönelik Sistemik Analiz. *The Journal of International Lingual, Social and Education Sciences*, 6/1, s. 113-123.
- Ormrod, Jeanne Ellis. (2013). *Öğrenme Psikolojisi*. (Çev: M. Baloğlu). İstanbul: Nobel Yayınları.
- Özan, M. B., Polat, H., Gündüzalp, S., Yaraş, Z. (2015). Eğitim Kurumlarında SWOT Analizi. *Turkish Journal of Educational Studies*, 2/1, s.1-28.
- Öztürk Çelebi, Gülcennet. (2018). Tarih Öncesi Dönemlerde İletişim. *Etkileşim Dergisi*, 1/2, s. 142-157.
- Öztürk, Z. K., Şimşek, A. (2019). Tarih Öncesi Dönemdeki İlk Barınma Alanları ile Anadolu'daki Körtik Tepe, Hallan Çemi, Nevali Çori ve Aşıklı Höyük Yerleşimlerinde İnanç ve Kültürün Etkisinin İncelenmesi. *İstanbul Sabahattin Zaim Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü Dergisi*, 1/3, s. 14-22.
- Sabbağ, Ç. (2011). Adıyaman Turizminin Güçlü, Zayıf Yönleri ile Fırsat ve Tehditlerine İlişkin Turizm İşletme Yöneticilerinin Değerlendirmeleri. *Adıyaman Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 7, s.1308-9196.

Sayın, Tolga. (2007). *Mimari Tasarım Eğitime Bütüncül / Metaforik Bir Yaklaşım*. (Yayımlanmış Doktora Tezi). Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, İstanbul.

Şengül, Mehmet Bakır. (2010). Romada Mekân Kavramı. *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 3/11, s. 528-538.

Şenyapılı, Önder. (2002). *Sinema ve Tasarım*. İstanbul: Boyut Yayın Grubu.

Tucker, R., Abbasi, N. (2015). The Architecture of Teamwork: Examining Relationships Between Teaching, Assessment, Student Learning and Satisfaction with Creative Design Outcomes. *Architectural Engineering and Design Management*, 11/6, s. 405-422.

Tunalı, İsmail. (2004). *Tasarım Felsefesine Giriş*. İstanbul: Yapı Yayınları.

Tuncer, Zeynep. (2021). *Uzaktan Eğitimle Uygulamalı Ders Alan Öğrencilerin Uzaktan Eğitime Yönelik Görüş ve Tutumlarının Belirlenmesi*. (Yayımlanmış Yüksek Lisans Tezi). Yıldız Teknik Üniversitesi, İstanbul.

Ulusoy, Zuhar. (1999). To Design Versus to Understand Design: The Role of Graphic Representations and Verbal Expressions. *Design Studies*, 20/2, s. 123-130.

Usta, Gülay. (2020). Mekân ve Yer Kavramlarının Anlamsal Açından İrdelenmesi. *Turkish Online Journal of Design and Communication*, 10/1, s. 25-30.

Zevi, Bruno. (1990). *Mimariyi Görmeyi Öğrenmek*. (D. Divanoğlu, Çev.). İstanbul: Birsen Yayınevi.

Görsel Kaynakçası

Görsel 1. İzlenen filmlerden seçilen en ilgi çekici sahneler. Kişisel Arşiv.

Görsel 2. Çalışma süreci için yapılan SWOT analizi. Kişisel Arşiv.