

TASARIM SÜRECİNDE ZİHİNSEL BAĞLANTILARIN AKTİVE EDİLMESİ: MEKÂNSAL BİR GÖRSELLEŞTİRME ÇALIŞMASI

ACTIVATING THE CONNECTIONS DURING DESIGN PROCESS: A STUDY ON SPATIAL VISUALIZATION

Fatma KOLSAL*, Berna ÜSTÜN**

Sanat-Tasarım Dergisi 2018, Sayı: 9 ISSN: 1309-2235 ss.52-63 DOI: 10.17490/Sanat.2018.27

Öz

Karmaşık yapısı ile tasarlama süreci keşfedilmesi ve yaratıcılık kavramı ile birlikte değerlendirilmesi gereken, problem çözme becerisi açısından zihinsel bağlantıların nasıl kurulduğunun oldukça önemli olduğu, çok katmanlı bir süreçtir. Bu nedenle, ilk yıl mimari tasarım stüdyoları, tasarlama deneyimi olmayan ve yaratıcılık potansiyellerini henüz bilmeyen öğrencilerin keşif ve deneyimleri açısından oldukça kritik bir yere sahiptir. Bu bakış açısıyla, Anadolu Üniversitesi Mimarlık bölümünde, 2017-2018 güz döneminde öğrencilerin yaratıcılıklarını açığa çıkartacağı ve zihindeki bağlantıları aktive edeceği öngörülen bir stüdyo çalışması gerçekleştirilmiştir. “Kitaptan mekâna” adlı bu çalışmada, öğrencilerin okudukları bir metinden seçecekleri üç sahneyi, bir poster tasarımı ve sahnelerin birbirleri arasındaki geçişlerinin düşünüldüğü, mekânsal örgütlenmeyi içeren verilili bir hacmin tasarımı aracılığıyla görselleştirmeleri istenmiştir. Okuma metinlerinden gelen kavramlardan yola çıkarak, öğrencilerin imgelemine ve kişisel yorumunu ortaya koyduğu çalışmalarda, kavramların soyutluk veya somutluğuna göre kişisel yorum becerisinde belirgin bir farklılık olduğu gözlemlenmiştir. Kelimelerin kalıplaşmış kodları dışında, farklı açılımlara ve bağlantılara neden olan bu durumun, yaratıcılığı arttırmada etkin bir araca dönüşebileceği düşünülmektedir.

Anahtar Kelimeler: Tasarım, Tasarım Süreci, Metinlerarasılık, Görselleştirme

Abstract

The complex structure of design must be evaluated along with the discovery of the design process and the concept of creativity. For this reason, the first year architectural design studios have a very critical place in terms of their discovery and experience of students who do not have the experience of designing and who do not yet know the potential of their own creativity. From this point of view, a studio study was carried out in the Department of Architecture of Anadolu University in the fall semester of 2017-2018, in which students are expected to open up their creativity and activate connections in their minds. In this work called “From book to space”, students were asked to visualize three scenes they selected from a text they are given. It has been observed that there is a distinct difference in the ability of individual interpretation according to the abstractity or the concreteness of the concepts in the studies which reveal the imagination and the personal interpretation of the students. Apart from the stereotyped codes of the words, it is thought that this situation, which leads to different

expansions and connections, can be transformed into an effective vehicle for increasing creativity.

Keywords: Design, Design Process, Intertextuality, Visualization

Giriş

Tasarım süreci zihinsel, bilişsel ve algısal birçok mekanizmanın devreye girdiği çok katmanlı bir süreçtir. Sürecin ve tasarımın anlaşılması, tasarım ürünü ortaya çıkana kadar karmaşık bir örüntü olarak ilerleyen tasarlama eyleminin kavranmasıyla mümkün olabilir. Salt tasarım nesnesi üzerinden gelişen bir değerlendirme, tasarımın nasıl yapıldığı veya nasıl daha iyi tasarım yapılabilir soruları açısından eksik kalabilir. Bu nedenle, karmaşık yapısı ve eş-zamanlı ilerleyen süreçleri itibarıyla bir poli-örüntü olarak tanımlanan tasarım sürecinin deşifre edilmesi, tasarım bilgisi alanına olumlu katkılar sağlayacaktır. Özellikle mimarlık alanında yeni eğitim almaya başlayan öğrencilerin tasarlama yönünde karşılaştıkları ilk gerilimli anlar, tasarım mekanizmalarının ortaya çıkartılmasında önemli bir potansiyel oluşturmaktadır. Burada geçmiş tecrübeler, kişisel özellikler ve edinilmiş bazı yaklaşım ve bakış açıları ile öğrencinin tasarım problemiyle nasıl baş etmeye çalıştığıın anlaşılması tasarlama süreci açısından aydınlatıcı olacaktır.

Bu araştırmada, mimarlık birinci sınıf öğrencilerinin, verilen bir tasarım problemiyle karşılaşma anları ve sonrasında problemi çözmek adına devreye soktukları araçlar etnoğrafik bir bakış açısıyla irdelenmiştir. Burada düşünceyi görselleştirme pratikleri henüz hız kazanmamış olan öğrencilerin, tanışık oldukları ve kelimelerden kurulu bir yapı ortaya koyan yazılı bir anlatıdan yola çıkarak, nasıl görsel bir anlatı oluşturacakları, olumlu olduğu düşünülen ve tasarımsal ilişkileri canlandırdığı gözlemlenen sonuçları açısından tartışılmıştır.

Araştırmanın amacı, mimarlık birinci sınıf öğrencilerinin tasarlama süreçleri ve çalışmalarını üzerinden değerlendirmeler yaparak, tasarım sürecinin çok katmanlı yapısını ortaya koymak ve tasarımın metinlerarası bağlantıları aracılığıyla aktive edilen çoklu örüntülerini tartışmaktır.

Anadolu Üniversitesi, Mimarlık ve Tasarım Fakültesi, Mimarlık Bölümü birinci sınıf öğrencilerinin, Mimari Tasarıma Giriş stüdyosundaki üretimleri, yapılan bu araştırmanın kapsamını oluşturmaktadır. Gözlemler ve araştırma 2017-2018 Güz dönemi içerisinde sayıları 40 olan öğrencilerle

gerçekleştirilmiş, araştırma 3 hafta sürmüştür. Araştırmaya konu olan stüdyo çalışması, öğrencilerin bir metin üzerinden geliştirdikleri mekânsal görselleştirme süreçlerini içeren "kitaptan mekâna" başlıklı bir tasarım problemidir. Öğrencilerin tasarım problemi karşısında geliştirdikleri fikirler, anlatılardan elde ettikleri kavramlar ve bu kavramlara bağlı olarak geliştirdikleri görsel üretimler gözlemlenmiş ve belgelenmiştir.

Çalışmanın odağında tasarlama eylemi ve metinlerarası bağlantıların tasarlama sürecine etkilerinin, mimarlık eğitiminde ilk yıllarını yaşayan öğrencilerin, henüz tasarımsal açıdan olgunlaşmamış, geçmiş edinimleriyle şekillenen süreçleri üzerinden anlaşılma gayreti yer almaktadır. Bu nedenle tasarlama eyleminin yapısı, metinlerarasılığın ne olduğu ve dilin görselleştirme üzerindeki etkileri, bu çalışma açısından açıklanması gereken önemli kavramlar olarak belirmektedir.

Tasarlama Eylemi Üzerine

Tasarım en temel haliyle zihnimizde var olan birikimlerin yeni bir şey ortaya koymak üzere devreye sokulmasıyla gelişmektedir. Burada bir soruya cevap ya da bir soruna çözüm bulma süreci yaşanmaktadır. Dolayısıyla tasarladığımız şey zihinsel ve kişisel birikimlerimizle ilgili olduğu kadar, neye cevap aradığımızla da ilgilidir. Tasarımın temel kaygısı, yeni şeylerin kavranması ve gerçekleştirilmesidir (Cross, 2006). Tasarlama henüz var olmayan değerlerin ortaya konması için geliştirilen davranış örüntüsüdür (Gregory, 1966). Bu nedenle tasarlanmanın yaratıcılıkla ilişkisi de ortaya çıkmaktadır. Tasarlanan her ne ise bunun yaratıcı bir sürecin ürünü olduğu belirtilebilir. Yaratıcılık zihnimizdeki tüm kavrama kabiliyetinin bir arada çalıştığı zihinsel bir mekanizmadır. Görmeyi, düşünmeyi ve yenilik üretmeyi içerir (Saebo, McCannon ve O'Farrell, 2006).

Tasarımın bu yaratıcılık içeren ve dolayısıyla kişinin bireysel, zihinsel ve geçmiş deneyimlerinden beslenen özelliği, tasarım süreçlerini bir yandan da kişiye ait kılmaktadır. Lawson (2006), tasarım sürecinin kişiye özgü olduğunu ve kişilerin zihinsel mekanizmalarını işletme şekillerine göre değiştiğini belirtmektedir. Ayrıca tasarlama eyleminin oldukça karmaşık ve sofistike bir kabiliyet olduğunu savunur. Ona göre tasarım düzenli ve düzensiz düşünce örüntülerinin paralel bir şekilde ve eşzamanlı olarak sürdürüldüğü bir işlemdir (Lawson, 1993).

Zihnimizde deneyim ve algılarımızla oluşmuş, bilgi öbekleri, imge yığınları ve biriktirilmiş veriler mevcuttur. Bunlara zihinsel örüntüler denilebilir. Bu örüntüler arasında ilişkinin doğması ve ilişkilerin anlamlı bir bütün olarak ortaya konması bir yapım faaliyetidir. Tasarlama eylemi bu örüntülerin harekete geçirilmesiyle yaratıcı bir yapım faaliyetine dönüşebilir. Bu zihinsel bilgi öbeklerini Cross (2006) ve Alexander (1977) tasarımcının kodlar sistemi olarak tanımlamıştır. Bu sistem içerisinde sesleri, anlamları ve kelimeleri, görsel nesnelere dönüştüren bir bağlantı söz konusudur. Benzer şekilde Arnheim (1969), zihindeki tüm medyaların algısal olduğunu, bilginin imgeler halinde kodlandığını belirtmektedir. Tüm bu kodlar, imgeler, birikimler karmaşık bir zihinsel örüntünün birbirini besleyen parçaları olarak nitelenebilir. Dolayısıyla tasarım sürecini çoklu zihinsel öbekler arasındaki ilişkilerden türeyen bir poli-örüntü olarak tanımlamak yanlış olmayacaktır.

Metinlerarasılık ve Dil Üzerine

Metinlerin, öncel metinlerle (Prätex) bağıntı içerisinde olduğu anlayışından hareket eden ve bu bağıntıyı inceleyen kuram metinlerarasılıktır. Julia Kristeva tarafından 1960'lı yılların sonlarında Batı eleştirisine kazandırılmıştır. Daha sonra metinlerarasılık kavramı, Barthes ve Derrida gibi dili bir metin olarak gören düşünürlerce geliştirilmiştir. Kristeva'ya göre her metin alıntılamalardan oluşma bir mozaiktir. Her metin bir başka metnin transformasyona uğraması ile oluşur (Tevfik, 2017). Metinlerarasılık kavramı, bir çalışmayı söylemsel bir mekâna yerleştirmeyi, onu başka metinlere ve o mekânın kodlarına bağlamayı veya vurgulamayı içeren bir faaliyettir. Böylece çalışma söylemsel bir alanda yeniden konumlandırılır (Culler, 1976).

Metinlerarası yapıların temsil biçimi, açıktan veya örtük olabilir. Buna ek olarak, bu yapılar son derece özel veya oldukça genel olabilir; bunlar mesaj veya kod düzeninde olabilir. Metinler kültürel ve ideolojik normlardan oluşur; kabullerden; dildeki biçim ve deyimlerden; çağrışımlardan ve bir araya getirme kümelerinden; kişilerden, formüllerden veya atasözlerinden ve diğer metinlerden oluşabilir (Frow, 1990).

Sonuç olarak somut veya soyut haldeki bilgi öbeklerinin hepsine bir metin olarak bakılabilir. Metin (text), bir şarkı, bir bina, bir roman veya bir çizim olabilir. Bu türden metinlerin arasındaki bağlantı önceki ve sonraki işaret ettiğinden zamana bağlı bir durum söz konusudur. Tasarımda ise tasarlanan yeni şey, zihindeki öncel metinlerden türeyen, imge, kod veya örüntü olarak tanımlanan mevcut metinler arasındaki bağlantılar ile gelişen yeni bir metindir. Bu metinler içerisinde kelimelerin ayrı bir önemi vardır. Kelimelerin imgesel karşılıkları vardır ve dil imge ile imge arasında köprüler kurar. Kavramlar algısal imgelerdir ve düşünme işlemi bu imgelerle gerçekleşir (Arnheim, 1969, s:227). Bu nedenle edinilen deneyimler de imgesel olarak kodlanmaktadır. İmgeler ise şeylerin, olayların ve bağlantıların tüm yapısal özelliklerine atıfta bulunur. Zihindeki bu görsel imge öbeği çok boyutlu bir örüntüdür (Arnheim, 1969, s:232).

Kelimeler ve onların zihinsel karşılıkları tartışılırken, dilin karmaşık yapısı da ayrı bir başlık olarak belirmektedir. Arnheim (1969), dilin önemli bir zihinsel medya olduğunu, dilin düşünmek için zorunlu olmadığını, ancak düşünmemize yardımcı olduğunu ortaya koymuştur. Kelimeler bir araya gelişindeki sonsuz çeşitlilikte sonsuz anlamlar ve metinler oluşturmaktadır. Bu nedenle dilin açık uçlu ve üretici bir sistem olduğu söylenebilir. Sözcükler, şeylerin anlam ve özelliklerini gösteren yapısal düzenlemelerdir. Zihnimizde tüm sözcükler sanal bir ilişki ağıyla birbirine bağlıdır. Böyle bir dokunun içindeki en önemli özellik ise öğeler arasındaki çağrışımsal ilişkidir (Fischer, 2015).

Burada edebiyat bu sonsuz çeşitlenmenin karşılık bulduğu bir alan olarak belirmektedir. Hayal gücünü ve zihinsel bağlantıları teşvik eden bir yapısı vardır. Weiner'e göre (2005), dil ile kurulan edebiyat, hayal gücümüzün kelimelere aktarılmasıdır (Weiner, 2005). Çalışmanın konusu olan stüdyo çalışmasında, bu durumun tam tersi bir yaklaşım benimsemiştir. Kelimelere aktarılan hayal gücünün, tasarım sürecinin doğasındaki bağlantılar yoluyla, hayal gücünü yeniden harekete geçirerek yeni bir ifadeyi

ortaya çıkarmadaki tetikleyiciliği çalışmadaki tasarım sorusunun kurulmasında etkili olmuştur.

Tasarım sorusu kurgulanırken, kelimelere dayalı bir metin üzerinden gerçekleştirilen görselleştirme çalışması ile metinlerarası durumlar oluşturulmaya ve açığa çıkarılmaya çalışılmıştır. Söz konusu metinler ilk etapta parçadan gelen kelimeler olsa da, bağlantı kurulan kodlar, zihindeki farklı türdeki metinlere atıfta bulunan mekânsal ve deneyimsel çağrışımlar, tasarımcının zihinsel birikimleri, kişisel deneyimleri, mimari mekâna dair fikirleri ve yorumları olarak belirtilebilir.

Tasarım Sorusunun İçeriği

Araştırma kapsamında Anadolu Üniversitesi, Mimarlık Bölümü birinci sınıf öğrencilerinin, Mimari Tasarıma Giriş dersinde «kitaptan mekâna» başlıklı tasarım problemi karşısında geliştirdikleri stüdyo çalışmaları gözlemlenmiş ve belgelenmiştir. Bu süreç sonunda tasarımda üretimi ve yaratıcılığı teşvik eden faktörler nedenleri ve sonuçları açısından değerlendirilmiştir.

Tasarım problemi olarak öğrencilere altı farklı metin dağıtılmış, aynı metinden sorumlu olan, sayıları 6-7 arasında değişen, altı öğrenci grubu belirlemiştir. Mekânsal anlatıların yer aldığı bu metinlerin, iki boyutlu poster ve üç boyutlu maket olarak bireysel çalışmalar halinde öğrenciler tarafından yorumlanması istenmiştir. Öğrencilere dağıtılan föyde yazı dilinde anlatılan mekânsal detayların, okuyucunun yorumu ile bir kurgu çerçevesinde görselleştirilmesi beklenmiştir. Bu görselleştirmelerin, metinlerde geçen üç farklı mekânsal anlatımın eskizler ve modeller aracılığıyla, birbirleri arasındaki ilişki ve geçişlerin örgütlenmesi ile gerçekleştirilmesi öngörülmüştür. Tasarım maketlerinin 50x50x50 cm'lik bir hacim içerisinde, hacmin sınırları okunaklı olacak şekilde sunulması ve tasarıma bağlı olarak istenen yüzeylerin eksiltilebileceği bilgisi ile düşünülmesi bildirilmiştir. Okuma metinleri olarak Güneş Ülkesi (Tommaso Campanella); Bitmemiş Öyküler (J.R.R. Tolkien); Flush (Virginia Woolf); Alef (Jorge Luis Borges) kitabından "Ölümsüz" ve "Asterion'un Evi" isimli bölümler ve Yok Yer (Neil Gaiman) belirlenmiştir. Verilen kitaplardaki ilgili bölümlerin içerikleri şu şekilde özetlenebilir:

Güneş Ülkesi (politika üzerine şiirsel diyalog): Hospitalarius adlı bir karakter ile Cenovalı Denizci arasında geçen bir diyalogdur. Cenovalı denizci

Güneş Ülkesi adında bir yere gitmiştir ve bu ülkeyi Hospitalarius'a fiziksel ve toplumsal özellikleriyle betimleyerek anlatır.

Bitmemiş Öyküler: Numenor olarak adlandırılan bir adanın, fiziki, coğrafi, iklimsel özellikleri, Numenor halkının yaşam pratikleri ile birlikte anlatılmaktadır. Burada dini inanışlar ve kutsal kabul edilen ritüellere yer verilmiş, bu pratikler adanın coğrafyası ile ilişkili olarak aktarılmıştır.

Flush: Flush isimli bir köpeğin gözünden engelli sahibisiyle geçirdiği zamanlar anlatılmaktadır. Sahibiyle kurduğu ilişki, birlikte yaptıkları aktiviteler ve bu aktivitelerin geçtiği mekânlara bir köpeğin gözünden tarif edilmektedir.

Alef – Ölümsüz: Ölümsüzlük kentini arayan bir maceracının yolculukta geçirdiği anlar, gerçek ve gerçeküstü karışık duyu durumlarıyla anlatılmaktadır. Ölümsüzlük kentine, ulaşılması zor, etrafı tuzaklarla dolu, labirentlerden ve kapılardan geçilerek kaybolmaya neden olan, çelişkili bir yoldan gidilmektedir.

Alef – Asterion'un Evi: Asterion adındaki bir Prenses'in yalnızlığını betimleyen bir metindir. Yaşadığı evi ve duygularını merkeze alan, inzivaya çekilmiş bir kadının deneyimlerini anlatmaktadır.

Yok Yer: Londra'da arkadaşlarını arayan bir kişinin, onları ararken yaşadığı zaman kesitinin betimlemeleridir. Rüya ile gerçek arası bir anlatımın yer aldığı metinde, karakter Londra'nın çeşitli yerlerindeki farklı sosyal durumları ve bu durumların mekânlarını anlatır. Pazar Yeri, Metro, Kanalizasyon bu mekânlardan bazılarıdır.

Metinlere Ait Kavramlar

Tasarım sorusu verildikten sonra çalışmanın ilk haftasında öğrencilerden okudukları metinlere dair kavramları belirlemeleri ve bunları tartışmaları istenmiştir. Stüdyoda gerçekleşen tartışmalarda öğrenciler sorumlu oldukları metinden anladıklarını kendi bakış açısıyla arkadaşlarına aktarmıştır. Bu aktarımlar sırasında en çok üzerinde durulan kavramlar ve kelimeler, anlatıdan elde edilen bilgiler olarak, araştırma için kayıt altına alınmıştır. Buna göre oluşturulan tabloda, hangi metinde hangi kavramların öne çıktığı ve soyut/somut kavramların dağılımı ortaya konmuştur (Tablo 1).

Tablo 1. Okuma metinlerine göre tartışılan kavramların dağılım tablosu

GÜNEŞ ÜLKESİ	BİTMEMİŞ ÖYKÜLER	FLUSH	ALEF (ÖLÜMSÜZ)	ALEF (ASTERİON'UN EVİ)	YOK YER
yedi	kutsal	sadakat	bencil kral	yalnızlık	kaçış
çember	üç kartal	tutsaklık	dağ	tutsaklık	ızgara
tepe	ada	köpek	kule	sonsuzluk	tabela
tapınak	üç kartal	yatak odası	tuzak	daralan mekan	zaman
sütunlar	tören	yaz	nehir	boş oda	tezgah
sunak	ayın	sonbahar	sıcak	kilitsiz kapı	müzik
güç	zirve	londra	çukur	taş sütun	yemek
bilgelik	mezar taşı	pençere	çöl	dam	baharat
aşk	derin vadi	evler	korcu	tekrar	boş şişe
gezegen	gümüş rengi	vitrin	labirent	havuz	londra
hendek	kökner ağacı	kaldırım	mağara adamı	avlu	kadife elbise
yerliler	beş kollu ada	koku	merdiven	dehliz	gümüş takı
kent	yüce dağ	pantolon	madeni halka	sonsuz tekrar	sıçan
kale	beyaz kral	zincir	avlu	güneş	asansör
duvar	sessizlik	park	eşik	sessizlik	kavga
kapı	deniz	silindir şapka	basamak	açık kapılar	pazar yeri
kule	pentagram	asfalt patika	kubbe	yanılgı	kalabalık
saray	yeşil bayırlar	çiçekler	ev	delilik	gürültü
kubbe	alçak tepeler	renkler	oda	benzersizlik	göz kamaştırıcı
galeriler	helezon	yastık	tapınak	mahzen	renkli
yerküre	kümbet	şömine	kent	samanlık	kanalizasyon
lamba	taş	mağara	vadi	on dört	karanlık
rüzgar	çukur	başak sapları	canavarlar	dokuz	tedirginlik
flama	fundalık	kapı	surlar	kum dolu havuz	tüneller
kitap	melezçam		kemerler	boğa başlı kurtarıcı	telaş
perde	koru		taş		metro istasyonu
yıldız	kayalık		susuzluk		yeraltı
harita	sahil şeridi		hendek		cüce
güneş	liman		geçit		
toprak	huş		dokuz kapı		
kapalı havuz	kayın		mahzen		
avlu	meşe		dehliz		
çeşme	beyaz gemi		duvar		
teras	soğuk				
eğimli basamak	yağışlı				
meşin					

Görselleştirme Süreci ve Tasarım Ürünleri

Çalışmanın ikinci haftasında, öğrencilerden zihinlerindeki durumu verilen tasarım problemi çerçevesinde görselleştirmeleri istenmiştir. Bunun aracı olarak ise eskizlerin, çizimlerin ve fotoğrafların yer aldığı iki boyutlu bir poster çalışması ile okumalara ait üç farklı sahneyi tanımlanmış bir hacim içerisinde mekânsal olarak örgütlemeyi öngören üç boyutlu bir çalışma gerçekleştirilmiştir. Burada aynı okuma parçasından sorumlu olsa bile, farklı üç sahneyi seçtikleri için öğrencilerin çalışmalarında çeşitlilik artmıştır. Kimi durumlarda aynı sahnelerin tercih edildiği de olmuştur. Bu durumda ise seçilen ortak sahnelerin tasarımcısı değiştiğinde nasıl farklı yorumlanabildiği gözlemlenebilmiştir.

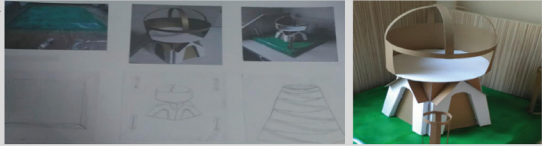
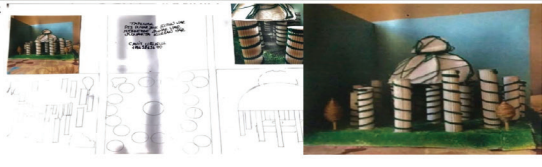
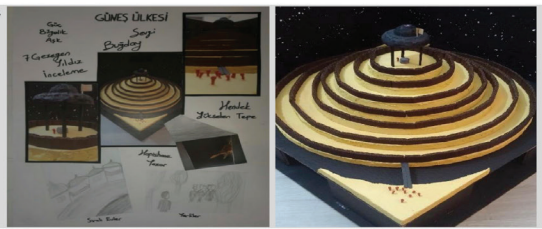
Öğrenci çalışmaları, ele aldıkları kavramlar ve aktarmaya çalıştıkları mekânsal anlatılar çerçevesinde değerlendirilmiştir. Buna göre çalışmalar okuma parçasından edinilen üç farklı mekânsal anlatının varlığı ve bu anlatılar arasındaki mekânsal geçişlerin örgütleniş açısından incelenmiştir. İşlenen kavramlar ve görsel karşılıkları arasındaki uyumluluk tartışılmıştır. Ayrıca çalışmalarda yüzeylerin kullanımı, yüzeylerde eksiltme veya artırmanın olup olmadığı, görselleştirmedeki kişisel yorum derecesi ve ölçek oranının hangi araçlarla üretildiği çalışmaya has değerlendirme kriterleri olarak ortaya konmuştur.

GÖRSELLEŞTİRMELER

KAVRAMLAR


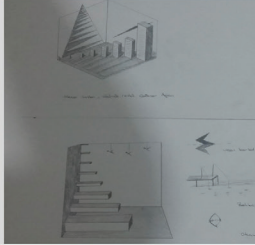


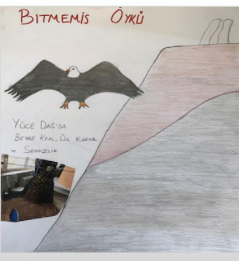

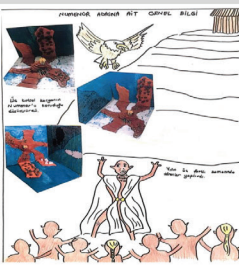
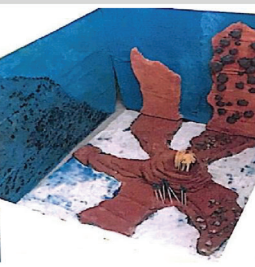
GÖZLEMLER

Değerlendirme kriterleri: i. Üç farklı mekânsal anlatının varlığı, ii. Mekânsal anlatılar arasındaki geçiş, iii. Yüzey kullanımı, iv. Yüzeylerde eksiltme/ Yüzey artırımı, v. Görselleştirmede kişisel yorum, vi. Ölçek-oran hissi

<p>1</p> 	<p>Yedi Çember Tapınak Sütunlar Kubbe Kapı Basamak</p> <p>i. Görselleştirmenin tek bir mekânsal anlatıyı içerdiği tespit edilmiştir. ii. Bu nedenle mekânsal anlatılar arasında bir geçiş mevcut değildir. iii. Yüzey kullanımı, hacmi ve yüzeyleri bir zemin düzlemi üzerinden kurgulaması nedeniyle yetersizdir. iv. Hacmin sınırları dışına çıkmamış, hacim zemin aracılığıyla tanımlanmaya çalışılmıştır. v. Seçilen kavramların görselleştirilmesinde, tapınak ve kubbe gibi bilindik imgelere başvurulmuştur. vi. Ölçek-oran hissini oluşturacak bir yaklaşım gelişmemiştir.</p>
<p>2</p> 	<p>Yedi Çember Tapınak Sütunlar Kubbe Basamak Sunak Duvar</p> <p>i. Görselleştirmenin tek bir mekânsal anlatıyı içerdiği tespit edilmiştir. ii. Bu nedenle mekânsal anlatılar arasında bir geçiş mevcut değildir. iii. Yüzey kullanımı, hacmi ve yüzeyleri bir zemin düzlemi üzerinden kurgulaması nedeniyle yetersizdir. Dikey yüzeyler arka fon olarak kalmış, mekânsal bir nitelik kazanmamıştır. iv. Hacmin sınırları dışına çıkmamış, hacim zemin aracılığıyla tanımlanmaya çalışılmıştır. v. Seçilen kavramların görselleştirilmesinde, tapınak ve kubbe, sütun gibi bilindik imgelere başvurulmuştur. vi. Ölçek-oran hissini veren ağaç gibi elemanlar bulunsa da, bu oranlanarak hüviyüklük belirleme çabası olarak görülmüştür.</p>
<p>3</p> 	<p>Yedi Çember Tapınak Sütunlar Kubbe Basamak Sunak Duvar Tepe Gezegen Yerliler Yıldız Çeşme Güneş Toprak</p> <p>i. Üç farklı mekânsal anlatı görselleştirilmeye çalışılmıştır. ii. Mekanlar arasındaki geçiş dikey olarak kurgulanmıştır. iii. Yüzey kullanımı, hacmi ve yüzeyleri bir zemin düzlemi üzerinden kurgulaması nedeniyle yetersizdir. Dikey yüzeyler arka fon olarak kalmış, mekânsal bir nitelik kazanmamıştır. iv. Hacmin sınırları dışına çıkmamış, hacim zemin aracılığıyla tanımlanmaya çalışılmıştır. v. Seçilen kavramların görselleştirilmesinde, tapınak, tepe, çember, meydan ve yıldızlar gibi imgelere başvurulmuştur. Bu imgelerin görselleşmesi daha kişisel bir seviyededir. vi. Ölçek-oran hissini yaratan insan figürleri, tepenin ululuğunu vurgularken, arka yüzeylerin gökyüzü olarak tasarlanması derinlik algısı oluşturmuştur.</p>
<p>4</p> 	<p>Yedi Çember Tapınak Sütunlar Basamak Sunak Duvar Tepe Gezegen Kale</p> <p>i. Üç farklı mekânsal anlatı görselleştirilmeye çalışılmıştır. ii. Mekanlar arasındaki geçiş dikey bir aks ekseninde kurgulanmıştır. iii. Yüzey kullanımı, hacmi ve yüzeyleri bir zemin düzlemi üzerinden kurgulaması nedeniyle yetersizdir. Dikey yüzeyler arka fon olarak kalmış, mekânsal bir nitelik kazanmamıştır. iv. Hacmin sınırları dışına çıkmamış, hacim zemin aracılığıyla tanımlanmaya çalışılmıştır. v. Seçilen kavramların görselleştirilmesinde, tapınak, tepe, çember, kale ve gezegen gibi imgelere başvurulmuştur. Bu imgelerin görselleşmesi daha kişisel bir seviyededir. Ancak kale surları gibi bilindik imgelerin de kullanıldığı gözlemlenmiştir. vi. Ölçek-oran hissi sapmıştır. Farklı ölçeklerdeki parçalar bir araya getirilmiştir. Bunların birlikteliğini düzenleyen bir yaklaşım benimsenmemiştir.</p>

Resim 1. Güneş Ülkesi'ne ait kavramlar ile öğrencilere ait poster ve maket çalışmaları: 1-Abdullah Esen, 2-Cavit Uğurlu, 3 – Merve Çövüt, 4 – Mesut Ünal

Değerlendirme kriterleri: I. Üç farklı mekânsal anlatının varlığı, ii. Mekânsal anlatılar arasındaki geçiş, iii. Yüzey kullanımı, iv. Yüzeylerde eksiltme/ Yüzey artırımı, v. Görselleştirmede kişisel yorum, vi. Ölçek-oran hissi

<p>1</p> 		<p>Kutsal Üç kartal Zirve Mezar taşı Gümüş rengi Yüce dağ Beyaz kral Sessizlik Tören Derin vadi Taş Kayalık</p> <p>i. Tasarım üç farklı mekânsal anlatı üzerinden bütüncül olarak ele alınmıştır. ii. Verilen hacim içerisinde mekânsal geçişler bir yön ve zemin belirlemeden başarılı bir şekilde örgütlenmiştir. iii. Bu nedenle tüm yüzeyler mekânsal olarak tasarıma dahil edilmiştir. iv. Yüzeylerde eksiltme veya artırımı gözlenirse de, hacmin verimliliği bir şekilde ele alındığı tespit edilmiştir. v. Görselleştirmede kullanılan, dağ, derin vadi, kayalık, zirve gibi kavramlar, sessizlik, yücelik, derinlik gibi kavramlarla birlikte kişisel bir yorumu kavuşmuştur. vi. Üç farklı mekânsal anlatı kendi içinde tutarlıdır. Farklı ölçek ve oranların bulunduğu üç farklı anlatıdaki geçişler bütünü örgütleyen bir yaklaşımla bir araya getirilmiştir.</p>
<p>2</p> 		<p>Kutsal Ada Beş kollu ada Zirve Alçak tepeler Sessizlik Kayalık Pentagram Deniz Soğuk</p> <p>i. Hacim içinde üç farklı anlatı yer almasa da, hacmin açık ve kapalı konumları iki farklı durumu aktarmaktadır. ii. Hacim açıkken ve kapalıyken gelişen farklı iki durum mekânsal geçiş sonlandırmaktadır. Hacim aynı anda hem kapalı hem de açık olamayacağından, biri diğerini engellemektedir. iii. Yüzey kullanımında farklı bir ele alış söz konusudur. Olumlu yanları bulunmakla birlikte kendi sınırlılıkları ve problematiğini beraberinde getirmiştir. iv. Hacim kapalı iken yüzeyde eksiltme, açık iken yüzeyde artırımı söz konusudur. Öğrenci yeni bir tasarım problemi geliştirmiştir, ancak bununla baş etmede zorlanmıştır. v. Görselleştirmede kullanılan pentagram ve ada gibi bazı somut kavramlar, sessizlik ve soğukluk gibi soyut kavramlarla birlikte ele alınmış, bu kavramlar kişisel bir yorum ile bir araya getirilmiştir. vi. Ölçek-oran hissi ve kaygısı mevcut değildir.</p>
<p>3</p> <p>BITMEMİŞ Öykü</p> 		<p>Kutsal Üç kartal Zirve Mezar taşı Gümüş rengi Yüce dağ Beyaz kral Tören Derin vadi Taş Kayalık Deniz Fundalık Melez çam</p> <p>i. Sınırları ve geçişleri okunaklı olmamakla birlikte, birden fazla mekânsal anlatının olduğu düşünülmektedir. Ancak üç farklı mekânsal anlatıyı tespit etmek güçtür. ii. Mekânsal anlatılar net olmadığından geçişler de net değildir. iii. Yüzey kullanımı, hacmi ve yüzeyleri bir zemin düzlemi üzerinden kurgulaması nedeniyle yetersizdir. iv. Hacmin sınırları dışına çıkmamış, hacim zemin aracılığıyla tanımlanmaya çalışılmıştır. v. Görselleştirmede belirli bir seviyede kişisel yorum bulunsa da, mekânsal tanımlamalar dağ, ada, deniz, vadi, kayalık gibi bilindik coğrafi imgeler ile gerçekleştirilmiştir. Renk tercihleri ise yücelik, kutsallık gibi soyut kavramları aktarmada devreye girmiştir. Kartal imgesi baskın bir yorum içermektedir. vi. Coğrafi imgelerin sağladığı bir ölçek-oran hissi mevcuttur.</p>
<p>4</p> 		<p>Kutsal Üç kartal Ada Beş kollu ada Zirve Mezar taşı Beyaz kral Tören Derin vadi Taş Kayalık Deniz Soğuk Fundalık</p> <p>i. Üç farklı mekânsal anlatı, aynı mekanın yüzeylere taşınması ile aktarılmaya çalışılmıştır. Ancak bu aktarım hacmin yüzeylerinde yer almış, hacmin tamamına yönelik bir çözüm geliştirilememiştir. ii. Yüzeyde kurgulanan anlatılar arası geçiş çizgisel bir şekilde gerçekleşmiştir. Tek bir mekânsal durum söz konusu olduğundan, geçiş de sağlanamamıştır. iii. Yüzeyler, temel alınan zemin düzlemini bütünlüyecek şekilde gerçekleştirilen birer fon tasarımı olarak belirmiştir. iv. Hacmin sınırları dışına çıkmamış, hacim zemin aracılığıyla ve farklı mekanlara dönüşmesi öngörülen ancak yeterli düzeyde gelişmeyen fonlar ile tanımlanmaya çalışılmıştır. v. Tasarımda, okuma parçasında yer alan, ada, deniz, kayalık, fundalık gibi coğrafi veriler yorumlanmıştır. Bu yorumdaki kişiselleşme yeterli düzeyde bulunmamıştır. vi. Coğrafi imgelerin sağladığı bir ölçek-oran hissi mevcuttur.</p>

Resim 2. Bitmemiş Öyküler'e ait kavramlar ile öğrencilere ait poster ve maket çalışmaları: 1-Fazilet Kara, 2-Ayşe Sarıçoban, 3-Zeynep Öksüz, 4 – Damlanur Erteker

GÖRSELLEŞTİRMELER

KAVRAMLAR

GÖZLEMLER

Değerlendirme kriterleri: i. Üç farklı mekânsal anlatının varlığı, ii. Mekânsal anlatılar arasındaki geçiş, iii. Yüzey kullanımı, iv. Yüzeylerde eksiltme/ Yüzey artırımı, v. Görseleştirmede kişisel yorum, vi. Ölçek-oran hissi

<p>1</p>	<p>Tutsaklık Köpek Yatak odası Perde Şömine Yastık Mağara Koku Oda Eşyalar</p>	<p>i. Tek bir mekânsal anlatı bulunmaktadır. ii. Kafeste olma hali ve dışarıya ulaşılamama durumunun aktarımı için bir 'iç' ve bir 'dış' oluşturulmuştur. İç-dış kavramı verilen hacmin tamamında yer aldığından, merkezi bir mekan üzerinden bu geçişler aktarılmamıştır. iii. Verilen hacmin tanımı belirsizleşmiş, tasarım bir zemin üzerinde tek bir mekânsal kurgu ile gerçekleştirilmiştir. iv. Yüzeylerde eksiltmeye gidilmiştir ancak bunun tasarıma katkısı tartışılmalıdır. v. Tutsaklık ve yalnızlık duygularının anlatımı, tasarımda mağara imgesini baskın hale getirmiştir. Burada kapalılık hissini vermek için tasarlanan bir yüzey ile tutsaklık imgesi için tel örgülerden geçirgen bir yüzey birlikte düşünülmüştür. Odanın içini anlatan, şömine ve yatak gibi mekânsal donatılar doğrudan görselleştirilmiştir. vi. Domestik elemanların kullanımı ile ölçek hissi oluşmuştur, ancak bu mağara imgesi için geliştirilen aktarımdaki oranlar ile çatışmaktadır. Ölçek-oran hissi kaybedilmiştir.</p>
<p>2</p>	<p>Tutsaklık Köpek Yatak odası Pencere Renkler Sembahar Çiçekler Vitrin Başak Sapları Perde Şömine Yastık Mağara</p>	<p>i. Üç farklı mekânsal anlatı belirlenen bir ön yüzey üzerinden katmanlı ve kademeli olarak aktarılmıştır. ii. Bu nedenle her bir anlatının sınırı vardır ve anlatılar arası geçiş sağlanamamıştır. Geçişler tasarıma tek bir açıdan bakıldığında geçerlidir. iii. Tasarımda bir arka ve ön oluşmuş, tasarım diğer çalışmalara benzer şekilde bir zemin üzerinde örgütlenmiştir. iv. Ön yüzeyde bakış açısının alınacağı bir açıklık oluşturulmuştur. Yüzey artırımı yoktur. v. Anlatıdan gelen tutsaklık ve bir odada kalma hali, odadan dışarıya açılan bir pencere ve oradan görülenler üzerinden görselleştirilmiştir. Burada renkler, başak sapları, sonbahar ve iç-dış kavramı aktarılmıştır. Üçüncü boyutta dinamizm ve hareket unsurlarını içeren tasarımda, öğrencinin kişisel yorum ve tavrını görmek mümkündür. vi. Kendi içinde tutarlı bir ölçek-oran hissi mevcuttur.</p>
<p>3</p>	<p>Tutsaklık Özgürlük Londra Kapı Evler Sokak Park Köpek Yatak odası Pencere Renkler Sembahar Şömine Mağara</p>	<p>i. Tek bir mekânsal anlatı bulunmaktadır. ii. Verilen hacim bir sahne gibi değerlendirilmiş, belirlenen ön yüz aracılığıyla bir dekor oluşturulmuştur. mekânsal anlatılar arası geçiş bulunmamaktadır. iii. Tekil bir hacmin varlığı ve bir zemin düzlemini kullanma problemi bulunmaktadır. iv. Yüzeylerde eksiltme veya artırımı yoktur. v. Tasarımda, anlatıda geçen Londra sokakları görselleştirilmiştir. Renklere, sonbahara ve köpeğin gözlemediklerine yer verilmiştir. Burada diğer yaklaşımlardan farklı olarak dış mekan kurgusu ağırlık kazanmıştır. Işık kullanımı ve renk seçimleri ile bilgi aktarımı sağlanmıştır. vi. Sokak temsili ile bir ölçek-oran hissi geliştirilmiştir.</p>

Resim 3. Flush'a ait kavramlar ile öğrencilere ait poster ve maket çalışmaları: 1-Selinay Başol, 2-Betül Büşra İzmirlioğlu, 3-Canberk Yüksel

GÖRSELLEŞTİRMELER

KAVRAMLAR

GÖZLEMLER

Değerlendirme kriterleri: i. Üç farklı mekânsal anlatının varlığı, ii. Mekânsal anlatılar arasındaki geçiş, iii. Yüzey kullanımı, iv. Yüzeylerde eksiltme/ Yüzey artırımı, v. Görseleştirmede kişisel yorum, vi. Ölçek-oran hissi

<p>1</p>	<p>Labirent Avlu Kule Ev Dehiz Duvar</p>	<p>i. Üç farklı mekânsal anlatı belirgin değildir. ii. mekânsal anlatılar arası geçiş sağlanamamıştır. iii. Verilen hacmin yüzeylerini tasarıma dahil edememe, bu çalışmada da gözlemlenmiştir. iv. Yüzeylerde eksiltme veya artırımı yoktur. v. Öğrenci anlatıda dikkatini çeken kavramları zihnindeki hali ile doğrudan aktarmıştır. Anlatıya hakim korku ve susuzluk gibi kavramlarla çelişen bir soyutlama tekniği tercih edilmiştir. Renk kullanımı ve mekânsal aktarımların ikinci boyutta kalışı, görselleştirmeyi anlatılmak istenen kavramlardan uzaklaştırmıştır. "Ev" kavramı, konvansiyonel kırma çatılı bir yapı ve bacası ile temsil edilmiştir. vi. Ölçek-oran hissi imgeleştirilen "ev" üzerinden kısmen bulunmaktadır.</p>
<p>2</p>	<p>Labirent Mağara adamı Tuzak Korku Madeni halka Ev Oda Geçit Dokuz kapı Mahzen Dehiz Duvar</p>	<p>i. Üç farklı mekânsal anlatı bulunmaktadır. ii. mekânsal anlatılar arası geçiş dikey kullanımdaki bölümeleme nedeniyle kesintiye uğramıştır. iii. Verilen yüzeyler bir fon görevi görmüştür. Tasarıma dahil edilememiştir. Tasarım bir zemin düzlemi üzerinde gerçekleştirilmiştir. iv. Yüzeylerde eksiltme veya artırımı yoktur. v. Bu çalışmada öğrencinin seçtiği kavramları daha kişiselleşmiş bir yorumla aktarabildiği gözlemlenmiştir. Labirent, dehiz, mahzen ve oda gibi kavramların tasarımda yönlendirici olduğu tespit edilmiştir. Bu kavramların duygusal boyutları renk seçimi ve alt-üst konumlandırmaları ile hiyerarşi içinde aktarılmaya çalışılmıştır. vi. Ölçek-oran hissine dair bir kaygı tespit edilememiştir.</p>
<p>3</p>	<p>Labirent Kübe Dağ Tuzak Korku Nehir Çukur Çöl Hendek Surlar Vadi Geçit Dehiz Duvar</p>	<p>i. Üç farklı mekânsal anlatı bulunmaktadır. ii. Mekânsal anlatılar arası geçiş iyi örgütlenememiştir. iii. Bu çalışma da hacmi bir bütün olarak algılayıp, yüzeyleri tasarıma dahil etme konusunda diğer çalışmalardaki gibi sınırlı bulunan zemin oluşturma yaklaşımına sahiptir. iv. Yüzeylerde eksiltme veya artırımı yoktur. v. Bu çalışmada öğrenci diğer çalışmalara göre daha fazla kavramı tasarıma dahil etmiştir. Anlatıda geçen coğrafi verileri de görselleştirme çabası gözlemlenmektedir. Çukur, hendek, çöl, vadi, dağ gibi çeşitli mekânsal kavramlar aktarılmıştır. Kimilerinde kişisel yorum daha baskınken, kimilerinde doğrudan aktarımlar yer almıştır. Kale, sur ve kübe gibi mekânsal anlatımlar bilindik imgeler üzerinden görselleştirilmiştir. vi. Ölçek-oran hissi, kale imgesi üzerinden gelişmiştir.</p>

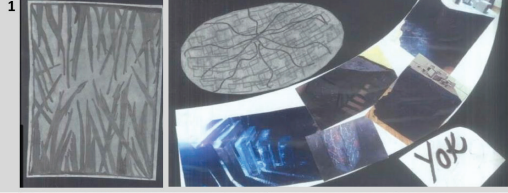
Resim 4. Alef-Ölümsüz'e ait kavramlar ile öğrencilere ait poster ve maket çalışmaları: 1 - Kübra İçme, 2 - Gizem Kılınc, 3 - Furkan Kaya

Değerlendirme kriterleri: i. Üç farklı mekânsal anlatının varlığı, ii. Mekânsal anlatılar arasındaki geçiş, iii. Yüzey kullanımı, iv. Yüzeylerde eksiltme/ Yüzey artırımı, v. Görselleştirmede kişisel yorum, vi. Ölçek-oran hissi

<p>1</p> <p>Asterion'un Evi</p> 	<p>i. Üç farklı mekânsal anlatı bulunmaktadır.</p> <p>ii. Hacmin kullanımında bir zemin öngörülmektedir. Labirenti oluşturan yüzeylerin homojenliği ve dam olarak belirtilen yüzeyin tasarımın genelinden koparılışı mekânsal anlatılar arası geçişi zedelemiştir.</p> <p>iii. Hacmin verili yüzeyleri tasarıma dahil edilmemiştir.</p> <p>iv. Yüzeylerde eksiltme veya artırım yoktur.</p> <p>v. Tamamı bir sahne gibi davranan çalışmada, yalnızlık, tutsaklık ve sonsuzluk gibi soyut kavramlar, labirent ve birbirini tekrar eden mekânsal öğelerle görselleştirilmeye çalışılmıştır. Dam olduğu düşünülen bir yüzeydeki taş sütunlar, labirentteki kum dolu havuzlar, içi içe geçmiş dehlizler duygusal kavramları pekiştirmek için devreye sokulmuştur.</p> <p>vi. Ölçek-oran hissi kaygısı bulunmamaktadır.</p> <p>Yalnızlık Tutsaklık Sonsuzluk Daralan mekan Taş sütun Dam Havuz Avlu Dehliz Kum dolu havuz Sonsuz tekrar</p>
<p>2</p> 	<p>i. Net olmamakla birlikte, birden fazla mekânsal anlatı bulunmaktadır.</p> <p>ii. Mekânsal anlatılar arası geçiş iyi kurgulanamamıştır.</p> <p>iii. Yüzey kullanımını sınırlı bulunmuştur. Tasarım bir zemin düzlemi üzerinde geliştirilmiştir.</p> <p>iv. Yüzeylerde sınırlı eksiltme ve artırım girişimi gözlenmiştir.</p> <p>v. Öğrenci anlatıda geçen yalnızlık, tutsaklık, sonsuzluk, delilik gibi soyut kavramları, kendi bakış açısıyla imgeleştirdiği kübik mekanların tekrarı ile aktarmaya çalışmıştır. Buradaki kübik mekanlar, tekrar eden ve deliliğe atıfta bulunan, birbirine çok benzeyen ve damlarına çıkılabilen kapısız hacimlerden oluşmaktadır. Öğrencinin hayal gücünde, anlatıdan gelen 9 ve on dört sayıları tekrarlar üzerinden işlenmiştir.</p> <p>vi. Ölçek-oran hissi insan figürü nedeniyle oluşmuştur.</p> <p>Yalnızlık Tutsaklık Sonsuzluk Boş oda Kilitli kapı Dam Sonsuz tekrar Açık kapılar Yanıklık Delilik On dört Dokuz</p>
<p>3</p> <p>ASTERION'UN EVİ</p> 	<p>i. Birden fazla mekânsal anlatı bulunmaktadır.</p> <p>ii. Mekânsal anlatılar arası geçiş sahneler arası geçiş gibi düşünülmüştür. Hacim bütüncül olarak ele alınmamıştır.</p> <p>iii. Tasarım bir zemin düzlemi üzerinde ele alınmış, yüzeyler tasarıma dahil edilmemiştir.</p> <p>iv. Yüzeylerde eksiltme veya artırım yoktur.</p> <p>v. Öğrenci anlatıda yer alan delilik, yanıklık, yalnızlık gibi soyut kavramları işlemiş, bunları yeniden kurguladığı bir anlatı ile bir araya getirmiştir. Senaryo seviyesinde kalan bu anlatıda, yalnızlığından kurtulma anı güneş ile temsil edilmiştir. Boğa başı bir insan figürü kullanılmış, sembolik anlatımlar devreye sokulmuştur. Dolayısıyla öğrencinin sembollerin doğrudan anlamlarını kullandığı, kendi kişisel anlatımlarını görselleştirmede zorlandığı gözlemlenmiştir.</p> <p>vi. Mekânsal geçişlerde ölçek-oran değişimi söz konusudur. Tutarlı değildir.</p> <p>Yalnızlık Tutsaklık Sonsuzluk Sonsuz tekrar Yanıklık Delilik Boğa başı Güneş Dehliz Mahzen</p>
<p>4</p> <p>ASTERION'UN EVİ</p> 	<p>i. Belirli olmayan sayıda çoklu mekânsal anlatılar yer almaktadır.</p> <p>ii. Mekânsal anlatılar arası geçiş kendiliğinden ve bütüncüldür.</p> <p>iii. Öğrenci hacmin tüm yüzeylerini, herhangi bir zemin oluşturma kaygısı gütmeden kullanabilmiştir.</p> <p>iv. Yüzeylerde eksiltme veya artırım yoktur.</p> <p>v. Bu çalışmada soyut kavramlar üzerinde yoğunlaşıldığı gözlemlenmiştir. Soyut kavramlara odaklanma, öğrencinin çalışmasında verilen hacim içinde tamamen esnek davranabilmesi ve bu esnekliği daha kişiselleşmiş bir yorumla sunabilmesini getirmiştir. Sonsuzluk, daralma, tutsaklık gibi kavramlar öğrencinin zihnindeki kalıplaşmış imgelerle kurulmadığından, öğrenci yorumlama becerisini görselleştirme çabasıyla iletmiştir.</p> <p>vi. Ölçek-oran hissi yorumu açıktır. Bu durumun tasarıma olumlu bir katkısı olmuştur.</p> <p>Yalnızlık Tutsaklık Sonsuzluk Sonsuz tekrar Yanıklık Delilik Daralan mekan</p>
<p>5</p> <p>ASTERION'UN EVİ</p> 	<p>i. Belirli olmayan sayıda çoklu mekânsal anlatılar yer almaktadır.</p> <p>ii. Hacim bir bütün olarak kullanılabilmiş, verilen sınırlar tasarımda bir engel değil, bir parametreye dönüşmüştür. mekânsal anlatılar arası geçiş bu bütüncül bakış ile örgütlenmiştir.</p> <p>iii. Yalnızlık ve tutsaklık gibi kavramlar tüm hacim kullanılarak ifade edilmiş, hacmin yüzeyleri de etkin bir şekilde tasarıma dahil olmuştur.</p> <p>iv. Yüzeylerde belirli yerlerde eksiltme ve artırım yapılmıştır.</p> <p>v. Yüzeylerin kullanımı ile iç-dış oluşumu pekiştirilmiş, içeride olma hali tutsaklığı anlatan, dışarıya ise, anlatıda geçen karakterin ruhsal durumunu tarifleyen bir araç haline dönüşmüştür. Renk tercihi ve soyutlama becerisi kişisel bakışın net görüldüğü bir seviyede gerçekleşmiştir. Öğrenci bilindik imgelerin dışında, tasarımda dengeli ve tutarlı bir anlatım yakalamıştır.</p> <p>vi. Ölçek-oran hissi yorumu açıktır. Bu durumun tasarıma olumlu bir katkısı olmuştur.</p> <p>Yalnızlık Tutsaklık Ölüm Kurtuluş Sonsuzluk Sonsuz tekrar Yanıklık Delilik Boğa başı Güneş Dehliz Mahzen</p>

Resim 5. Alef-Asterion'un Evi'ne ait kavramlar ile öğrencilere ait poster ve maket çalışmaları: 1-Büşra Gökalp, 2-Zehra Kezer, 3 – Havva Yıldırım, 4 – Büşra Geçit, 5 – Hacer Beklen

Değerlendirme kriterleri: i. Üç farklı mekânsal anlatının varlığı, ii. Mekânsal anlatılar arasındaki geçiş, iii. Yüzey kullanımı, iv. Yüzeylerde eksiltme/ Yüzey artırımı, v. Görselleştirmede kişisel yorum, vi. Ölçek-oran hissi



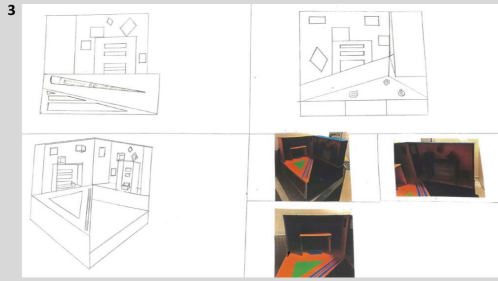
Kaçış
Zaman
Müzik
Karanlık
Tedirginlik
Tüneller
Yeraltı
Kanalizasyon

Tasarımda daha soyut kavramları ön plana çıkaran bu çalışmada, işlenen kavram sayısı mekânsal verilerle eşleşemediğinden, verilen hacimde mimari örgütlenmeye dair görselleştirmeler yer almamıştır. Burada öğrencinin kişisel soyut bakışının, daha çok tasarım prensiplerinden uzak bir biçimde aktarıldığı ve bunu yaparken de öğrencinin iki boyutlu anlatım araçlarından daha fazla yararlandığı gözlemlenmiştir. Bu nedenlerle ortaya konan maket, içeriği ve yöntemi açısından çalışmanın amacına uygun bulunmamıştır.



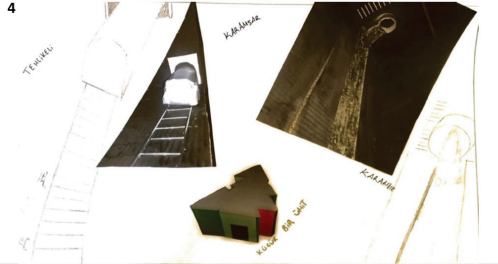
İnsanlar
Metro istasyonu
Kalabalık
Gürültü
Mağaza
Kaçış
Londra
Mağaza
Pazar yeri
Renkli
Telaş
Yeraltı

i. Üç farklı mekânsal anlatı bulunmaktadır.
ii. Mekânsal anlatılar arası geçiş hacmin tümü kullanılarak gerçekleştirilmeye çalışılsa da, bu geçişi kesintiye uğratan bir yaklaşım tespit edilmmiştir.
iii. Bir zemin üzerinde farklı katmanların devreye sokulması ile gerçekleştirilmiş, verili yüzeyler tasarıma üçüncü boyutta dahil olamamıştır.
iv. Yüzeylerde eksiltme veya artırım yoktur.
v. Anlatıdan geçen üç farklı mekânsal durum metro istasyonu, pazar yeri ve kanalizasyon olarak belirlenmiştir. Öğrenci bu mekanlardan metro istasyonunu ve beraberinde aktarılan, kalabalık, gürültü, kaçış, renkli gibi soyut kavramları kendi bakış açısıyla görselleştirme yoluna gitmiştir. Burada insan soyutlamaları ve renk kullanımları mekânı örgütleyen temel imgelere dönüşse de, mekan dili bilindik imgelerden kurulmuştur.
vi. Ölçek-oran hissi metro istasyonu ve insan figürleri aracılığıyla gelişmektedir.



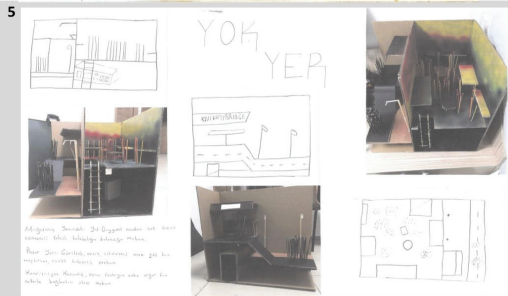
Mağaza
Kaçış
Mağaza
Tezgah
Pazar yeri
Renkli
Telaş
Yeraltı
Tabela

i. Üç farklı mekânsal anlatı bulunmaktadır.
ii. Mekânsal anlatılar arası geçiş düşünülmemiş ve kurgulanmamıştır.
iii. Hacimde bir zemin belirleme ve hacmi kademeli olarak katmanlara ayırma uygulaması görülmektedir. Hacmin diğer yüzeyleri düşünülmemiştir.
iv. Yüzeylerde eksiltme veya artırım yoktur.
v. Anlatıdan seçilen somut kavramlar geometrik figürler ve renklerle ifade edilmiştir. Mağaza, pazar yeri, tezgah gibi mekânsal veriler gerçeküstü bir anlatımla görselleştirilmiştir. Hacim içerisinde hacimler ve kütleler belirlemekle birlikte, mekan, senaryo ve hikaye birlikteliği gözlenmemiştir. Çizim ve maketin ifadesi üçüncü boyuttaki anlatılmak istenen ilişkileri anlatmakta yetersiz kalmıştır.
vi. Herhangi bir ölçek-oran hissi bulunmamaktadır.



Metro istasyonu
Karanlık
Zaman
Tüneller
Izgara
Mağaza
Kaçış
Tehlike
Kavga
Sığın
Telaş
Yeraltı

i. Tek bir mekânsal anlatı aktarılmıştır.
ii. Mekânsal anlatılar arası geçiş örgütlenmemiştir.
iii. Tekil bir sahnenin anlatımı gerçekleştirilen tasarımda, hacim kullanımı diğer çalışmalarındaki gibi bir zemin düzleminde gerçekleştirilmiştir. Hacmin diğer yüzeyleri göz ardı edilmiştir.
iv. Yüzeylerde eksiltme veya artırım yoktur.
v. Anlatıdan geçen metro istasyonu ve tünel kavramı bir arada işlenmiş, karanlıkta olma, kaçış ve tehlike halleri kullanılan renk ve kapalılıkla yansıtılmaya çalışılmıştır. Bilindik imgeler üzerinden kurulan tasarımda, seçilen kavramların birbiri ile ilişkisi ve bunun sonucu gelişen mekânsal örgütlenmeler derinliksiz bir ifade bulmuştur.
vi. Ölçek-oran hissi kaygısı bulunmamaktadır.



İnsanlar
Metro istasyonu
Kalabalık
Gürültü
Tezgah
Baharat
Müzik
Kaçış
Londra
Mağaza
Pazar yeri
Renkli
Telaş
Yeraltı
Kanalizasyon

i. Üç farklı mekânsal anlatı bulunmaktadır.
ii. Mekânsal anlatılar arası geçiş hacmin bütününde olumlu bir şekilde tasarlanmıştır.
iii. Tasarımın bir zemin düzleminde ele alınışı olumsuz görülse de, hacmin tamamının çeşitli seviyelerde kullanılıyor olması olumlu olarak değerlendirilmiştir.
iv. Yüzeylerde eksiltme veya artırım yoktur.
v. İnsanların ve kalabalığın soyutlanma dili, hem duyguları hem de mekânsal durumu ortaya koymakta başarılıdır. Gürültülü, şenlikli, telaşlı ve renkli bir atmosfer ve mekanlar arası geçişler hacmin daha verimli kullanılması ile ortaya konabilmiştir. Daha karanlık ve tehlikeli olan kanalizasyondan, karmaşası olan gürültü pazar yerine ve oradan kalabalık metro istasyonuna, zamanlar arası bir geçiş senaryosuyla atlayışlar öngörülmüştür.
vi. Ölçek-oran hissi mekanlar arası geçişte dengeli bir şekilde değişim geçirmiştir.

Resim 6. Yok Yer'e ait kavramlar ile öğrencilere ait poster ve maket çalışmaları: 1 – Dilek Sevim, 2 – Aefrati Alumi, 3 – İsmail Çelik, 4 – Barış Arslan, 5 – Lütfi Tahir Var

Tasarım Çalışmasının Değerlendirmesi

Öğrencilerin çalışma kapsamında kendilerine verilen metinlerde çeşitli kavramlar üzerinde yoğunlaştıkları gözlemlenmiştir. Çalışma, üç boyutlu bir üretimin devreye girdiği ancak bir metnin görselleştirilmesine dayalı olması sebebiyle metinler arası bir sürecin geliştiği bir çalışma olmuştur. Burada öğrenci eskiz ve maket yapımını ağırlıklı kullansa da, görselleştirdiği metnin anlatımında sözlü aktarımlara yer vermiştir. Aynı metni görselleştiren öğrenci çalışmalarının, kimi metinler için benzer ürünlere neden olduğu, kimi metinler için oluşturulan çalışmaların ise birbirlerinden oldukça farklı oldukları tespit edilmiştir.

Genel olarak çoğu öğrenci çalışmasında, tasarımda bir zemin düzlemi oluşturma kaygısı tespit edilmiştir. Bu durum öğrencilerin verilen hacmi bir bütün olarak ele almada ve yüzeyleri tasarıma dâhil etmede zorlandıklarını ortaya çıkarmıştır. Seçilen kavramların görselleştirilme süreçlerinde ise, değişen oranlarda bir yorumlama becerisi gözlemlenmiştir. Bu değişkenlik, gerek okuma parçasından gelen kavramların niteliği, gerekse derisi daha önce almış veya mimarlık eğitimi öncesinde bir tasarım deneyimi

geçirmiş kimi öğrencilerin tasarım geçmişinin varlığı ile ilişkili bulunmuştur. Örneğin “*Güneş Ülkesi*” metnini görselleştiren öğrenci çalışmalarından kriterlere göre başarılı bulunmasa da kişisel yorumlama becerisi diğer çalışmalara göre daha yüksek bulunan iki çalışmadan birinin, geçmiş tasarım deneyimi olan bir öğrenciye ait olduğu tespit edilmiştir. Aynı şekilde somut kavramların ağırlıklı tartışıldığı “*Bitmemiş Öyküler*” metnine ait yorum potansiyeli yüksek bulunan iki çalışmalardan birinin, tasarlama geçmişi olan bir öğrenci elinden çıktığı gözlemlenmiştir (Tablo 2).

Dikkat çeken bir diğer çıkarım ise daha somut tariflerin yer aldığı metinlerin, aynı metni görselleştiren öğrenci tasarımları arasında çeşitlilik miktarını azalttığına gözlemlenmesidir (Tablo 3). Daha genel anlamda bu metinlere dayalı çalışmaların diğer çalışmalara oranla daha az yaratıcı bulunduğu belirtilebilir. Diğer yandan, anlatının soyut kavramlar üzerinden geliştiği metinlerin görselleştirilmesinde, öğrencinin hayal gücünün ve kişisel bakışının daha belirginleştiği gözlemlenmiş, aynı metni çalışan öğrenci çalışmalarının bu nedenle birbirine benzemeyen ve çeşitlenen bir durumda olduğu tespit edilmiştir (Resim 7).

Tablo 2. Öğrenci çalışmalarının değerlendirme kriterlerine göre sayısal olarak incelenmesi tablosu

	incelenen toplam çalışma sayısı	i		ii		iii		iv		v		vi	
		Üç farklı mekânsal anlatının varlığı		Mekânsal anlatılar arasındaki geçiş		Yüzey kullanımı		Yüzeylerde eksiltme/ Yüzey artırımı		Görselleştirmede kişisel yorum		Ölçek-oran hissi	
		Var	Yok	Var	Yok	Zemin kurma eğilimi	Hacmi bütün olarak algılama	Var	Yok	Potansiyeli var	Kalıplaşmış imgeler	Var	Yok
GÜNEŞ ÜLKESİ	4	2	2	2	2	4	0	0	4	2	2	1	3
BİTMEMİŞ ÖYKÜLER	4	3	1	1	3	2	2	1	3	2	2	3	1
FLUSH	3	2	1	0	3	3	0	1	2	2	1	2	1
ALEF (ÖLÜMSÜZ)	3	2	1	0	3	3	0	0	3	2	1	2	1
ALEF (ASTERİON'UN EVİ)	5	5	0	2	3	3	2	2	3	4	1	3	2
YOK YER	5	3	2	1	4	4	1	0	5	3	2	2	3

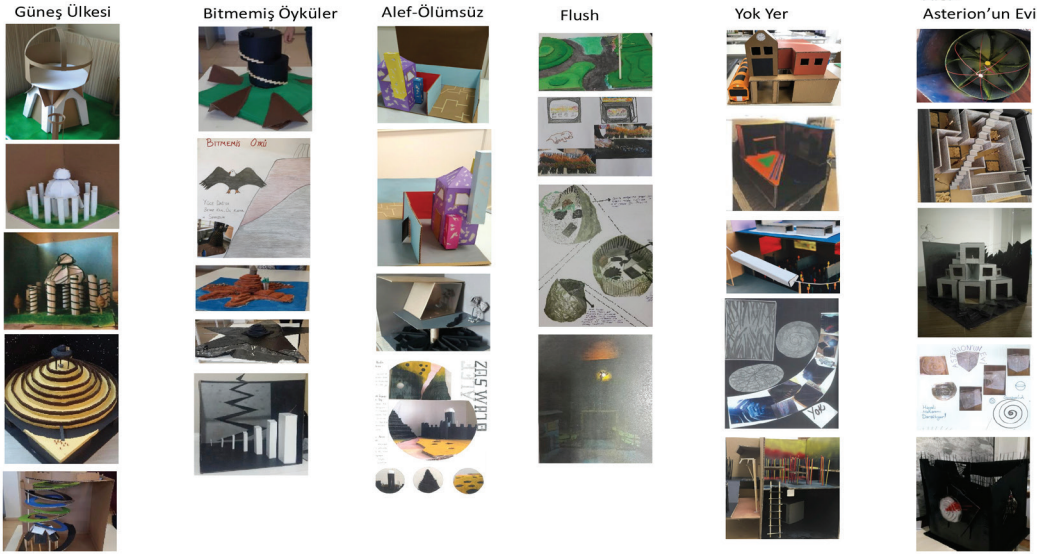
Tablo 3. Tartışılan kavramların soyutluk ve somutlukları açısından okuma parçalarına göre dağılımı tablosu

	SEÇİLEN KAVRAMLAR		SOYUT KAVRAM (%)
	SOYUT	SOMUT	
GÜNEŞ ÜLKESİ	5	35	12,5
BİTMEMİŞ ÖYKÜLER	10	41	19,6
FLUSH	9	28	24,3
ALEF (ÖLÜMSÜZ)	7	25	21,9
ALEF (ASTERİON'UN EVİ)	33	18	64,7
YOK YER	24	33	42,1

Somut ifadeler,
nesnel mekânsal
tarifler

Soyut ifadeler, öznel
mekânsal tarifler

Yorum çeşitliğindeki artış



Resim 7. Görselleştirme çalışmalarının anlatıdaki somut/soyut kavram ağırlığına göre ve yorum farklılıklarındaki artışına göre geliştirilen sıralaması

Çalışma için verilen okuma parçaları incelendiğinde ve stüdyodaki tartışmalar değerlendirildiğinde, öğrencilerin ağırlıklı olarak aktardıkları kavramlara göre soyut ve somut anlatımların metinlere göre derecelendirmesi yapılmıştır. Buna göre kavramsal olarak, somut kavramların çok olduğu metinlerden soyut kavramların çok olduğu metinlere doğru bir sıralama gerçekleştirilmiştir. Bu durumda, somuttan soyuta geçişteki sıralama Güneş Ülkesi, Bitmemiş Öyküler, Flush, Yok Yer, Alef – Ölümsüz ve Alef Asterion'un Evi olarak belirtilebilir.

İlk olarak, anlatıda somut mekânsal tarifler olduğunda görselleştirmelerdeki benzerlik artmaktadır. Bunun nedeni somut kavramların öğrencinin zihninde belirli imgelerle kodlanmış olmasıdır. Mimarlık eğitiminde ilk yıldaki amaç daha önceki öğrenimlerinde belli kalıplar edinen öğrencinin zihnindeki tek tipleşmiş imgeleri yıkmak ve soyut düşünme becerisi kazandırmaktır. Bu soyut düşünceleri öğrenci iki veya üç boyutlu görsel üretimler aracılığıyla somutlaştırmaktadır. Bu çalışmada görülen, metinlerden elde edilen somut mekânsal tariflerin birbirine benzer tasarım ürünlerine neden olmasıdır. Öğrenci gündelik yaşamından ve deneyimlerinden edindiği imgelerin tekrarının ötesine geçmekte zorlanmaktadır. Bu öğrencilerde tasarım modeli için verilen küpün sınırlarına hapsolmek, onları birer arka fon olarak görmek, yüzey ve hacim olarak kavrayamamak gibi temel sınırlılıklar gözlenmiştir.

İkinci olarak anlatıda duygusal tarifler ve yoruma açıklık belirlediğinde öğrencinin kişisel yorumu farklılaşmakta ve çeşitlilik artmaktadır. Öğrencinin alışık olmadığı somut mekân ve ortam tariflerinin dışına çıkan anlatıların görselleştirilmelerinde, öğrenci zihninde oluşmuş belirgin bir imgenin olmamasının da katkısıyla, tasarım ürünleri çeşitlilik kazanmıştır. Farklı

duygusal anlatılar ile net olmayan tasvirlerin yoruma açık olması, soyut düşünme ve ifade yeteneğine katkı sağlamıştır. Bu öğrencilerde tasarım modeli için verilen küpün sınırlarına hapsolmeden farklı yorumlar getirilebilmiştir. Küpün hacimsel bir büyüklük olarak kavranması, iç-dış, arka-ön gibi ifadelerle küpün hacimsel büyüklüğünün dışına çıkılması tasarımlardaki yaratıcılığı teşvik etmiştir.

Araştırmanın Değerlendirmesi

Sonuç olarak gerek somut kavramların, gerekse soyut kavramların ağırlıkta olduğu çalışmalarda yaratıcılıkları ve yorumları olumlu bulunan bazı öğrencilerin, kavramların somutluğu veya soyutluğundan bağımsız olarak başarılı çalışmalar yaptığı da gözlemlenmiştir. Burada öğrencinin geçmiş tasarım deneyiminin varlığının, bakış açısının diğer ilk yıl öğrencilerinden daha esnek olmasına neden olduğu tespit edilmiştir. Herhangi bir geçmiş deneyimi olmayan öğrencilerde ise mentinlerarası bağlantıları hareketle geçirmek üzere araçsallaştırılan okuma parçalarından seçilen kavramlarla doğru orantılı olarak özgünlük ve yaratıcılık dereceleri değişmiştir. Örneğin "tapınak" kavramını tercih eden öğrenciler, bildikleri bu kavramı zihnindeki kodlanmış haliyle görselleştirme yoluna gitmiş, tanışık olunan imgelemin dışına çıkmakta zorlanmışlardır. Oysa "tutsaklık" gibi bir kavramı işleyen öğrencilerin, bu kavramı görselleştirmek adına daha yoruma açık çalışmalar yaptığı, dolayısıyla kavramla tanışıklık sağlayan zihinsel bağlantıların genel kalıpların dışında, kişiye has bir şekilde gerçekleştirildiği tespit edilmiştir.

Bu çalışma, mimarlık eğitiminde, özellikle ilk yıl seviyesinde öğrencilerin yaratıcılıklarını geliştirmek ve onlara farklı bakış açıları kazandırabilmek

için yürütücülere tasarım problemi kurgusu açısından da önemli veriler sunmaktadır. Anlatıdaki soyutluk ve belirsizlikler, öğrencinin yorum becerisini ve keşfetme duygusunu harekete geçirmektedir. Bu nedenle tasarım problemleri verilirken, oluşturulan çalışma föylerinin keşfedilmeye ve yoruma açık, yaratıcılığı teşvik eden bir şekilde düzenlenmesinin öğrencinin zihinsel süreçlerini aktive etmedeki önemi ortaya konmuştur.

***Arş. Gör. Fatma KOLSAL**

E-posta: fatmakolsal@anadolu.edu.tr

Eskişehir Teknik Üniversitesi, Mimarlık ve Tasarım Fakültesi,
Mimarlık Bölümü

İkieslül Kampüsü, Eskişehir

****Doç. Dr. Berna ÜSTÜN**

E-posta: bustun@anadolu.edu.tr

Eskişehir Teknik Üniversitesi, Mimarlık ve Tasarım Fakültesi,
Mimarlık Bölümü

İkieslül Kampüsü, Eskişehir

Teşekkür

Bu çalışmanın gerçekleştirilmesine fikirleri ve tasarım ürünleriyle vesile olan, tartışmaya ve iletişime açık bir stüdyo ortamında yaratıcılıklarıyla emek veren tüm öğrencilerimize teşekkür ederiz.

Kaynaklar

- Alexander, C., Ishikawa, S., Silverstein, M., i Ramió, J. R., Jacobson, M., & Fiksdahl-King, I. (1977). *A pattern language*. Gustavo Gili.
- Arnheim, R. (1969). *Visual thinking*. Univ of California Press.
- Cross, N. (2006). *Designerly ways of knowing*. London: Springer.
- Culler, J. (1976). Presupposition and intertextuality. *MLN*, 91(6), 1380-1396.
- Fischer, G. (2015). *Mimarlık ve Dil*. (F. E. Akerson, Çev.), İstanbul: Daimon Yayıncılık.
- Frow, J. (1990). Intertextuality and ontology. *Intertextuality: Theories and practices*, ss.45-55.
- Gregory, S. A. (1966). *Design science*. In *The design method* (pp. 323-330). Springer US.
- Lawson, B. (1993). Parallel lines of thought. *LANG DES*, 1(4), 321-331.
- Lawson, B. (2006). *How designers think: the design process demystified*. Routledge.
- Sæbo A. B., McCammon, L. A., & O'Farrell, L. (2006). *Exploring teaching creativity and creative teaching: The first step in an international research project*.
- Tefik, E. K. İ. Z. (2017). Alımlama estetiği mi metinlerarasılık mı?. *DTCF Dergisi*, 47(2).
- Weiner, F. (2005). *Five critical horizons for architectural educators in an age of distraction*. EAAE PRIZE 2003-2005, 21.

