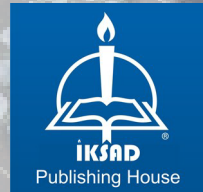


TASARIM ve TASARIM SÜRECİ

Deniz DEMİRARSLAN & Oğuz DEMİRARSLAN

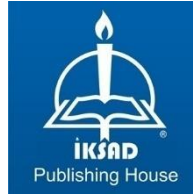


TASARIM ve TASARIM SÜRECİ

Deniz DEMİRARSLAN¹

Oğuz DEMİRARSLAN²

KOCAELİ, 2020



¹ Kocaeli Üniversitesi, Mimarlık ve Tasarım Fakültesi, İç Mimarlık Bölümü, demirarslandenz@gmail.com, Kocaeli, Türkiye.

² Maltepe Üniversitesi, Mimarlık ve Tasarım Fakültesi, İç Mimarlık Bölümü, oguzdemirarslan@maltepe.edu.tr, İstanbul, Türkiye.

Copyright © 2020 by iksad publishing house

All rights reserved. No part of this publication may be reproduced, distributed or transmitted in any form or by any means, including photocopying, recording or other electronic or mechanical methods, without the prior written permission of the publisher, except in the case of brief quotations embodied in critical reviews and certain other noncommercial uses permitted by copyright law. Institution of Economic Development and Social

Researches Publications®

(The Licence Number of Publicator: 2014/31220)

TURKEY TR: +90 342 606 06 75

USA: +1 631 685 0 853

E mail: iksadyayinevi@gmail.com

www.iksadyayinevi.com

It is responsibility of the author to abide by the publishing ethics rules.

Iksad Publications – 2020©

ISBN:

Cover Design: İbrahim KAYA

August / 2020

Ankara / Turkey

Size = 16 x 24 cm

ÖNSÖZ

Günümüz dünyasında gerek sosyal medyada ve televizyonda gerek gazete ve dergilerde gerekse de sokakta yürürken sıkça karşılaştığımız bir kavram var: TASARIM.

Her konuda, her yerde, her şeyde tasarım kavramını görmekteyiz. Web tasarımı, saç tasarımı, moda tasarımı, mağaza tasarımı, ambalaj tasarımı vb. Bu kitap mimarlık temel alanını oluşturan mimarlık, iç mimarlık, mobilya ve endüstriyel tasarım alanlarında “Tasarım nedir? Nasıl olmalıdır?” konusunda temel bilgi vermeyi amaçlamaktadır.

Kitap, mekânın, mekânı oluşturan ve mekânda bulunan öğelerin tasarımı ile ilgilenenlerin tasarım konusunu doğru kavramalarını amaçlamaktadır. Özellikle mekân tasarımı açısından örnekler üzerinde durularak tasarım ile ilgili konular açıklanmıştır.

Kitap Giriş, Tasarım Kavramı, Tasarım Sürecinde Tasarım Felsefesi, Tasarım Sürecinde Eskiz Kavramı ve Önemi, Tasarımı Etkileyen Unsurlar ve Tasarımda Yozlaşma bölümlerinden oluşmaktadır. Giriş bölümünde yaratıcılık kavramına değinilmiş, birinci bölümde tasarım kavramı ünlü tasarımcıların manifestoları ve örnekleri ile açıklanmış, ikinci bölümde tasarımın başlangıç noktasını oluşturan tasarım felsefesi hakkında bilgi verilmiş, üçüncü bölümde tasarımda eskizin önemi açıklanmış ve dördüncü bölümde ise tasarımı etkileyen unsurlar ve tasarımda yozlaşma hakkında bilgi verilmiştir.

Tasarımı bir yaşam tarzı olarak benimseyen tüm tasarımcılar için kitabın önemli bir yazılı kaynak teşkil etmesi amaçlanmıştır.

Doç. Dr. Deniz DEMİRARSLAN, Öğr. Gör. Oğuz DEMİRARSLAN

Kocaeli, Ağustos-2020

İÇİNDEKİLER

ÖNSÖZ.....	1
İÇİNDEKİLER.....	3
RESİM LİSTESİ	4
GİRİŞ.....	11
BÖLÜM 1. TASARIM KAVRAMI	13
BÖLÜM 2. TASARIM SÜRECİNDE TASARIM FELSEFESİ...40	
BÖLÜM 3.TASARIM SÜRECİNDE ESKİZ KAVRAMI VE ÖNEMİ.....	44
BÖLÜM 4. TASARIMI ETKİLEYEN UNSURLAR VE TASARIMDA YOZLAŞMA	75
SONSÖZ.....	116
KAYNAKÇA	119
YAZAR ÖZGEÇMİŞLERİ.....	124

RESİM LİSTESİ

Resim 1. Yaratıcılık.	12
Resim 2. Leonardo Da Vinci'nin Embriyo ve İnsan Başı Oran Çalışmaları.	17
Resim 3. Villard de Honnecourt'a Ait Doğayı ve Hayvanları Gözlemleyerek Yaptığı Eskizler.	18
Resim 4. Mario Botta'nın Bina, Mobilya ve Ürün Tasarımları.	19
Resim 5. Karim Rashid'in Bina, Mobilya ve Ürün Tasarımları.	19
Resim 6. Zaha Hadid'in Mekân, Mobilya ve Ürün Tasarımları.	20
Resim 7. Tasarımcı, Sıra Dışı Olanı Tasarlayan Kişidir.	21
Resim 8. Bir İlköğretim Okuluna Ait Fonksiyon Şeması.	28
Resim 9. Bir Konuta Ait Fonksiyon Şeması.	29
Resim 10. Yeni Sümer Dönemine Ait Bir Tapınağın Kil Tablet Üzerine Çizilmiş Planı.	32
Resim 11. 1/24 Ölçeğinde Yapılmış Niha Tapınak Maketinin Üstten ve Cepheden Görünümü.	32
Resim 12. Theo Van Doesburg'un "Cinema Dance Hall" Mekânının Tasarımı İçin Yapmış Olduğu Maket Çalışması ve Ben Nicholson'ın "Loaf House" Mekân Tasarımının Maket Çalışması.	34

Resim 13. Şehzade Mehmet'in Sünnet Düğünü (1582) İçin Yapılan Şenliklerde Sergilenen Süleymaniye Camisi'nin Ahşap ve Fildişi Malzeme Kullanılarak Yapılan 1/25 Ölçekli Maketi.	34
Resim 14. Fransız Dekoratörler Percier ve Fontaine Tarafından Tasarlanan Bir Yatak Odasının Sunumu (1799-1804), Rus Dekoratör Redkovskij Tarafından Tasarlanan Bir Mekânın Sunumu (1858) Görülmektedir.	35
Resim 15. Günümüz Mekân Tasarımında Projelerin Üç Boyutlu Anlatım Çalışmalarına Örnekler.	36
Resim 16. Bir Çaydanlığın Tasarım Örüntüleri.	38
Resim 17. İşlev Analizi, Alt İşlev, İşlev, Eylem ve Eylem Yardımcı Aracı Kavramlarının Bilgisayar Programı Komutları ile Açıklanması.	38
Resim 18. Louvre Müzesi Önündeki Cam Piramit.	41
Resim 19. Charles Eames'in Kaliforniya'daki Evi.	42
Resim 20. Le Corbusier'in Ronchamp Şapeli ve İç Mekânından Görünüm.	43
Resim 21. Tasarımı Marianne Brandt'a Ait Çaydanlık Tasarımı.	43
Resim 22. Paris Pompidou Sergi Salonu.	45
Resim 23. Tadao Ando Tasarımı Sayamaike Tarih Müzesi Binanın Kesiti ve Setin İç Mekândaki Görünümü.	46
Resim 24. Frank O.Gehry'nin "Cross Check" İsimli Koltuk Tasarımı. Koltuğun Tasarımında Çıkış Noktası Hasır Sepet, Ortada Eskiz Çalışmaları ve Prototip.	47

Resim 25. Dancing Building Binası, Binanın Eskiz ve Maket Çalışması.	48
Resim 26. Moiré Deseninden Yola Çıkılarak Tasarlanan “How High The Moon” Koltuk ve Eskiz Çalışması. Tasarım: Shiro Kuramata.	50
Resim 27. Origami Mutfak, Tasarım: Karim Rashid.	51
Resim 28. “Gemma” Koltuk, Tasarım: Karim Rashid.	51
Resim 29. Orta Çağ’da Gotik Katedrallerin Biçim Etkisi ve Arayışları Mobilya Tasarımında da Görülmektedir.	53
Resim 30. Ünlü Tasarımcı Mario Botta Eskiz Çalışmaları Yaparken Görülmektedir.	56
Resim 31. Üstte Alvar Aalto’nun Danimarka North Jutland Sanat Müzesi İçin Yapmış Olduğu Eskiz Çalışması, Altta İse Müzenin Amfityatrosundan Görünüm.	58
Resim 32. Üstte Alvar Aalto’nun Helsinki Finlandiya Hall Binası Salonu İçin Salon Akustiği Eskizi, Altta İse Bu Salondan Görünüm.	59
Resim 33. Üstte Mimar Alvar Aalto’nun Vlipury Kütüphanesi İçin Yaptığı Eskiz Çalışması, Altta İse Kütüphanenin Okuma Salonundan Görünüm.	60
Resim 34. Frank Lloyd Wright’ın Guggenheim Müzesi İçin Yapmış Olduğu Eskiz Çalışması ve Müzenin Günümüzdeki Durumu.	61
Resim 35. Frank Lloyd Wright’ın Rose Pauson Evi İçin Eskiz Çalışması ve Tasarımın Uygulanmış Hali Görülmektedir.	61
Resim 36. Barselona Pavyonu Eskizleri ve İç Mekânından Görünüm, Tasarım: Mies van der Rohe.	63

Resim 37. Solda Frank Lloyd Wright'ın 1904'de Larkin Company Yönetim Binası İçin Tasarladığı Binanın Eskiz Perspektif Çalışmaları ve Sağda Aynı Mekânın Uygulanmış Halinin Fotoğrafı Görülmektedir.	64
Resim 38. Frank Lloyd Wright'ın Guggenheim Müzesi İçin Yapmış Olduğu Maket Çalışması Görülmektedir.	65
Resim 39. Üstte, Antoni Gaudi'nin Atölyesi ve Sagrada Familia'nın Maket Çalışmaları, Altta İse Frank Lloyd Wright Atölyesinde Eskiz Çalışmaları Yaparken Görülmektedir.	67
Resim 40. Mimar Frank Gehry'nin Bilbao Müzesi Tasarımı İçin Yapmış Olduğu Çalışmalar. Binanın Maketinin Yanı Sıra Gehry'nin Arkasındaki Duvar Boydan Boya Eskiz Paftaları ile Kaplanmış Durumdadır.	68
Resim 41. Ron Arad'ın Bir Otel Odası İçin Yapmış Olduğu Tasarımın Bilgisayar Ortamında Geliştirilmesi.	69
Resim 42. Üstte Mario Botta'nın Bir Oturma Elemanı Tasarımı İçin Eskiz Çalışması ve Altta Tasarımın Bilgisayar Ortamında Geliştirilmiş Hali Görülmektedir.	70
Resim 43. Dafne Katlanır Sandalye. Eskiz Çalışmaları. Tasarım: Gastone Rinaldi.	72
Resim 44. Vedat Tek'in Dolap Çalışması Eskizleri.	73
Resim 45. Güneydoğu Anadolu'da Avlulu Ev, Mardin.	77
Resim 46. Karadeniz Bölgesi'nde Ahşap Karkas Bir Ev, Ünye.	77
Resim 47. Klismos İskemle.	78
Resim 48. Etrüsklerde Ebeveynler İçin Tasarlanmış Çift Kişilik Yatak.	79

Resim 49. Barok ve Rokoko Dönemlerinde Kadınların Kabarik Etekleri ile Rahatça Oturmalarını Sağlayacak Koltuk Tasarımı Görülmektedir.	79
Resim 50. Gotik Mimarının Dinsel Çizgi Anlayışı ve Motiflerini Taşıyan 15.Yüzyıl Gotik Oturma Mobilyası.	80
Resim 51. Napolyon’un Tahtında Askeri Motifler ve Napolyon’un Baş Harfi “N”, Tuileries Sarayı.	81
Resim 52. Sala Rotonda Vatikan Müzesi’nde Antik Roma Etkisi, Mimar: M.Simonetti, Roma, 1776-80.	82
Resim 53. Hitler Dönemi Almanya’sında Politika ve Siyasetin Mekân Tasarımına Etkisi.	83
Resim 54. Modernizm’in Temelini Oluşturan Bauhaus Üslubu ve İç Mekân. Walter Gropius’un Ofisi.	84
Resim 55. Solda 1930’lu Yıllara Ait Bir Yatak Odasının İç Mekân Tasarımı, Sağda İkinci Dünya Savaşı Sonrası İngiltere’de İşlevsel Mekân Tasarımı Görülmektedir, 1942, Londra.	85
Resim 56. 1950’lerde Teknolojik Gelişmeler- Tüketim Kültürü ve Mekân Tasarımı.	85
Resim 57. 1961-1974 Yılları Arasında Archigram Olarak İsimlendirilen Mimari Akımın Tasarımları. Üstte “Yürüyen Şehir” Tasarım: Ron Herron (1964), Altta İse Uzay İstasyonu Tasarımı, Tasarım: David Greene (1966).	87
Resim 58. 1960’lı Yıllarda Moda ve Mobilya Tasarımı.	88
Resim 59. 1970’lerde Moda ve Mekân Tasarımı.	89

Resim 60. Üstte 1980’li Yıllardan İtibaren Sinema ile Dünyayı Etkisi Altına Alan Yıldız Savaşları Filmi. Altta Frank O. Gehry Tasarımı Bir Mağazanın İç Mekânında Titanyum Malzemenin Cesurca Kullanımı.	90
Resim 61. 1980’li Yıllarda Moda ve İç Mekân Tasarımı.	91
Resim 62. 1990’lı Yıllarda Moda ve Mobilya Tasarımı. Ortada “Pepe Chair”, Tasarım: Christopher Connell, 1992-1993 (Byars, 1999, 86), Altta Zaha Hadi’in Bir Restoranın İç Mekân Tasarımı, 1993, Japonya. Hadid’in Bu Çalışmasında Biçim, Renk, Doku ve Işık Kullanımı ile Mekânı Oluşturan Düzlemler ile Mekân Donatı Elemanları Farklı Bir Algı Oluşturmaktadır.	92
Resim 63. Minimalist Tarzda Bir İç Mekân. Tasarım: Victor Vasilev.	93
Resim 64. Bauhaus Okulunda Bir Atölyenin İç Mekânı.	94
Resim 65. Üstte Sütun Düzenleri ve Altta Karyatid.	96
Resim 66. Üstte Belçika’nın Brüksel Kenti’nde Yer Alan Ünlü Manneken-Pis Heykeli. Altta İzmit Kenti’nden Bir Yeni Çeşme Uygulaması.	97
Resim 67. Eklektik Üslupla Yapılan İstanbul Sirkeci Garı ve Dolmabahçe Sarayı’nın Cephesinden Görünüm.	100
Resim 68. Piazza D’Italia, New Orleans, Tasarım: Charles Moore (1979).	102
Resim 69. Schullin Mağazası, Tasarım: Hans Hollein, Viyana, (1972).	102
Resim 70. Memphis Grubu Tasarımı Bir İç Mekân ve Ettore Sottsass Tasarımı Bir Kitaplık.	105
Resim 71. Alessandro Mendini Tasarımı Bir Koltuk ve Groninger Müzesi İç Mekânı.	106

Resim 72. Organik Formlar ve Art Nouveau Stilinde Bir İç Mekân, Moskova.	108
Resim 73. Mimar Douglas A.Wells Tarafından Böceklerden Esinlenilerek Tasarlanmış Bir Sütun Başı, 1986.	109
Resim 74. Ev Görünümünde Bir Elektrik Trafosu ve Kitaplık Görünümünde Bir Kapı. Tehlikelere Davetiye.	111
Resim 75. Dantel Görünümlü PVC Örtü, İyon Sütun Görünümlü Sehpa.	113
Resim 76. Kitsch Mobilya Örnekleri.	113
Resim 77. Kitsch Bir İç Mekân Örneği.	114
Resim 78. Tasarımda Esinlenme Kendinden Öncekini Taklit Etmek Demek Değildir. Taklit, Tasarımı ve Tasarımcıyı Kısır Bir Döngü İçine İter.	115

GİRİŞ

Herkesin gördüğünü farklı bir bakış açısıyla görmek, daha önce hiç kimsenin düşünmediğini düşünmek ve daha önce hiç kimsenin yapmaya kalkışmadığını yapmak... Bu olguyu yaratma ve yaratıcılık olarak da isimlendirebiliriz. Yaratma, genelde insanın hazır olarak bulduğu doğa varlığına, insanın kendi insansal-tinsel varlığını katması olarak tanımlanmaktadır (Tunalı, 2004). Yaratıcılık, sıradan bir şeyin olmayan biçimde farkına varmaktır. Yaratıcılık yeni, uygun, doğru ve değerli fikirlerin keşfe dayanan davranışlar yoluyla yaratılmasıyla sonuçlanan zihinsel bir süreçtir (Sanyel, 1997). Dolayısıyla yaratıcılık farklı düşündürmektir (Resim-1).

Yaratıcılığın merak ile yakın bir ilgisi bulunmaktadır. Çeşitli disiplinlerde başarılı olmuş ve yaratıcılıkları ile ön plana çıkan insanların en önemli özellikleri ise meraklı olmalarıdır (Temel, 2018). İnsan, sadece yeni şeyler yarattıkça gerçekten yaşar. İnsanı diğer canlılardan ayıran en önemli özellik de yaratıcılık özelliğidir. Ancak bu yaratıcılık olgusu dini anlamdaki yaratma olgusu ile karıştırılmamalıdır.



Resim 1. Yaratıcılık. Üstteki Resim Sıradan Kişiler Tarafından Şapka Olarak Tanımlanırken, Yaratıcı Bir Kişi Tarafından Fil Yutmuş Bir Boa Yılanı Olarak Tanımlanabilmektedir (Küçük Prens Romanı). Bu Resim Yaratıcılık Kavramının Tanımlaması İçin Konuyla İlgili Literatürlerde Kullanılmaktadır (Özer, 1997).

Mimarlık temel alanını oluşturan tüm disiplinlerde yani mimarlık, iç mimarlık, endüstri ürünleri tasarımı, şehir ve bölge planlama, peyzaj mimarlığı disiplinlerinde yaratıcılık tasarım olarak adlandırılmaktadır. Kitapta tüm bu disiplinler mekân tasarımı olarak adlandırılarak tasarım konusu örnekler ile anlatılmaktadır.

BÖLÜM 1

TASARIM KAVRAMI

Sözcük anlamı olarak tasarım, tasarımılamak işi veya tasarımılanan biçim, “dizayn” olarak tanımlanmaktadır. Dizayn (İng.design) sözcüğü, Latince biçim vermek, temsil etmek anlamına gelen “designare” sözcüğünden türemiştir (Er ve diğ., 2010). Ancak, tasarım kavramı sadece biçim vermek olarak tanımlanmamalıdır. Türkçe ’de ise tasarım sözcüğü “tasar” kökünden türemiş olan “tasarı” sözcüğüne dayanmaktadır (TDK Güncel Türkçe Sözlük).

Tasarı, bir kimsenin yapmayı düşündüğü şeyin tasarlama eylemi sonucu zihinde aldığı biçim olarak tanımlanmaktadır. Bu ifadeye tasarlama, planlama, eskizler yapma, biçimlendirme ve kurgulama gibi değişik anlamların katılımıyla, tasarım sözcüğü içerik olarak tanımı güç bir kavram niteliği kazanmaktadır. Çeşitli literatürlerde tasarım, kısaca bir sorunun çözümü için bir plan, bir ide (düşünce, fikir) olarak tanımlanmaktadır (Demirarslan, 2006).

Elbette, tasarımın temeli yaratıcılık, dolayısıyla düşüncedir. Düşünme ve düşünmeyle ilintili yaratıcılık yeteneği insanları birbirinden ayıran en önemli özelliktir. Descartes’ın (1596-1650) “*Düşünüyorum öyleyse varım (Cogito ergo sum/ I think therefore I am).*” önermesi aslında bizlere tasarım ve tasarımcı kavramlarını açıklamaya yardımcı olmaktadır.

20. Yüzyılın ünlü mimarlarından Bruno Taut'un (1880-1938) ifadesine göre ise *"Biz mimarlar düşünmek, düşünmek zorundayız. Gerçeğe gölge düşmeyen, ama aynı zamanda duyguların da körelmediği yolun arayışı içinde olmak zorundayız..."* (Demirarslan, 2006; Ural, 1999). Günümüz Türk mimarlarından Doğan Tekeli'nin *"Mimarlık, bilim, sanat, teknoloji ve düşünmektir."* sözü tasarım kavramında düşünmenin önemini vurgulamaktadır. Tasarım, insanın nesnelerle kurduğu en temel iletişim kipidir. Bu kip, bilgi, etik, estetik ve teknik kategorileri içinde kendini göstermektedir (Tunalı, 2004).

Daha geniş bir ifadeyle; tasarım, zihinsel planlamak, bir olguyu bir bütün olarak tasavvur etmek, bir olguyu şematik olarak düzenlemek, bir olgunun örüntü veya model olarak taslağını çıkarmak, bir şeyi yapmak için bir plan veya şemayı tasavvur etmek veya yürütmek, başlamak veya yürütmeye teşebbüs etmek olarak da tanımlanabilmektedir (Ünügür, 1989). 20.yüzyılın ünlü mimarlarından Louis Kahn'a (1901-1974) göre *"Tasarım, düzen içinde biçim üretmektir. Bu düzende yaratıcılık vardır."* (Conrads, 1991).

Tasarım yaratıcılık ve inovasyon arasındaki bağlantıdır. İnovasyon ise bilim ve teknolojinin ekonomik ve toplumsal yarar sağlayacak şekilde yenilenmesi sürecidir. Diğer bir yaklaşımla, yaratıcılığın ticari ustalıkla birleştirilmesidir. Tasarım belli bir amaç için harekete geçirilen yaratıcılıktır (Er ve diğ., 2010).

Modern felsefede Gestaltçılık, tasarımın birdenbire ortaya konan niteliksel bir bütün olduğunu ileri sürmektedir. Amerika Birleşik Devletlerinden endüstri ürünleri tasarımcısı, Victor Papanek (1923-1998) tasarımın tanımını yaparken, bütün insanların tasarımcı olduğunu, her zaman bütün yapılanların tasarım olduğunu ve bütün eylemlerin temelini tasarımın oluşturduğunu belirtmektedir. Papanek’e göre istenen, arzu edilen bir hedefe yönelik planlama ve biçimlendirme eylemlerinin hepsi tasarım sürecini oluşturmaktadır. Papanek, tasarımın bir şiir yazma, bir manzara resmi yapma, bir konçerto besteleme, bir şaheserin resmedilmesi olduğunu; ancak, tasarımın aynı zamanda temizleme, bir çekmeceyi düzenleme, çürük bir dişi çekme, bir elmalı pasta pişirme, bir çocuğu eğitme olduğunu da belirtmektedir (Bayazıt, 1997).

Tasarımlamak ise bir şeyin biçimini zihinde canlandırıp tasarını veya modelini hazırlamak, dizaynlamak olarak ifade edilmektedir (Hasol,1998).

Bu doğrultuda tasarımcı,

Doğa yoluyla – Neden?

Düzen yoluyla- Ne?

Tasarım yoluyla- Nasıl? sorularına cevap bulan kişidir (Demirarslan, 2006).

Tasarımcı, problemlerini çözmek için, diğer bilimlerden, o bilimlerin uzmanlarıyla ve genellikle tümevarımsal (özelden genele, parçalardan bütüne doğru yapılan bir akıl yürütme biçimi) bir yöntemle faydalanarak bir yol izlemektedir. Tasarımcı, sadece kendi alanında değil; başka alanlarda da sorunlara çözüm üretebilen kişidir. Tarihteki ünlü tasarımcılar incelendiğinde, tasarım tarihine adını yazdıran tüm ünlü tasarımcıların yaratıcılık yönleri ile aslında birer mucit oldukları dikkati çekmektedir.

Örneğin; Rönesans döneminin en ünlü isimlerinden Leonardo da Vinci (1452- 1510) çok yönlü bir tasarımcıdır. Ressamlığının yanı sıra Vinci, insan vücudu üzerinde yapmış olduğu anatomik çalışmaları ile tıp bilimine katkıda bulunmuştur. “Trattato della pittura” adlı ilk bilimsel resim kitabı ile perspektifin tam ve geometrik esaslarını ortaya koymuştur. Perspektifin bulunuşu ile sanatçı, resim ve matematik kurallarını birleştirerek kâğıt üzerinde üçüncü boyutu çalışabilme olanağını elde etmiştir. İnsan vücudunun oranları üzerine de çalışmalar yaparak altın oran çalışmalarına katkıda bulunmuş; sanat ve tasarım özellikle de mekân tasarımı açısından önemli bir dönemin başlamasına yol açmıştır (Resim-2) (Wasserman, 1984).



Resim 2. Leonardo Da Vinci'nin Embriyo ve İnsan Başı Oran Çalışmaları (Wasserman, 1984).

Orta Çağın ünlü mimarı Villard de Honnecourt ise sadece bir mimar değildir. Honnecourt, bina inşaatı dışında çeşitli makineler, el aletleri, su çarkları, su değirmenleri, su sarmalı, su orgu, kaldıraç, mancınık ve odyometre tasarımını da yapmış; ayrıca doğayı ve hayvanları gözlemleyerek 163 hayvanın resmini çizerek bilim dünyasına katkıda bulunmuştur (Resim-3) (Demirarslan, 2006; Barnes, 1981).

anlayışıyla mekân tasarımından mobilyaya, mobilyadan endüstri ürününe hatta moda alanına varan geniş bir alanda tasarımlar gerçekleştirdiklerini görmekteyiz (Resim 4,5,6).



Resim 4. Mario Botta'nın Bina, Mobilya ve Ürün Tasarımları (Demirarslan, 2006).



Resim 5. Karim Rashid'in Bina, Mobilya ve Ürün Tasarımları (Demirarslan, 2006).



Resim 6. Zaha Hadid'in Mekân, Mobilya ve Ürün Tasarımları.

Resim 4, 5 ve 6'da günümüzde tasarım literatürlerinde en fazla yer alan bazı tasarımcıların çeşitli alanlardaki çalışmalarından örnekler verilmektedir. Bu örneklerden de anlaşılacağı üzere tasarımcı “*çok yönlü düşünen ve sıra dışı olanı tasarlayan bir kişilik*”tir (Resim-7). Ancak, tüm bu örneklerde dikkati çeken önemli bir nokta tasarımcıların gerek mimarlık gerek iç mekân ve mobilya gerekse de ürün tasarımlarında tasarımı oluşturan çizgilerin ve tasarım felsefesinin tasarımcı kişiliklerini ve içinde yer aldıkları dönemin özelliklerini yansıtarak bir bütünlük sunmakta olduğudur.

Mekân ya da mekân donatı elemanları tasarımı ise; mekânın ya da donatı elemanlarının zihinsel olarak planlanması, bir bütün olarak tasavvur edilmesi, şematik olarak düzenlenmesi, bir örüntü veya bir model şeklinde taslaklarının çıkarılması, inşa edilmesi-

uygulanabilmesi için yapılacak işlemlerin zihinde düzenlenmesi olarak tanımlanabilir. Mekân, mekân elemanı ve ürün tasarımında insan ve çevresinin oluşturduğu işlev, ihtiyaç, eylem gibi bileşenlerden oluşan sistem konu alınır ve bununla ilgili sorunların belirlenmesi ve sorun strüktürünün ortaya çıkarılmasından sonra üretilen alternatif çözümler arasında en uygun olanın seçimine karar verilir (Demirarslan, 2006). Tasarlama konusunda ilk yaklaşım bir tasarlama stratejisi kabul edilerek yapılır. Bu stratejiye göre seçilen tasarlama metotlarından, tekniklerinden ve modellerinden yararlanılır. Tasarlama sırasında elde edilen çözümler sorun belirlerken saptanan amaçlara göre değerlendirilir (Bayazıt, 1997). Tasarlama yaklaşımları, teknolojinin gelişimi ve kültürel farklılıklara göre tarih boyunca çeşitlilik göstererek aynı zamanda tasarım üsluplarının da belirleyicisi olmuştur.



Resim 7. Tasarımcı, Sıra Dışı Olanı Tasarlayan Kişidir (URL-1).

Roma'lı Mimar Vitruvius (M.Ö. 1. Yüzyıl) tasarımı bir düzen ifadesi olarak tanımlamış ve bu ifade biçimlerini:

- Yer planı,
- Görünüş ve
- Perspektif olarak belirtmiştir.

Vitruvius'a göre; yer planı, cetvel ile pergelin doğru ve sürekli kullanımı ile yapıların düz yüzeylerinin ana hatlarının elde edilmesiyle yapılmaktadır. Görünüş, bir binanın ön cephesinin tasarlanan yapının oranlarında düzgün ve dik olarak çizilen resmi. Perspektif ise, kenarları geriye doğru uzaklaşan ve tüm çizgilerin dairenin merkezinde birleştiği bir cepheyi resmetme yöntemidir. Her üçü de imgelem ve buluştan kaynaklanmaktadır. İmgelem, kişinin planının etkili olmasına yönelttiği dikkatli bir düşünme ve uyanık bir gözlemdir. Buluş ise parlak bir zekâ ve yaratıcılıkla karmaşık problemlerin çözümü ve yeniliklerin keşfidir (Vitruvius, 1993).

Her mekân, mekân donatı elemanları ve ürünün tasarım süreci, mantıklı bir düzen içerisinde yer alan bir dizi iş ile ele alınmalıdır. Tasarımın niteliği- tasarımın kapsamı ile tasarımcı-kullanıcı ilişkisi tasarım sürecinde yapılması gereken işleri belirlemektedir. En basit bir oda tasarımında ya da mobilya tasarımında bile tasarımın düzenli bir organizasyonu gerçekleştirilmelidir.

Tasarımcı tasarım sürecinde esasen bir organizatör konumundadır. Daha büyük tasarımlarda daha fazla organizasyon ve sistemli bir çalışma için tasarım kararlarının verilmesi ve kullanıcı tarafından da onay görmesi gerekmektedir. Birden fazla mekâna sahip mekân tasarımlarında düzenli çalışma metotlarının ortaya konması gerekmektedir. Amatör bir şekilde tasarımla ve özellikle de mekân düzenlemeleri ve ürün tasarımlarıyla uğraşan kişiler ile eğitimli tasarımcılar arasındaki en önemli fark da bu noktada belirginlik kazanmaktadır. Amatörce tasarım yapmaya çalışan kişiler tasarımlarını yapmak için herhangi bir çalışma planı uygulamadıklarından ortaya çıkarmış oldukları çalışma -ki bu çalışma bir tasarım olarak tanımlanamaz- çeşitli hatalar da içereceğinden revizyona ihtiyaç duyacaktır. Bu tür uygulamalar insan sağlığını tehdit edici unsurlar da taşıyabilmektedir. Bir tasarım sürecinin aşamaları mekân, mekân içi donatı elemanlarının ya da ürün tasarımı açısından da aynıdır.

Tasarım, çeşitli aşamalardan oluşan kapsamlı bir süreçtir. Tasarlama eylemi sırasında kullanılan teknik ve araçlardan kurulu eylem düzenine “tasarlama süreci” denir. Farklı bir anlatımla tasarlama probleminin ilk ortaya çıkışından tamamlanışına kadar yapılanlara tasarlama süreci adı verilmektedir. Tasarım probleminin yapısına göre bu süreç bir ya da daha çok düşünceyi kapsayabilir ki bu bir karar sırasını oluşturur (Bayazıt,1994).

Bir mekânın, mekân donatı elemanının ya da ürünün tasarlanmasında öncelikle kullanıcının sosyal yapısı (yaş, cinsiyet, eğitim durumu, ekonomik durumu, vb.) ile ihtiyaçları ve istekleri belirlenmelidir. Bu amaçla öncelikle ihtiyaç programı yapılmalıdır. Bazı ihtiyaç programları uzun araştırmalara gerek kalmadan planlama çalışmalarına hemen geçilebilecek niteliktedir. Bazı ihtiyaç programları ise, program olarak belirgin bir kararlılığı yansıtmazlar. Bu tür mekânlarda ihtiyaç programının hazırlanması oldukça uzun ve yoğun bir çalışma gerektirebilir.

Örneğin; bir konut mekânında yer alan eylemler herkes için çok az farklarla benzerlikler göstermektedir. Ancak, bir eğitim- öğretim binası tasarımı söz konusu ise eğitim- öğretimin niteliği, öğrencilerin yaş grubu, uygulanacak eğitim- öğretimin özellikleri gibi etmenlerin belirlenmesi gerekmektedir. Eğitim- öğretim binaları ülkemizde ilköğretim, orta öğretim ve dengi okullar, yüksek öğrenim kurumları (fakülte ve yüksek okullar, enstitüler, vb.) olmak üzere sınıflandırılmaktadır. İlköğretim binalarının ihtiyaç programları da birbirine benzemekle birlikte orta öğretimden başlayarak özellikle yüksek öğrenimde kullanıcı ihtiyaçlarının eğitim- öğretimin türüne göre değiştiği ve farklı mekân ile mekân donatı elemanları oluşumlarına ihtiyaç duyulduğu görülmektedir. Dolayısıyla öncelikle konunun tanımı yapılarak mekândaki kullanıcı ihtiyaçları doğrultusunda ihtiyaç programı belirlenmelidir.

Mekân, mekân donatı elemanları ya da ürün tasarımı tasarımı sürecinin çok geniş kapsamlı aşamaları bulunmaktadır. Bu aşamaların zamanlaması ve sınıflandırması tasarımın cinsine ve uygulama yöntemine göre değişiklik gösterebilir. Tasarım sürecinin aşamalarını maddeler halinde sıralamak konunun daha kolay anlaşılmasını sağlayacaktır. Tasarım sürecinin aşamaları sırasıyla Tasarımın Başlangıcı, Tasarımın Programlanması, Tasarım Aşaması, Tasarımın Uygulanması aşaması şeklindedir.

Tasarım Sürecinin Aşamaları

- ***Tasarımın Başlangıcı***

- ☐ Konunun tespit edilmesi.
- ☐ Tasarımı yapılacak konu hakkında araştırma ve ön hazırlık yapılması.
- ☐ Kullanıcı ile ilişki kurma- temasa geçme.
- ☐ Eğer bir mekân tasarımı yapılıyor ve mekân ya da arazi belli değilse mekân ya da arazi seçiminin yapılması.
- ☐ Tasarım sürecinin belirlenmesi.
- ☐ Tasarım ve bütçe programının yapılması.
- ☐ Danışılması gereken uzman kişi ve kuruluşların belirlenmesi.
- ☐ Tasarımcı-kullanıcı ilişkisinde önemli kararların tespit edilmesi.
- ☐ Tasarım çalışmasının planlanması.
- ☐ Tasarımın felsefesi- tasarım kavramı/kavramları hakkında düşünme.

- ***Tasarımın Programlanması***

- ☐ Bilgi toplama safhası. Konuyla ilgili araştırmaların yapılarak bilgi toplanması.
- ☐ Ön çalışma programının geliştirilmesi.
- ☐ Kullanıcı ile ön tasarım programının görüşülmesi.
- ☐ Temel tasarım programının hazırlanması.
- ☐ İşlev (Fonksiyon) analizi.
- ☐ Ergonomik ve teknik analiz.
- ☐ Tasarımın felsefesi- tasarım kavramı/kavramlarının geliştirilmesi.

- ***Tasarım Aşaması***

- ☐ Şu ana kadar elde edilen verilere göre tasarımın felsefesinin belirlenmesi.
- ☐ Oluşturulan tasarım felsefesi ve şu ana kadar elde edilen verilere dayanarak eskiz (ön tasarım) çalışmalarının yapılması.
- ☐ Ortaya çıkan ön tasarım çalışmalarının kullanıcı ile görüşülerek yeniden ele alınması.
- ☐ Tasarımın detaylı bir şekilde iki ve üç boyutlu çalışmalar yapılarak ön projenin (Avan proje) ele alınması.
- ☐ Malzeme seçiminin yapılması.
- ☐ Malzeme-detay ilişkilerinin çalışılarak uygulamaya yönelik tasarımın geliştirilmesi.
- ☐ Tasarım felsefesi, estetik ve malzeme unsuru göz önünde bulundurularak renk- doku seçimi.

- ☐ Tasarımın maliyetinin hesaplanarak bütçe çıkarılması.
- ☐ Gerekli iki ve üç boyutlu çalışmaların tamamlanması ile tasarımın son şeklini alması.
- ☐ Tasarımın sunuşunun (prezantasyon) hazırlanması.
- ☐ Kullanıcı ile sunuş halinde tasarımın görüşülmesi.
- ☐ Gerekli ise kullanıcı istekleri doğrultusunda tasarımın revize edilmesi ve yeni durumuyla maliyetinin hesaplanması.

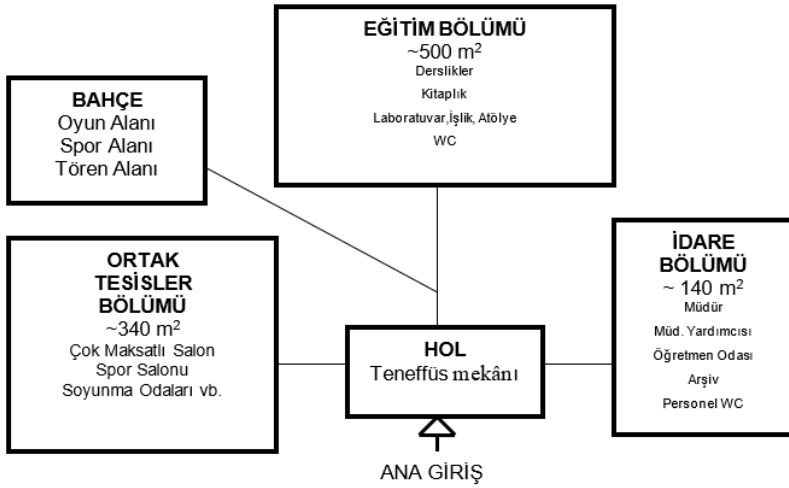
- ***Tasarımın uygulanması.***

Şeklinde maddeler halinde özetlenebilir.

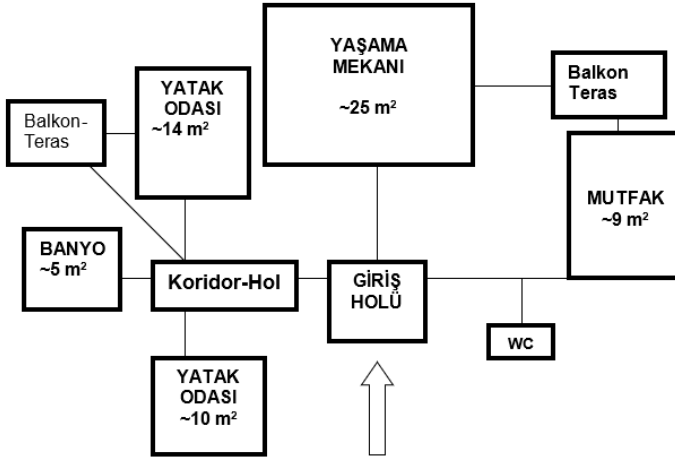
Tasarım sürecini oluşturan ana aşamaları meydana getiren ara aşamaların sıralamada yer değiştirmesi, birkaç maddenin birlikte uygulanması, bazı maddelerin göz ardı edilmesi ya da tüm bu maddelere ek maddelerin tasarım aşamasına katılması söz konusu olabilir.

İhtiyaç programının hazırlanmasından sonra ele alınan programa dayalı fonksiyonel işlerlik etütleri yapılarak ihtiyaç programında gereğine göre bazı düzeltmeler, eklentiler, ya da çıkarmalar yapılır. Daha sonra program bütününde eksik yönleri tamamlanmış ihtiyaç programına dayanılarak bir mekânın ya da mekânlar bütünü/ binanın ana kuruluş şeması ortaya konur ve bu şemanın büyüme olasılıkları göz önüne alınarak esnekliği irdelenir. Benzer şekilde değişme olasılıkları etüt edilir. Mekânın ya da mekânlar bütünü/ binanın ana kuruluş şeması belirlendikten sonra mekândaki yapılması söz konusu eylemler

arasındaki ya da mekânlar bütününde yer alan mekân grupları arasındaki temel ilişkiler araştırılır. Bu mekân gruplarının fonksiyonel iç çözümleri etüt edilir. Bu çalışmalar sonucunda da mekânın ya da binanın kesin işlev şeması elde edilmiş olur. Kesin işlev şemasında her hacmin alansal değerlerinin ölçekli lekeler anlatımında gösterilmesi ile alansal leke şeması elde edilir. Bu ölçekli lekeler mekân türüne bağlı ortalama bir sirkülasyon (dolaşım) alanı yüzdesinin her hacmin net alanına eklenmesi suretiyle beliren değerlere göre hesaplanır. Söz konusu lekelerin ölçeği için genel yerleşme planı ölçeği veya ön proje ölçeği esas alınmalıdır (Resim- 8, 9).



Resim 8. Bir İlköğretim Okuluna Ait Fonksiyon Şeması (Kulaksızoğlu,1980).



Resim 9. Bir Konuta Ait Fonksiyon Şeması (Demirarslan, 1997).

Bu aşamadan sonra mekânın ya da binanın plan kuruluşu sentezi yapılır. Alansal leke şemasına dayalı düzenleme olasılıkları araştırılır. İki ve üç boyutlu sentez çalışmaları yapılır ve şematik tasarımda lekelerle anlatımını bulan ve kroki niteliğindeki çözüm ölçekli plan tekniğine göre plan çalışması haline dönüştürülür. Plan çalışması ile birlikte üçüncü boyutta tasarım nitelikleri de belirlenir (Kulaksızoğlu,1980). Bunlar tasarım belgeleri olarak isimlendirilebilir.

Tüm dünyada, bütün ülkelerde mekân ve mekân donatı elemanı tasarımı belgelerinde kullanılan dil evrenseldir. Bu dil, teknik çizimdir. Mekânın ve mekân elemanının tasarımında teknik çizim dilinin kurallarına harfiyen uyulması çizimlerin doğru okunabilirliği açısından önemlidir. Küreselleşen dünyada mekân ve mekân elemanı tasarımı da küresel bir hal almıştır. Günümüzde Türkiye’de çizilen bir proje Rusya’da uygulanabilmektedir. Bu nedenle teknik çizim dilinin

tasarımcı tarafından evrensel bir dil olarak doğru bir şekilde kullanılması büyük bir gereklilik ve zorunluluktur. İhtiyaç analizi ile başlayan tasarım aşaması eskiz (ön tasarım), ön proje (Avan proje), kesin proje (uygulama projesi) ve sunum çalışmaları aşamalarıyla devam etmektedir. Eskiz aşaması “Tasarım Kavramında Eskiz Süreci” adlı bölümde detaylı şekilde örneklerle ele alınmış bulunmaktadır.

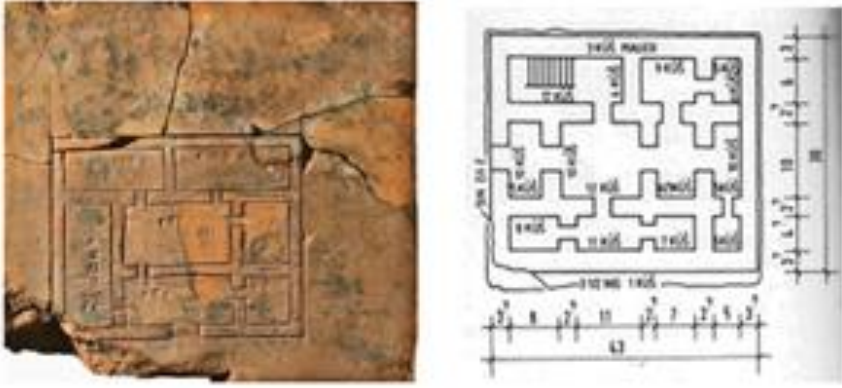
Ön proje (Avan proje) aşaması eskiz çalışmalarından sonraki aşama olup; tasarımla ilgili ön kararların verildiği aşamadır. Kesin proje aşaması ise tasarımın uygulanmasına yönelik detaylı bilgiler içeren daha açıklayıcı bir ifadeyle sistem ve nokta detaylarının da yapılmış olduğu projenin son durumudur. Sunum çalışmaları ise tasarımın ilgili kişilere grafiksel ve üç boyutlu anlatımının yapıldığı artistik çalışmaları içermektedir. Tasarımın özellikle ön proje ve kesin proje aşamalarında kullanılan ölçekler ve çizim teknikleri farklılık göstermektedir (Tablo-1).

Tarihin ilk dönemlerinden bu yana mekân tasarımında bu tasarım aşamalarının yapılmış olduğuna ilişkin bilgiler elimizde mevcuttur (Demirarslan, 2006). Bazen, kil tabletler üzerine bazen de papirüsler üzerine belgelenen mekân tasarım aşamaları günümüzde bilgisayar ortamında yapılmaktadır. Ancak, mekân tasarımında tasarım aşamalarının gerçekleştirilmesinde çağlar boyu değişmeyen tek unsurun teknik çizim olduğunu da görmekteyiz.

Tablo-1: Ölçeklerin kullanıldığı tasarım alanı ve aşamaları.

ÖLÇEK	KULLANILDIĞI TASARIM ALANI ve AŞAMASI
1/5000	Şehircilik
1/2000	Şehircilik
1/1000	Şehircilik tasarımlarında ön proje aşamasında kullanılır.
1/500	Şehircilik ve mimarlık tasarımlarında vaziyet (genel durum) planlamalarında kullanılır. Bir ön proje ölçeğidir. Mimari maket ölçeğidir.
1/200	Mimari mekân tasarımlarında ön proje ölçeğidir. Mekân fonksiyonlarının çözümlendiği, biçimlerin belirlendiği ölçektir.
1/100	Mimari mekân tasarımlarında hem ön proje hem de kesin proje ölçeğidir.
1/50	Mimari mekân tasarımında uygulama projesi ölçeğidir. İç mekân tasarımında ön proje ölçeğidir. Kaba yapı ve ince yapı ilkeleri belirlenir.
1/20	İç mekân tasarımında uygulama projesi ve detay ölçeğidir.
1/10	Pencere, kapı, mobilya, mobilya vb. mekân elemanlarının imalat-sistem detayı ölçeğidir.
1/5	Pencere, kapı, mobilya, vb. mekân elemanlarının imalat- nokta detayı ölçeğidir.
1/2, 1/1	Pencere, kapı, mobilya, vb. mekân elemanlarının imalat- nokta detayı ölçeğidir.

Resim-10'daki örnekte Yeni Sümer dönemine ait (M.Ö. 2050- 1950) bir tapınağın kil levha üzerine (11,1x 9,2 x 1,9 cm) cetvel ve taş kalemle çizilmiş planı görülmektedir. Plan üzerindeki ölçülerin mevcut tapınak ölçüleri ve kullanılan ölçek arasındaki uyumu ilginçtir. Ölçeğin yaklaşık 1/180 olarak uygulandığı dikkati çekmektedir (Bingöl, 2004).



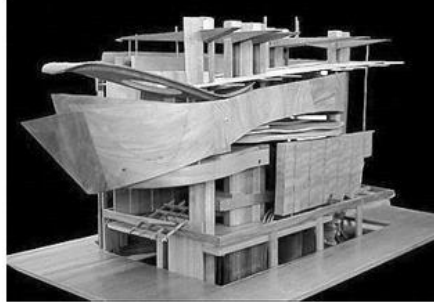
Resim 10. Yeni Sümer Dönemine Ait Bir Tapınağın Kil Tablet Üzerine Çizilmiş Planı (Bingöl, 2004).



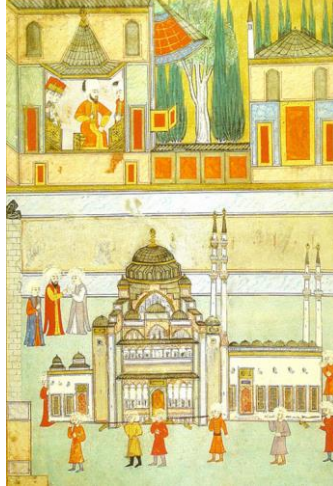
Resim 11. 1/24 Ölçeğinde Yapılmış Niha Tapınak Maketinin Üstten ve Cepheden Görünümü. Büyük Tapınak Yakınındaki Bir Odada Bulunmuş Bu Modelin Yapının İnşasına Dönük Bir Sunum İçin Yapılmış Olduğu Sanılmaktadır (Bingöl, 2004).

Mekânlar planlandıktan sonra çoğu zaman maket eşliğinde gerekli yerlere sunulmaktaydı. M.Ö. 6.yüzyılda Megaralı Eupalinos’un planladığı Samos Su Kanalı’nın tasarımında ve Bekaa’da bulunan Niha Tapınağı’nın tasarımında maket tekniği kullanılarak tasarımın üç boyutlu olarak çalışılmış olduğu bilinmektedir. “Paradeigma” (Paradeigma, bir örnektir, örnek veya numune için Yunanca bir terimdir.) olarak isimlendirilen bu maketler gerektiğinde 1/1 ya da daha küçük ölçeklerde yapılmaktaydı (Resim-11).

Mekân tasarımında tasarımın anlaşılır olması, tasarıma yön vermek ve özellikle teknik çizimden anlamayan insanlara tasarlanmakta olan mekân ya da mekân elemanları hakkında bilgi vermek amacıyla yapılan üç boyutlu çalışmalar önem kazanmaktadır. Maket, prototip ve perspektif sunum çalışmaları geçmişte olduğu gibi günümüzde de tasarımın eskiz ve ön proje aşamalarından sonra en önemli bölümüdür. Tasarlanan mekânın, mekân elemanının ya da ürünün tümü ya da bir bölümünün belirli bir ölçekte küçültülerek ya da büyütülerek yapılan üç boyutlu temsili modeline maket adı verilmektedir (Resim-11, 12). Eski Mısır’da da yapıların önce maketlerinin yapıldığı, Osmanlı’da ise Hassa Mimarlar Ocağı’nın maket çalışmaları yaptığı minyatürlerden bilinmektedir (Resim-13). Prototip ise, özellikle mobilya, yapı elemanı, ürün gibi elemanların tasarımında elde edilen ilk üç boyutlu gerçek ölçülerdeki modeldir. Üretim aşamasında ortaya çıkan bu ilk örnek model olarak alınır.

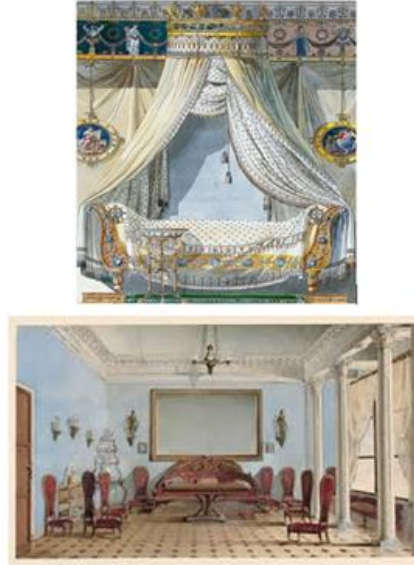


Resim 12. Üstte Theo Van Doesburg'un "Cinema Dance Hall" Mekânının Tasarımı İçin Yapmış Olduğu Maket Çalışması (1938). Altta Ben Nicholson'ın "Loaf House" Mekân Tasarımının Maket Çalışması Görülmektedir (1996) (Demirarslan, 2006).



Resim 13. Şehzade Mehmet'in Sünnet Düğünü (1582) İçin Yapılan Şenliklerde Sergilenen Süleymaniye Camisi'nin Ahşap ve Fildişi Malzeme Kullanılarak Yapılan 1/25 Ölçekli Maketi (URL-2).

Üç boyutlu çalışmalarda sunum renk, doku, malzeme, anlatım vb. nitelikler bakımından tasarımın kendisini olduğu gibi yansıtmalıdır. Üç boyutlu çalışmayı gören kişi tasarımın uygulanmış halini zihninde canlandırabilmelidir. Gerek perspektif çalışmaları gerek bilgisayarda üç boyutlu çalışmalar ve gerekse de maket çalışmaları bir tasarımın sunum (prezantasyon) çalışmaları olarak isimlendirilmekte ve günümüzde tasarım dallarında ayrı bir iş kolu olarak hizmet verdiği de görülmektedir (Resim- 14,15). Dijital teknolojinin mimarlık temel alanını oluşturan disiplinlerde yaygın şekilde kullanımı üç boyutlu sunumlarda büyük kolaylık sağlamış ve gerçeğe yakın sunumlar ortaya çıkarmıştır. Animasyon ve modelleme çalışmaları artık üç boyutlu sunumların hazırlanmasında önemli bir yer edinmiştir.



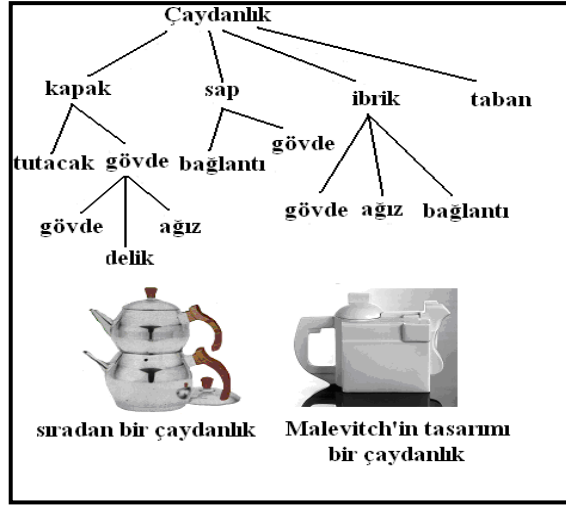
Resim 14. Fransız Dekoratörler Percier ve Fontaine Tarafından Tasarlanan Bir Yatak Odasının Sunumu (1799-1804), Rus Dekoratör Redkovskij Tarafından Tasarlanan Bir Mekanın Sunumu (1858) Görülmektedir (Praz, 1994).



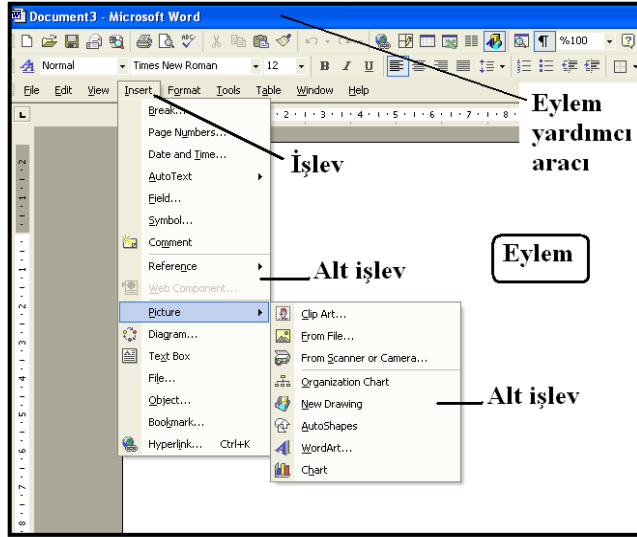
Resim 15. Günümüz Mekân Tasarımında Projelerin Üç Boyutlu Anlatım Çalışmalarına Örnekler.

Aynı şekilde mevcut bir mimari mekânın iç mekân düzenlemesinin yapılmasında ya da tek bir ürün (mobilya, ekipman vb.) tasarımında da öncelikle işlev (fonksiyon) analizi yapılarak ihtiyaç programı belirlenmekte ve daha sonra yukarıda belirtilen aşamalar uygulanmaktadır. İhtiyaç programının belirlenmesi tasarımın özünü oluşturmaktadır. İhtiyaç programının belirlenmesi için konuyla ilgili tüm yazılı ve görsel vb. kaynaklar araştırılarak bir araştırma dosyası hazırlanmalıdır.

Mekân tasarımında kullandığımız ve yukarıda geniş bir şekilde açıklanan ihtiyaç ve işlev şemalarının çıkarılması ve diğer tüm aşamalar mekân donatı elemanları ve hatta endüstriyel tüm ürünlerin tasarımı için de geçerlidir. Örneğin; bir çaydanlık tasarımı ile bir mekânın tasarımının ele alınışında hiçbir fark yoktur. Çaydanlığı oluşturan tüm parçalar ve bunların birbirleriyle olan ilişkisi öncelikle belirlenmeli; bir işlev analizi yapılmalıdır (Resim- 16). İşlev göz ardı edilmeden tasarımcı yaratıcılığını kullanarak farklı tasarımlar oluşturabilir. Tasarımcı Malevitch'in çaydanlık tasarımı ya da Marianne Brandt'in çaydanlık tasarımları ile sıradan günlük bir çaydanlığın işlevleri aynı olsa da biçimleri oldukça farklıdır.



Resim 16. Bir Çaydanlığın Tasarım Örüntüleri (Bayazıt, 1994) (Şekil Yazar Tarafından Yeniden Düzenlenmiştir).



Resim 17. İşlev Analizi, Alt İşlev, İşlev, Eylem ve Eylem Yardımcı Aracı Kavramlarının Bilgisayar Programı Komutları ile Açıklanması.

Esasen işlev (fonksiyon) şeması mobil telefonların menüsü ya da bilgisayar programlarındaki komutların bir araya geldiği menülere benzetilebilir (Resim-17). Alt komutların bir araya gelerek ana komutları, ana komutların da bir araya gelerek ana işlev programını oluşturması bir mekân tasarımındaki alt işlevlerin bir araya gelerek ana işlevleri, ana işlevlerin de bir araya gelerek mekânı oluşturmasına benzetilebilir. İşlev şeması matematikteki kümeler kavramı ile de açıklanabilir: Matematik bilgilerimizi gözden geçirirsek elemanlar bir araya gelerek alt kümeleri, alt kümeler de bir araya gelerek ana kümeyi oluşturmaktaydı. Öte yandan tasarımın özünü oluşturan bir başka unsur da tasarım felsefesidir. Sıradan bir çaydanlıkla, Malevitch ve Brandt'ın çaydanlıklarının işlevleri aynı olduğu halde biçim açısından farklı oluşlarının temelinde tasarım felsefesi ya da diğer deyişle tasarım kavramı bulunmaktadır (Resim- 16, 21).

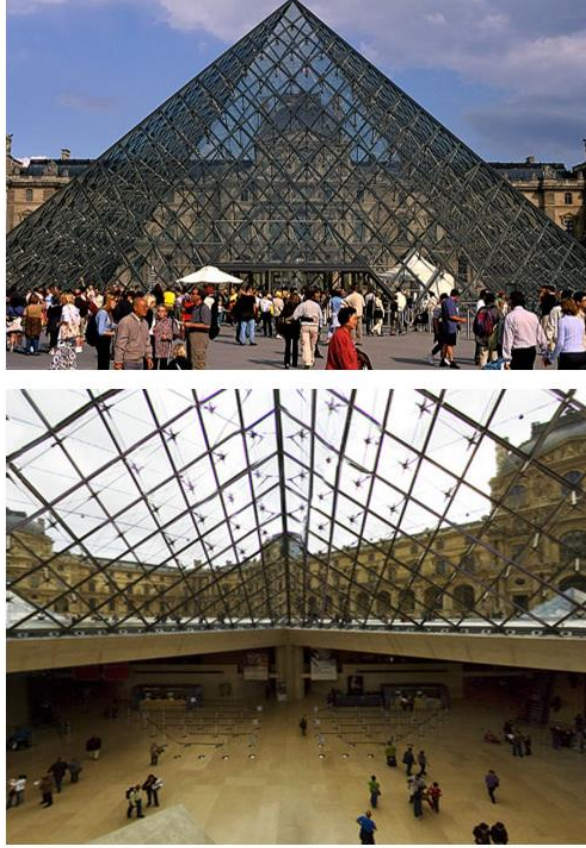
BÖLÜM 2

TASARIM SÜRECİNDE TASARIM FELSEFESİ

Yukarıda da belirtildiği üzere programlama, mekân ve mekân içi donatı elemanlarının ya da ürün tasarımında temel unsurdur. Elbette, bir tasarımın gerçekleştirilmesi için öncelikle işlev ve ihtiyaç analizinin yapılması gerekmektedir. Ancak konut, okul, hastane gibi mekânlarda ve çoğu donatı elemanında işlevler ve ihtiyaçlar günümüzde standart hale gelmiş bulunmaktadır. Eğer yapacağımız tasarımın bir felsefesi-ana teması yok ise ortaya çıkacak olan sonuçların aynı olması kaçınılmazdır. Bu amaçla, her tasarımın bir başlangıç- çıkış noktası, yani ana teması -başka bir ifadeyle felsefesi olmalıdır. Diğer bir deyişle tasarımcının tasarımını gerçekleştirirken esinlenmesi söz konusudur. Günümüzde “konsept/ concept (İng.)” olarak da adlandırılan bu olgu tasarımcının bir ürünü var olan anlamlar sistemi içerisinde referanslar olarak tanımlaması ya da “esinlenme” olarak tanımlanmaktadır (Demirarslan, 2006). Tasarım felsefesinin oluşturulmasında kavram geliştirme yani esinlenme önemli bir husustur. Tasarımcı tasarımın felsefesini oluştururken bazen doğadan, bazen bir malzemedan, bazen bir olaydan ya da durumdan esinlenerek kavram ya da kavramlar geliştirebilir ve tasarımının felsefesini oluşturabilir.

Tasarım felsefesi ve tasarımda esinlenme oluşumunu örnekler üzerinde incelemek daha açıklayıcı olacaktır. Mimar I.M. Pei, Paris’te Louvre Müzesi’ndeki piramidin tasarımını ilk olarak ele aldığında, mevcut bulunan görkemli müze binasının mimari yapısını gölgede bırakmamak, mevcut tarihi binanın ihtişamını öne çıkarmak ancak,

çağdaş bir yapıt ortaya koyarak ses getirmeyi amaçlamayı tasarımının felsefesi olarak benimsemiştir (1983-1988) (Resim- 18).



Resim 18. Louvre Müzesi Önündeki Cam Piramit (Pile, 1995; URL-3).

Mimar ve mobilya tasarımcısı Charles Eames'in Kaliforniya'da Pasifik Okyanusu kıyısında kendisi için yapmış olduğu evde standardizasyonun amaçlanması, endüstriyel yapı elemanlarının (kapı, pencere, çelik kiriş gibi) kullanılması ve bunların iç mekânda açıkça hissedilmesi bir tasarım felsefesi olarak belirlenmiştir (Resim-19).



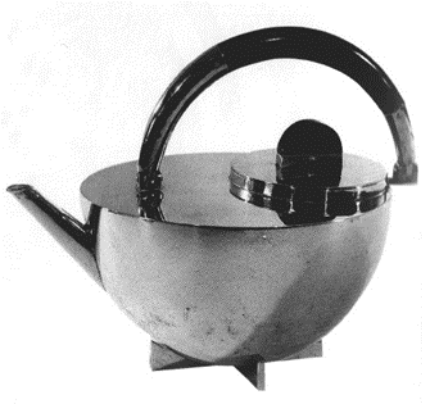
Resim 19. Charles Eames'in Kaliforniya'daki Evi (URL-4).

Mimar Le Corbusier'in Ronchamp Şapeli'nde (Resim-20) ise ilginç çatısı ve pencere delikleri ile heykelsi bir kütle tasarlanmış ve hem binanın dış kütlesi hem de iç mekânında dini geleneklerden kopmadan çağdaş bir anlayış benimsenmiştir (1950-1954).

Tasarımcı Marianne Brandt'ın 1924'de Bauhaus akımı doğrultusunda oluşturduğu nikel ve abanoz ağacından yapılmış çaydanlığın tasarımında ise makine üretimine uygun geometrik şekillerin el işçiliği zarafetinde üretilmesi amaçlanmıştır (Resim-21).



Resim 20. Le Corbusier'in Ronchamp Şapeli ve İç Mekânından Görünüm (Pile, 1995).



Resim 21. Tasarımı Marianne Brandt'a Ait Çaydanlık Tasarımı (Pile, 1995).

1976 yılında Richard Rogers ve Renzo Piano tarafından tasarlanan Paris Pompidou Sergi Salonu'nda tasarımcılar binanın taşıyıcı sistemi, ısıtma ve havalandırma sistemlerinin binanın dış cephesinden algılanmasını hedeflemişlerdir. Tasarımcıların tasarım felsefesine göre mekânın strüktür ve tesisatını oluşturan elemanlar bir ayıp gibi örtülecek öğeler olmayıp tam tersine özellikle vurgulanması gereken unsurlardır. Böylece dışarıdan bakıldığında binanın iç oluşumu rahatlıkla algılanmaktadır (Resim-22).

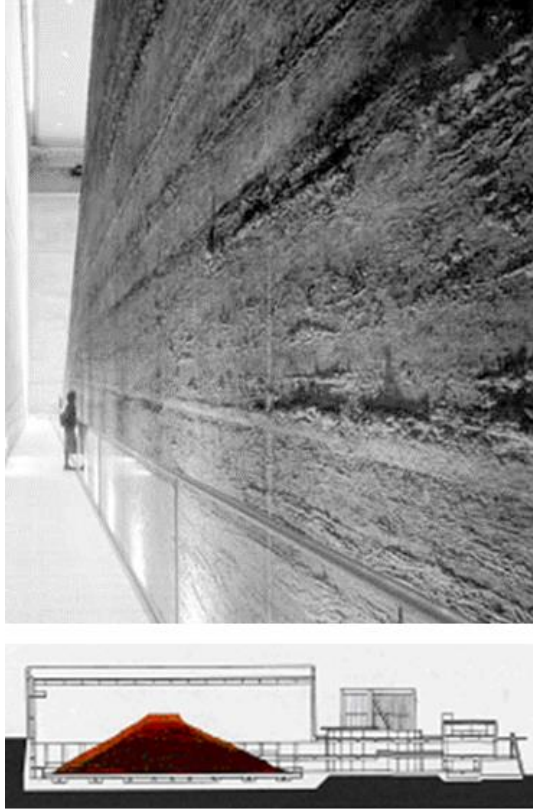
Çağımızın önemli tasarımcılarından biri olan Japon mimar Tadao Ando'nun ise kent mekânı ve bina tasarımlarında su öğesini önemli bir tasarım unsuru olarak kullandığı dikkati çekmektedir. Işık ve malzeme dokusunu mekânlarının tasarımında tamamlayıcı ve ilgi çekici bir unsur olarak kullanmıştır. Ando, mekân oluşturma konusundaki tasarım felsefesini şöyle açıklamaktadır: *“Su, ışık ve gökyüzü şeklinde hayat bulan doğa, mimarlığı metafizik düzlemden dünyevi düzleme çıkarır ve ona yaşam verir. Mimarlık ve doğa arasındaki ilişkiyi sorgulamak için kaçınılmaz olarak mimarlığı dünyevi bağlamı içinde sorgulamayı gerektirir. Ben zaman hissini vurgulamak ve geçiciliğin mekân deneyiminin bir parçası olduğu düzenlemeler yapmak istiyorum.”* (Frampton, 2004).



Resim 22. Paris Pompidou Sergi Salonu (Pile, 1995).

Tasarımcı, Osaka’da bulunan Sayamaike Tarih Müzesi’nin tasarımında Japon tarihinin Kamakura Dönemi’ne ait tarihi kalıntıların proje alanında yer alması nedeniyle bu kalıntıların bina içinde kalmasını ve mekâna kimlik kazandırıcı bir öğe olarak tasarımda kullanılmasını amaç edinmiştir. Bu taş kalıntı, antik dönemden günümüze değin yapılan su kanalının genişleme ve tamir çalışmalarını kronolojik şekilde gösterdiği için bir bakıma Japonya’nın mühendislik tarihini yansıtmaktaydı. Bu amaçla Ando, 15 m yüksekliğinde ve 60 m uzunluğundaki bu taş seti binanın içine alarak orijinal haliyle

korumuştur. Set heybetli görünümü ile sergi salonunun odak noktasını oluşturmaktadır. Bu set, aynı zamanda binanın boyutlarını belirleyen temel unsur olmuştur (Resim-23).



Resim 23. Tadao Ando Tasarımı Sayamaike Tarih Müzesi Binanın Kesiti ve Setin İç Mekândaki Görünümü (Slessor, 2004).

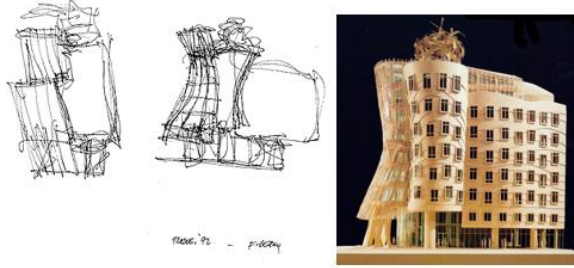
Mimar Frank O.Gehry'nin "Cross Check" isimli koltuk tasarımında, tasarımcı bir hasır sepetin yapımından esinlenerek hiçbir metal bağlayıcı elemana ihtiyaç duymadan özel yapıştırıcılar geliştirilerek bükme ahşaptan yeni bir üretim metodu ile ergonomik bir koltuk

tasarlamayı amaç edinmiştir (Resim- 24). Aynı zamanda bu tasarımın içinde bir koltuğun yanı sıra benzer şekilde tasarlanarak üretilmiş iki sehpa ve bir ayak taburesi de yer almaktadır (Byars,1999). Bu tasarımda bir tasarım sürecinde eskiz ve üç boyutlu anlatım çalışmalarının ne derece önemli ve gerekli olduğu da dikkati çekmektedir.



Resim 24. Frank O.Gehry'nin "Cross Check" İsimli Koltuk Tasarımı. Üstte Koltuğun Tasarımında Çıkış Noktası Hasır Sepet, Ortada Eskiz Çalışmaları, Altta Prototip Çalışması Görülmektedir (Byars, 1999).

Yine Frank O. Gehry'nin mimar Vlado Mlunic ile birlikte tasarladığı “Dancing Building” binasının tasarımında Amerikalı dansçılar Fred Astaire ve Ginger Rogers'ın dans figürlerinden esinlenilmiş olduğu bilinmektedir. Hatta Dancing Building binasını Prag halkı Fred ve Ginger olarak da isimlendirmektedir (Resim- 25).



Resim 25. Dancing Building Binası, Binanın Eskiz ve Maket Çalışması (URL-5).

Tasarımcı Shiro Kuramata “How High the Moon” isimli koltuk tasarımında minimalist bir anlayıştan yola çıkarak koltuğun işlevsel yönünün ikinci planda kalmasını, sanatsal ve estetik yönünün ağırlık kazanmasını hedeflemiştir (Resim-26). Yapımında çelik kullanılan koltuk, bu tür koltuk tasarımları içinde en hafif olanıdır. Bu koltuğun tasarımında tasarımcı, kullanılan malzemenin ve teknolojinin

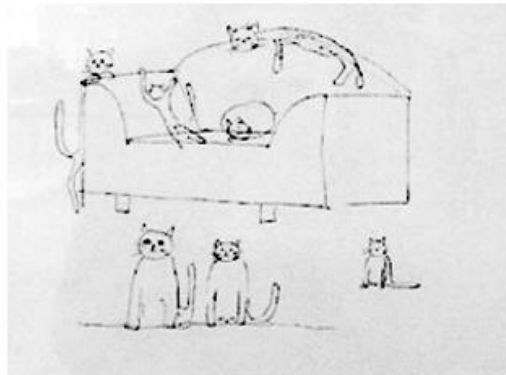
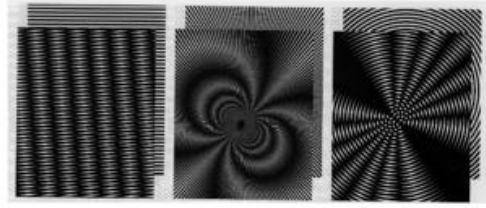
özelliklerinden yararlanarak bilhassa koltuğun kütleli ağırlığını azaltmak amacıyla kullanmış olduđu tekniikle birlikte görsel algı konusunda da çarpıcı bir etki elde etmiştir.

Görsel algıda “Moiré deseni” olarak tanımlanan bu etki, gözün retinasındaki sinir uçlarının, ışık uyarısını, dolayısıyla da görüntüyü, kısa bir süre için depolamasından kaynaklanmaktadır. Bunun en uç örneđi, parlak bir ışık kaynağına baktıktan sonra etrafta gördüğümüz hayalet lekelerdir. Sık çizgili bir motife bakarken, biz farkına varmadan gözümüz hafifçe hareket ettikçe motifin, retinadaki hayalet görüntüsü, o an algıladığımız en son görüntüyle üst üste binmektedir. Gözlerimizi sürekli, tam olarak aynı noktaya odaklayamadığımızdan oluşan bu desenler Moiré motiflerini oluşturmaktadır.

Bu desenler, üst üste binen düzenli motiflerin bulunduđu her yerde görülebilir: Pencere tüllerinde, otoyol çitlerinde, alışveriş sepetlerinin çubuklarında... Tasarımcı koltuğun strüktürel tasarımını planlarken Moiré motiflerinin oluşumunu da sağlamıştır (Byars,1999; Kurtuluş,1999).

Karim Rashid’in “Origami Kitchen” isimli tasarımı olan mutfakta kâğıt katlama sanatı olan origamiden esinlenerek bir mutfak tezgâhı tasarımı yaptığı görölmektedir. Heykelsi bir görünüme sahip olan mutfak yıkama, pişirme ve hazırlık bölümlerinden oluşmaktadır (Resim- 27). Yine Karim Rashid’in tasarladığı “Gemma”nın tasarımının çıkış noktası değerli taşların biçimidir. "Gemma", değerli bir taşın şeklini

hatırlatan küçük bir koltuk olarak tasarlanmıştır. Geometrik ve hafif profili ile son derece konforlu oturmaya elverişli olup; kullanılan malzeme ve eğiminden dolayı hem iç hem de dış mekân kullanımına uygundur (Resim- 28).



Resim 26. Moiré Deseninden Yola Çıkılarak Tasarlanan “How High The Moon” Koltuk ve Eskiz Çalışması. Tasarım: Shiro Kuramata (1986-87) (Byars, 1999).



Resim 27. Origami Mutfak, Tasarım: Karim Rashid (URL-6).



Resim 28. “Gemma” Koltuk, Tasarım: Karim Rashid (URL-7).

Görülmektedir ki; tasarım felsefesinin önemine ilişkin örnekler kolaylıkla çoğaltılabilir.

Gerek esin kaynağı gerek malzeme ve teknoloji gerekse de doğal çevre öğeleri gibi unsurların mekân ve mekân öğelerinin ya da ürünlerin tasarımında bir başlangıç noktası oluşturduğu görülmektedir. Çoğu zaman tasarımın bu başlangıç noktası tasarımcının içinde bulunduğu dönemin teknolojik koşulları, yaşam tarzı ve hayat görüşü ile birlikte şekillenen tasarım stilleri (üslup) çerçevesinde şekil bulmaktadır. Farklı üsluplar içinde yer alan mekân ve mekân elemanları birbirlerinden farklıdır. Bu farklılık, aslında biçim farklılığını aşan bir yapı ve anlayış farklılığıdır. Bu da insan-dünya ilişkisinde temellenmektedir. Bu insan-dünya ilişkisi, bireysel bir ilişki değil; tarihi dönemlere ve çağlara özgü olan bir ilişki biçiminde somutlaşmaktadır.

Örneğin; Orta Çağ'da Hristiyanlık dini insanların yaşamında önemli bir yer tuttuğundan bir yaşam tarzı halini almıştır. İnsanlar için önemli olan Tanrı katına ulaşmaktır. Bu nedenle Orta Çağ'da yapılan Gotik katedrallerin sivri kulelerle Tanrı katına ulaşmayı simgeledikleri, aynı biçim etkisi ve arayışların mobilya tasarımında da kendini gösterdiği görülmektedir. Ya da Barok dönemde insan, mekânda hareketi ve akıcılığı amaç edinmiştir. Bu nedenle mekânın planlanmasında akıcı çizgiler, kıvrımlı dairesel formlar egemendir.



Resim 29. Orta Çağ'da Gotik Katedrallerin Biçim Etkisi ve Arayışları Mobilya Tasarımında da Görülmektedir (URL-8).

Modern çağa gelindiğinde, insan-doğa ilişkisi yeni bir platforma taşınmıştır. Bu platform teknoloji ve bilimdir. Teknoloji ve bilimin getirmiş olduğu yenilikler çoğu zaman tasarımların başlangıç noktasını oluşturmuşlardır. Başka bir ifadeyle her mekân ve mekân ögesi tasarımını etkileyen Gotik, Barok, Modern, Postmodern gibi üsluplar esasen mekân tasarımı ilkelerinin değişik kullanım şekli bulmuş ifadeleridir.

BÖLÜM 3

TASARIM SÜRECİNDE ESKİZ KAVRAMI VE ÖNEMİ

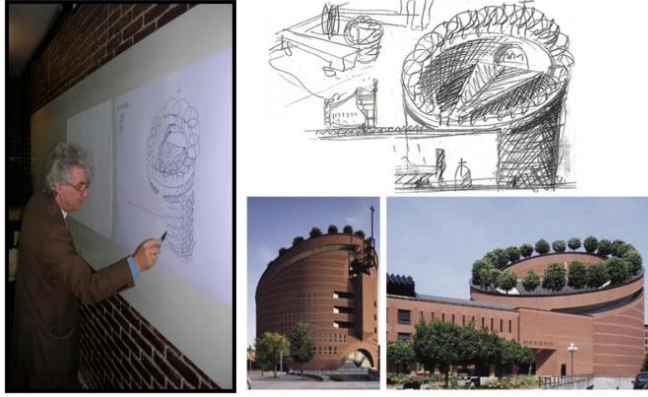
Bir tasarımın en önemli ve can alıcı noktalarından biri de eskiz veya ön taslak çalışmasıdır. Eskiz, Fransızca “esquisse” sözcüğünden gelmekte olup; kelime anlamı olarak bir tasarımın ön taslağı şeklinde tanımlanmaktadır (Hasol,1998). Bütün sanatsal çalışmalar gibi, mekân ve mekân donatı elemanları ya da ürün tasarımı da yeni bir şeyler üretmenin yanı sıra, fikir ve duyguları anlaşılabilir kılmaya çalışmalıdır. Tasarımcının ortaya çıkarmaya çalıştığı ürün, üç boyutlu, fiziksel olarak algılanan ve yaşanan tasarım örgütlenmeleridir. Bugüne kadar tasarlama süreci hakkında birçok yorumda bulunulmuş; ortaya çıkan üründen, düşünsel süreçlere kadar incelemeler yapılmıştır. Bunların arasında tasarlama sürecini ayrıştırmaya ve bilimselleştirmeye çalışan yaklaşımların yanı sıra, bilinmez, büyümlü bir olay olarak gören yaklaşımlar da bulunmaktadır. Ancak, tasarım ilgili konuda da belirtildiği üzere belirli bir konuda yaratıcılıktır.

Tasarlama süreci ve tasarım için her tasarımcının kendine özgü bir yöntemi bulunabilir. Ancak, gözden kaçmaması gereken, tasarım yöntemlerinin çokluğuna ve çeşitliliğine rağmen, tasarımın duygu ile düşünceyi birleştirmeye çalışması ve ürüne dönüştürmesidir. Mekân, mekân donatı elemanları ya da ürün tasarımı, tasarımcıya ait kişisel duygular kimi zaman, başka etkilerin ardında kalabilir ya da öne çıkabilir. Bu, tasarımcının izlediği yol ile başka bir ifadeyle tasarımın felsefesiyle yakından ilgilidir. Örneğin; modern mimarlık düşüncesi

altında, tasarımcının öznel değerleri “form fonksiyonu izler” ilkesine bağlı olarak, ikinci plana itilmiştir. Ya da ekspresyonist düşünceye göre, önemli olan tasarımcının duygu ve düşünceleridir. Böylece ortaya çıkacak ürünün kullanımı daha geriye itilmiştir (Asıliskender, 2000).

Tasarım sürecinde tasarımcının eskizleri, geliştirdiği düşüncelerin temsil edilmesini ve iletişimini sağlar. Bu düşünsel süreç ile ürünü bağlayan eskiz sürecinde, tasarımcının kendine ait olan düşünceleri kâğıda yansıtması dikkatle incelendiğinde ilginç yaklaşımlar ortaya çıkabilmektedir.

Tasarımcının yaşam tarzı, aldığı eğitim, ruhsal durumu düşüncelerini aktaracağı kâğıt üzerinde kalemi nasıl kullanacağını belirlemektedir. Tasarımcının daha önceki deneyimleri, başlangıç anında birçok düşünceyi elemesine neden olabilir. Kimi zaman doğru olan bu davranış, kimi zaman da tasarımcıyı ön yargılı kılarak kısır bir döngüye sokabilir. Tasarımcının konuya hâkim olması, eskizin ürüne dönüşme sürecini hızlandıracaktır (Asıliskender, 2000) (Resim- 30).



Resim 30. Ünlü Tasarımcı Mario Botta Eskiz Çalışmaları Yaparken Görülmektedir (URL-9).

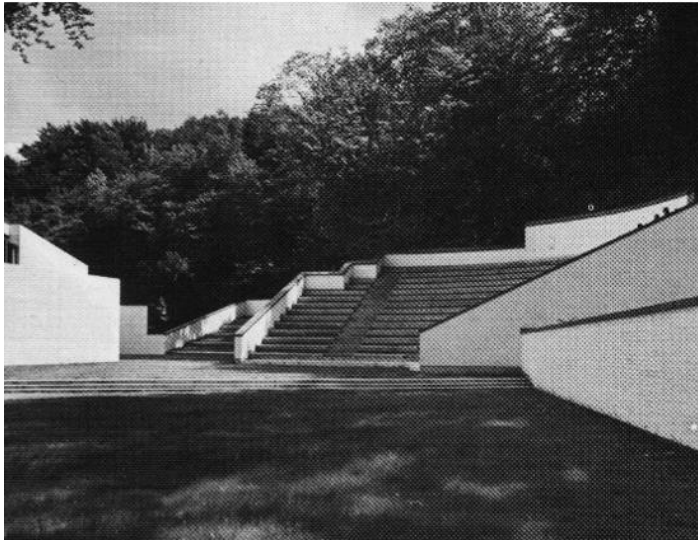
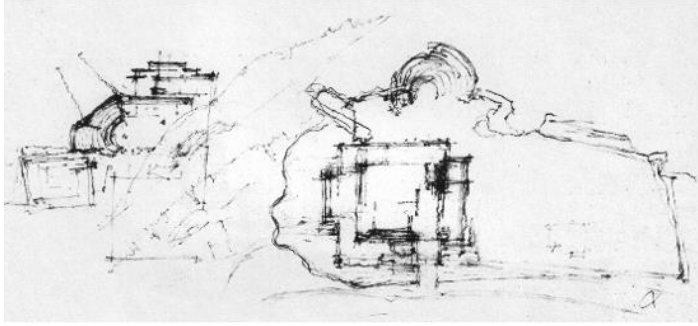
En bilinen eskiz yöntemi yukarıda da açıklanan işlev şemasından ya da doğadaki bir oluşumdan, yaşamdaki bir olaydan vb. esinlenerek yola çıkmaktır. Tasarıma yeni başlayan biri için gerekli olan bu yaklaşım, bir süre sonra tasarımcıyı doğru yönlendirdiği gibi kalıp altına da sokabilir. Bu durumun kontrolü, doğrudan tasarımcının deneyimi ve tasarım kişiliği ile yakından ilgilidir. Eskiz çalışması, kalıplar altına alınamayan tasarımcıya özgü bir süreçtir. Kişinin düşünsel yapısı, düşüleri, hayalleri bir bütün halinde, ön yargıları yıkmaya, kalıp dışı kalmaya çalışan soyut, bilimsel olarak tanımlanmaya çalışılan ama hâlâ daha belirsizliğini koruyan öğelerdir. Tasarımcı belirli bir tasarım kalıbını kabullensin ya da kabullenmesin, düşünceleri eskiz sürecinde ön planda olacaktır. Geri plana itmiş olduğu ve bastırdığı düşünceler, beynin yaratma sürecinde eskiz aşamasında su yüzüne çıkacaktır. Kimi zaman anlam veremediğimiz, tanımlayamadığımız çizgiler yeni bir tasarımın ilk çizgilerini oluşturabilirler. Dolayısıyla eskiz süreci çok sayıda ve birbirinden farklı fikrin ortaya çıktığı bir süreçtir. Bazı ünlü

tasarımcıların ilk tasarım eskizlerine baktığımızda sadece bir çizgi kalabalığı- karalama olarak görünen şey aslında tasarımcının beynindeki düşünce fırtınasının kâğıda dökümüdür (Asıliskender, 2000; Demirarslan, 2006). Bu karalamalar bazen yıllar sonra tasarıma dönüşmektedir.

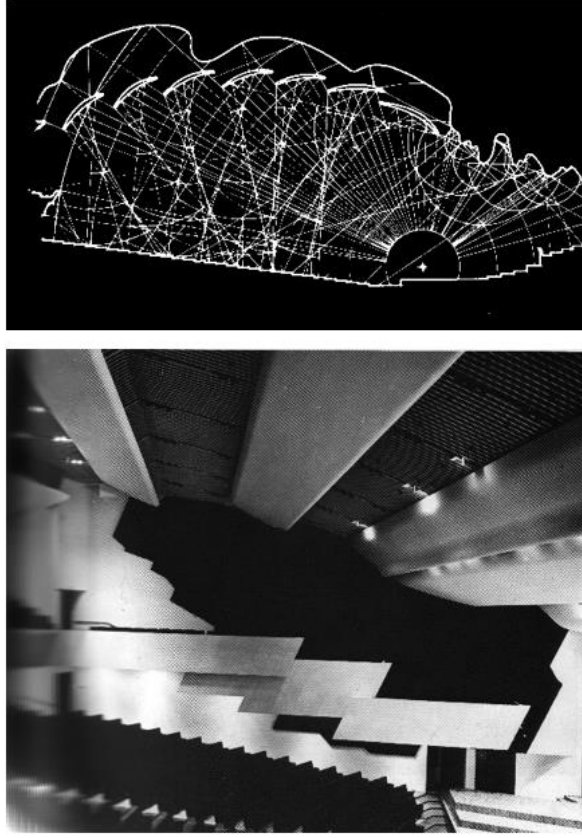
Tasarımcının yeni, farklı bir çıkarım yapmaya çalıştığı anlarda, alt ve üst beyin çatışma halindedir. Tasarımcının aklında binlerce düşünce uçuşurken, bunlardan bazılarının ya da sadece birinin baskın olması ve eskize dönüşmesi, tasarımcının fantezi ve düşlerinin, benliği ile uyumu sonucunda oluşmaktadır. Dolayısıyla, eskiz çalışması, tasarımcının zihninde oluşturduğu fikirlerin çizgi aracılığı ile kâğıda grafiksel dökümüdür.

Tasarımda eskizler, serbest grafik çalışmalara oranla daha fazla istence hitap ederler. Böylece tasarım sürecinin önemli bir aşaması yerine getirilmiş olmaktadır. Mekân tasarımında eskizler, tasarımcının hayal gücünü sürekli uyarırlar. Mimar Adolf Behne, tasarımcının istençsiz şekilde tasarım yapması halinde edilgen sanat tüketicileri haline dönüşeceklerini belirtmiştir (Conrads, 1991). Bu durum da mekân tasarımcısının kendi tasarım yeteneğini arka planda bırakarak sadece kullanıcı isteği doğrultusunda çalışma yapması anlamına gelmektedir. Zamanla tasarımcı tarafından ortaya konulan çalışmalar özgünlüğünü yitirecektir. Kapalı bir kutu olarak görülen ve hâlâ bilinmezliğini ve anlaşılmağını koruyan bu süreci daha iyi kavrayabilmek için mutlaka farklı tasarımcıların, aynı konu üzerinde yaptığı eskizleri ve süreci

incelemek gerekmektedir (Resim- 31, 32, 33, 34, 35). Hiç şüphesiz ki; her tasarımcı tek ve kesin kabul edilmiş bütünlüklerden farklı sonuçlara ulaşacaktır. Kimi zaman anlam veremediğimiz çizgiler, konunun hâkimiyetini ele geçirerek tasarım bir sonuca ulaşacaktır.



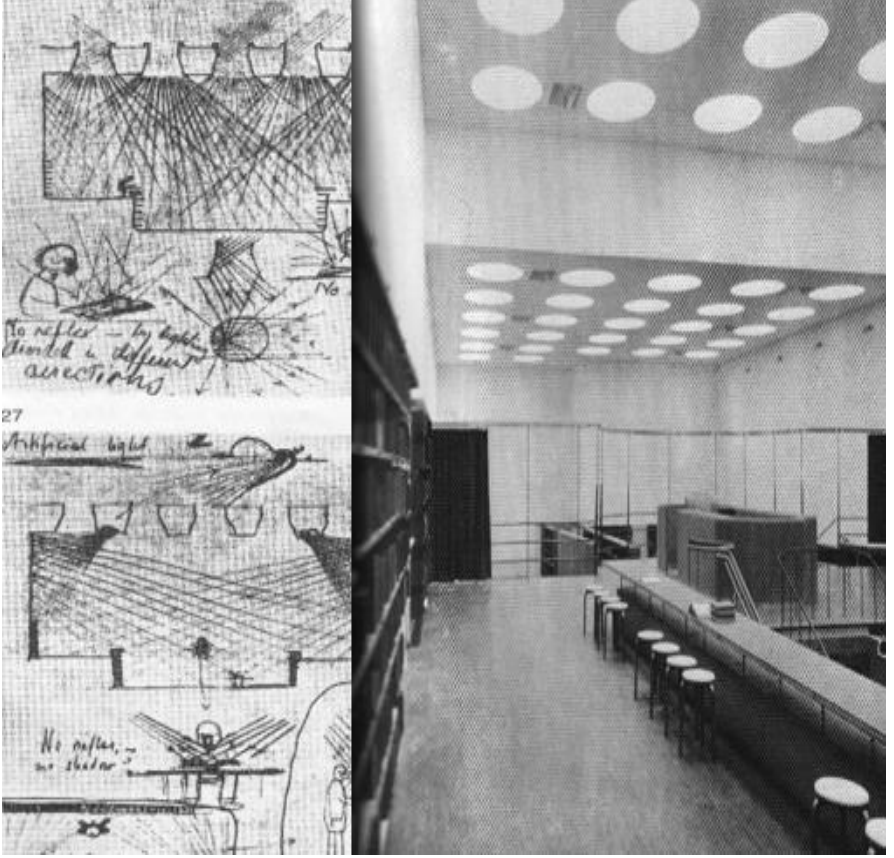
Resim 31. Üstte Alvar Aalto'nun Danimarka North Jutland Sanat Müzesi İçin Yapmış Olduğu Eskiz Çalışması, Altta İse Müzenin Amfiteyatrosundan Görünüm (Aalto, 1985).



Resim 32. Üstte Alvar Aalto'nun Helsinki Finlandiya Hall Binası Salonu İçin Salon Akustiği Eskizi, Altta İse Bu Salondan Görünüm (Aalto, 1985).

Eskiz sürecinde, öznel değerlerin yanı sıra, tasarımcıya ait olmayan ve kesin kabul edilmesi gereken bazı değerler de vardır. Tasarımcı, düşüncelerini ürüne dönüştürürken bu değerlere uymak zorundadır. Aslında, bu zorlamalar düşünceleri bir anlamda dizginlemekte ve sonuca ulaşmayı yönlendirmektedir. Daha önce de belirtildiği üzere ortaya çıkacak tasarımın kullanılabilirliği önemli bir unsurdur. Kullanıcının istekleri, değer yargıları, alışkanlıkları, gelenekleri, yaşam

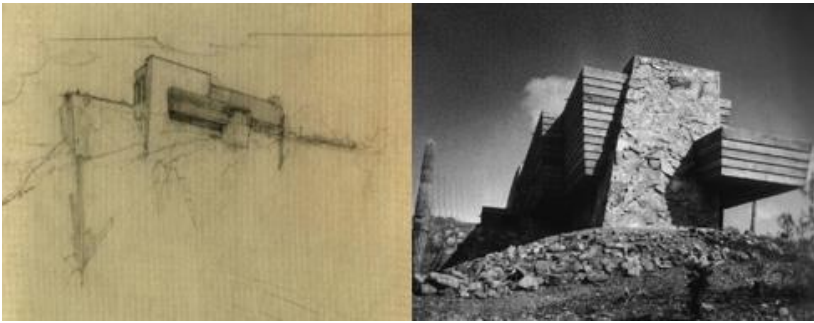
tarzı ve hayalleri tasarımcının düşüncelerinin şekillenmesinde önemli rol oynarlar. Tasarımcının her zaman kendi gibi düşünen insanlarla çalışması söz konusu değildir. Farklı yaşam tarzlarından gelen insan ve toplumlar ve hatta diğer canlılar için yapılan çalışmalar tasarımcının düşünsel sürecini zorlayabilir.



Resim 33. Üstte Mimar Alvar Aalto'nun Vllipury Kütüphanesi İçin Yaptığı Eskiz Çalışması, Altta İse Kütüphanenin Okuma Salonundan Görünüm (Aalto, 1985).



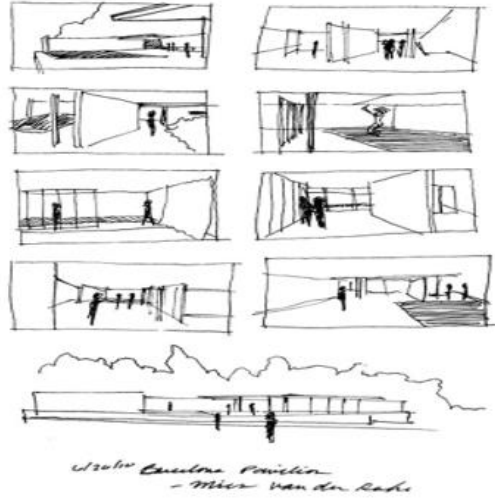
Resim 34. Frank Lloyd Wright'ın Guggenheim Müzesi İçin Yapmış Olduğu Eskiz Çalışması ve Müzenin Günümüzdeki Durumu (URL-10).



Resim 35. Frank Lloyd Wright'ın Rose Pauson Evi İçin Eskiz Çalışması ve Tasarımın Uygulanmış Hali Görülmektedir (Pfeiffer, 2004).

Tasarımı etkileyen bir başka unsur da ortaya çıkarmaya çalışılan ürüne ait uygulama sorunlarıdır. Deneyimlere bağlı olarak gelişen bu etki, eskiz sürecinde en dikkat edilmesi gereken etkidir. Uygulama bilgisi, tasarımı ürüne çevirirken önemli olmasına rağmen, gerektiği yerde kullanılmazsa aşırı sınırlayıcı ve hatta tasarımı bozan bir unsur olabilir. Örneğin; Mies van der Rohe Barcelona Pavyonunun eskizini çalışırken mermer malzemenin özelliklerini ve uygulama koşullarını biliyor ve tasarımını bu malzemeye göre şekillendirmeyi düşünüyordu (Resim-36).

Tasarımda, düşünsel sürecin kâğıda dökülmesi, geri beslemeli bir süreçtir. Tasarımcı, her yeni çizgisinde bir öncekine ait yenileme yapabilir. Bu yenileme bazen, tamamen bir önceki eskiz çalışmasını reddediş şeklinde olabilir. Eskiz aşamasında, düşüncenin kâğıda tam olarak aktarılması çok önemlidir. Tasarımcı, kendini ve ortaya koyacağı ürünle ilgili geliştirdiği düşünceleri sınırlayan etkileri çok iyi tanımalıdır. Öte yandan düşünceleri özgür bırakmak, tasarım sürecini verimli kılmaktadır. Ancak, düşünceleri özgür bırakma süreci çok hassas bir ayardır. Tüm sınırlamaları kaldırıp, her düşüncenin uygulanabilir bir tasarıma dönüşeceğini düşünmek söz konusu değildir (Asıliskender, 2000).

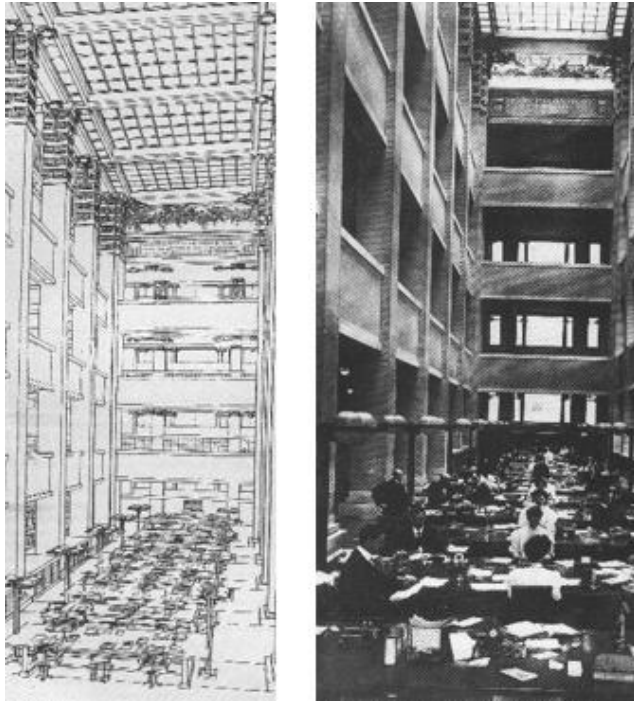


Resim 36. Barselona Pavyonu Eskizleri ve İç Mekânından Görünüm,

Tasarım: Mies van der Rohe (URL-11).

Düşüncenin kâğıda aktarılması sırasında belli bir düşüncede saplantılı olmak ise tasarımın sonuca ulaşması açısından yanlış ve tehlikeli bir tutumdur. Tek bir düşünceye saplanmak ve alternatif üretememek, tasarımcıyı, eskizi ve sonuçta tüm tasarımı çıkmaza ve kısır bir döngüye sürükler. Tasarımın eskiz aşamasında her düşüncenin bir alternatifi olduğu unutulmamalıdır. Tasarımın eskiz aşaması sadece kâğıt

üzerinde iki boyutlu bir çalışma olarak anlaşılmamalıdır. Gerektiğinde üç boyutlu çalışmalar ile tasarımın eskiz aşaması gerçekleştirilmelidir. Birçok ünlü tasarımcı eserlerini meydana getirirken üç boyutlu ön çalışmalardan faydalanmışlardır. Bu nedenle tasarımda maket, model ve prototip uygulamaları tasarımın doğru ve sorunsuz oluşturulması açısından önem taşımaktadır (Resim- 25). Bu aşamada tasarımcının çalıştığı mekân- çalışma ortamı da ayrıca önem kazanmaktadır. Çalışma mekânı bir tasarımcı için hem bir büro hem bir atölye hem de bir yaşama mekânıdır. Çünkü tasarım, tasarımcı için bir iş, meslek değil bir yaşam tarzıdır (Resim- 37, 38, 39).



Resim 37. Solda Frank Lloyd Wright'ın 1904'de Larkin Company Yönetim Binası İçin Tasarladığı Binanın Eskiz Perspektif Çalışmaları ve Sağda Aynı Mekânın Uygulanmış Halinin Fotoğrafı Görülmektedir (Pile, 1995).



Resim 38. Frank Lloyd Wright'ın Guggenheim Müzesi İçin Yapmış Olduğu Maket Çalışması Görülmektedir (Pfeiffer, 2004).

Günümüzde teknolojinin yaşamın her alanına girmiş olduğu ve tasarım alanında da teknolojik olanakların kullanılmakta olduğu açıkça ortadadır. Özellikle bilgisayar teknolojisinin tasarım alanında kullanılmaya başlanması tasarım sürecinde tasarımcıya çeşitli kolaylıklar sağlamaktadır. Ancak, tasarımın sadece bilgisayarda yapılacağı şeklinde yanlış bir kanı tasarım platformunda yerini almış bulunmaktadır.

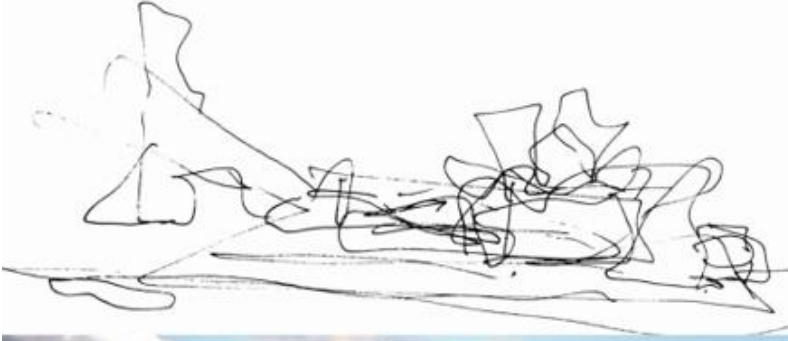
Tasarım eğitimi verilen kurumlarda bile öğrencilerin derslerde “Hocam, şimdi el ile çizim yapmak geleneği kaldı mı? Artık

bilgisayarlar var.” ifadelerine rastlamaktayız. Oysa, tasarım yukarıda da kısaca maddeler şeklinde açıklanan bir dizi sürecin sonucunda oluşmaktadır. Bu sürecin en önemli bölümünü de eskiz aşaması oluşturmaktadır. Eskiz çalışması, daha önce de açıklandığı üzere tasarımcının o anda zihnindeki düşünceleri kâğıda aktarması olayıdır. Bilgisayar ise yapılan eskizlerin projeye dönüştürülmesi aşamasında çizim ortamına aktarılmasında bir aracıdır. Sadece bilgisayar kullanılarak mekân, mekân donatı elemanı ya da ürünlerin tasarımının yapılması zordur. Bilgisayar tıpkı kalem gibi gelişmiş bir çizim aracıdır. Tasarım sürecinde kâğıt ve kalem ne ise bilgisayar da aynı görevi görmektedir. Tasarımı yapan ise tasarımcının beyni, yeteneği ve deneyimleridir. Mekân, mekân elemanları ve ürün tasarımında bilgisayarda tasarım değil; *“bilgisayar destekli tasarım”* söz konusudur.

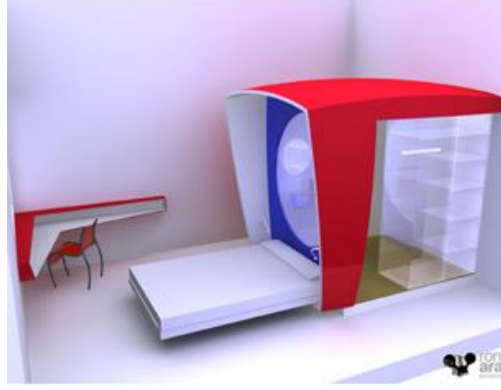
Çağımızın ünlü mimarlarından Frank O. Gehry Bilbao Müzesini tasarlarken uzun bir eskiz dönemi geçirdiğini, binanın modeli üzerinde yoğun çalışmalarda bulunduğunu; ancak, üst üste gelen sorunları çözmek amacıyla bilgisayar teknolojisinden faydalandığını belirtmiştir (Resim-40). Yapım aşamasından önce, proje bilgisayar tasarım yazılımları kullanılarak detaylandırılmıştır. Bu binanın inşa edilmesi için yaklaşık 45.000 saatlik bilgisayar çalışması yapılarak titanyumla kaplanan bina için yaklaşık 20.000’in üzerinde plan çalışılmıştır (Tek, 1998).



Resim 39. Üstte, Antoni Gaudí'nin Atölyesi ve Sagrada Familia'nın Maket Çalışmaları, Altta İse Frank Lloyd Wright Atölyesinde Eskiz Çalışmaları Yaparken Görülmektedir (Crippa, 2003, Pfeiffer, 2004).

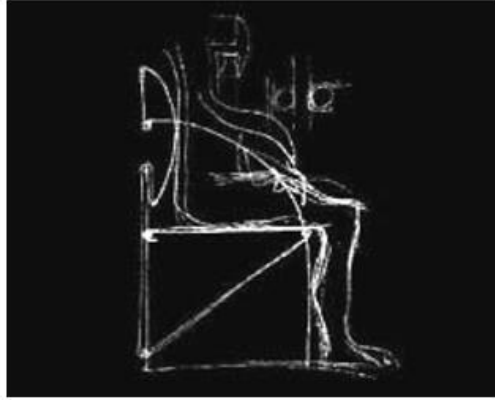


Resim 40. Mimar Frank Gehry'nin Bilbao Müzesi Tasarımı İçin Yapmış Olduğu Çalışmalar. Binanın Maketinin Yanı Sıra Gehry'nin Arkasındaki Duvar Boydan Boya Eskiz Paftaları ile Kaplanmış Durumdadır (Tek, 1998).



Resim 41. Ron Arad'ın Bir Otel Odası İçin Yapmış Olduğu Tasarımın Bilgisayar Ortamında Geliştirilmesi (URL-12).

Resim-41'deki örnekte günümüzün önemli tasarımcılarından Ron Arad'ın bir otel odası için yapmış olduğu eskiz çalışması ve eskiz çalışmasının bilgisayar ortamında geliştirilerek uygulanabilir bir tasarım haline dönüştürülmesi görülmektedir. Resim- 42'deki örnekte ise Mario Botta'nın bir oturma mobilyası tasarımı eskizleri ve bu eskiz çalışmasının bilgisayar ortamında geliştirilmiş durumu görülmektedir.



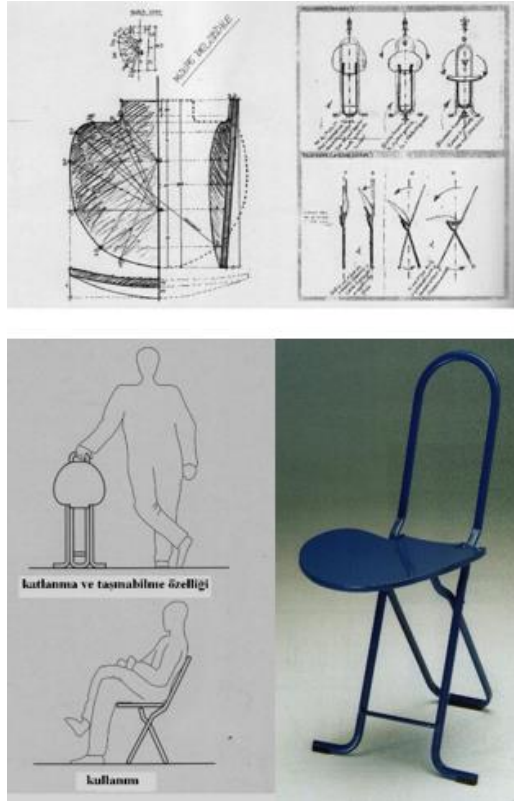
Resim 42. Üstte Mario Botta'nın Bir Oturma Elemanı Tasarımı İçin Eskiz Çalışması ve Altta Tasarımın Bilgisayar Ortamında Geliştirilmiş Hali Görülmektedir (Demirarslan, 2006).

Ancak, burada değinmemiz gereken önemli bir husus bulunmaktadır. Günümüzde bilgisayar ortamında mekân tasarım sürecinde eskiz çalışmalarına yönelik geliştirilmiş çalışmalar da mevcuttur. Bilgisayar ortamında eskiz çalışmaları ilk olarak 1960'larda başlamış ve o günden bu yana farklı eskiz yazılımları geliştirilmiştir. Yine 1980 ve 1990'lı

yıllarda bilgisayar ortamında tasarımda eskizin nasıl geliştiğine dair araştırmalar yapılmıştır (Çağdaş ve diğ., 2005). Klasik eskiz çalışmalarının önemli bir özelliği olan düşüncenin kâğıda aktarılması ve işlevsellik sanal tasarım stüdyolarına bu araştırmalar ile aktarılmaya çalışılmıştır. Özellikle internet kullanımının yaygınlaşmasıyla eskiz sürecinin önemli aşamalarından biri olan araştırma safhası büyük bir aşama kaydetmiştir. Günümüzde halen daha eskiz sürecinin klasik yöntem ya da sanal ortamda gerçekleştirilmesi üzerine uzmanlar araştırmalar yapmakta ve bu konuda tartışmalar devam etmektedir. Hiç kuşkusuz bilgisayarın tasarım alanındaki işlevleri ve yararları yadsınamaz. Ancak, burada unutulmaması gereken nokta nasıl bir çocuk yazı yazmayı öncelikle defter ve kalem kullanarak öğreniyor ise bir tasarımcı adayı da tasarım aşamasında öncelikle klasik yöntemleri öğrenmeli, bu yöntemlerle kendi yeteneğini geliştirmeli ve güncel teknoloji olanaklarından yararlanmalıdır.

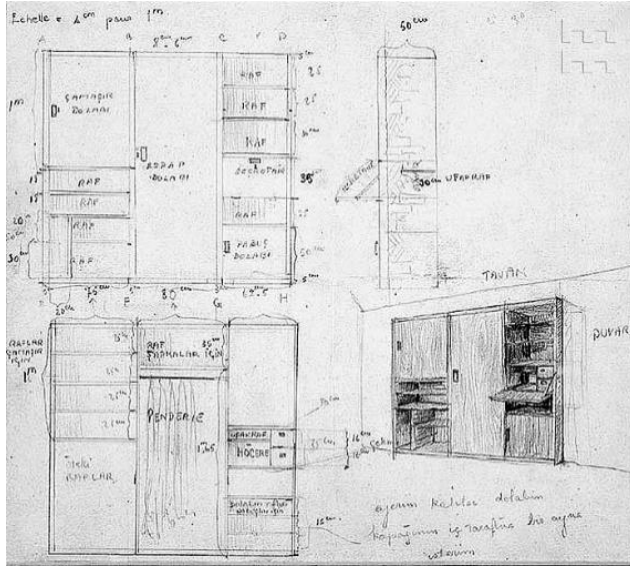
Yukarıda da ifade edildiği gibi; bilgisayarda eskiz çalışmalarına yönelik yazılımlar mevcuttur. Demek ki; tüm tasarımı bilgisayar ortamında geliştirmek mümkündür. Ancak bu, kişinin Mouse'u ele alıp doğrudan projesini plan, kesit ve görünüşler şeklinde çizmeye başlaması anlamına da gelmemektedir. Bilgisayar ortamında eskiz çalışmak da tasarımcının kendi alanında yeterli deneyim sahibi, bilgisayar kullanımı konusunda da belirli oranda bilgi sahibi olmasını gerektirmektedir. Ayrıca, daha önce de belirtildiği üzere tasarımın eskiz aşaması sadece iki boyutlu çalışmalardan ibaret olmayıp; gerektiğinde model, maket, prototip gibi üç boyutlu çalışmaları da içermektedir.

Şimdi bazı tasarımcıların klasik eskiz çalışmalarından örneklerle konuyu daha iyi kavramaya çalışalım. Resim-43'deki örnekte tasarımcı Gastone Rinaldi'ye ait katlanır iskemle tasarımının eskiz çalışmaları ve bu çalışmalar sonucu ulaşılan tasarım görülmektedir. İskemlenin taşınabilme ve katlanabilme özelliği ile malzeme, biçim özelliklerinin eskiz aşamasında belirlendiği dikkati çekmektedir. Bu ve benzeri örnekler eskiz konusunun tasarım sürecindeki öneminin vurgulanması amacıyla çoğaltılabilir.



Resim 43. Dafne Katlanır Sandalye. Eskiz Çalışmaları. Tasarım: Gastone Rinaldi. (Byars, 1999).

Türk mimar ve tasarımcıların da tasarımlarını gerçekleştirirken öncelikle eskiz çalışmasına önem verdiklerini görmekteyiz. Mimar Vedat Tek'in özellikle mekân donatı elemanı tasarımlarında yapmış olduğu eskiz çalışmaları tasarımda eskiz konusunun önemini bizlere açıkça vurgulamaktadır (Resim-44). Mimarın eskiz çalışmaları incelendiğinde tasarımlarda işlev ve biçim arayışları ile birlikte ölçü ve malzeme seçimine de karar verildiği göze çarpmaktadır.



Resim 44. Vedat Tek'in Dolap Çalışması Eskizleri, (URL-13).

Tasarımcının zihnindeki düşüncelerini kâğıda dökerek eskiz çalışması yapabilmesi için her şeyden önce çizgi yeteneğinin kuvvetli olması gerekmektedir. Çizgi karakteri esasen bir imza gibi her tasarımcının tasarım kişiliğini ifade eden bir simgedir. Eskiz çizgisi tasarımcının kişiliğidir. Eskiz çizgisi kuvvetli olmayan bir tasarımcının tasarım

kişiliği de kuvvetli olamayacaktır. Dolayısıyla tasarım diğer meslek gruplarına oranla iki ve üç boyutlu anlatım yeteneğini gerektirmektedir.

Tasarımcı klasik tasarım çalışmalarını kuvvetlendirmenin yanı sıra günün teknolojik olanaklarını da takip ederek bu olanakları bir araç olarak kullanmalıdır. Bu amaçla bir tasarımcının pratik düşünme yeteneğinin yanı sıra estetik ve teknik yönünün de kuvvetli olması gerekmektedir. Bu doğrultuda bir tasarımcının sanatın her dalı ile ilgilenerek bilgi sahibi olması, genel kültürünün gelişmiş olması, geçmiş tasarımlar hakkında bilgi sahibi olarak, geçmişte yapılan tasarımların doğru ve yanlış yönlerinden dersler alarak tasarımını yönlendirmesi gerekmektedir.

Eskiz çalışmaları tasarımcının o anda uygulanması mümkün olmayan ancak, teknoloji ilerledikçe gerçekleştirilebilecek ütopyik tasarımlara da açık olmalıdır. Çoğu tasarımcının ütopyik eskiz çalışmaları yapmış olduğu, bu çalışmalardan bazılarının yüzyıllar sonra uygulanabilir teknolojik olanaklar çerçevesinde gerçekleştirilebildiği dikkati çekmektedir: Leonardo Da Vinci'nin bisiklet, uçak, paraşüt tasarımları vb.

Dolayısıyla eskiz çalışmalarının gelecek kuşaklara yön verici bir unsur olma özelliği de bulunmaktadır. Leonardo da Vinci'nin uçuş hayali üzerine eskizleri olmasaydı bugün uçak ile seyahat edebilecek miydik? Ya da Ebenezer Howard'ın ütopyik uydu kent projeleri olmasaydı bugün inşa edilen uydu kentlerde yaşayabilecek miydik?

BÖLÜM 4

TASARIMI ETKİLEYEN UNSURLAR

VE

TASARIMDA YOZLAŞMA

Kısaca bir sorunun çözümü için bir plan, bir düşünce olarak tanımlanan tasarım, bir sorunu çözümlemede zihinsel planlama ve tasavvur edilen fikirlerin uygulanması için belirli bir tasarım sürecinin sonucunda ortaya konulan ürün olarak da tanımlanmaktadır. Tasarımın ortaya çıkışında şimdiye kadar değinilen bilgiler ışığında yaratıcılık yeteneğine sahip olması gereken tasarımcının çözüm üretilmesi istenen konuda yeterli bilgiye sahip olması, araştırmalar yapması, işlev ve ihtiyaç doğrultusunda eskiz sürecinin ve daha sonra da ön proje ve kesin proje aşamalarını gerçekleştirmesi gerekmektedir (Demirarslan, 2006).

Gerek mekân tasarımı gerekse de mekân ile ilişkili diğer tasarım alanlarında bu sürecin yaşanması gerekmektedir. Bu sürecin yaşanmasında insan faktörü, kullanıcı ihtiyacı, işlev, malzeme ve teknoloji, tasarım felsefesi gibi hususlar etkili olmaktadır.

Ancak, çağlar boyunca tasarımcının özellikle mekân tasarımı ve mekânla ilişkili diğer alanlardaki tasarım süreçlerini “form fonksiyonu izler” ya da “fonksiyon formu izler” ilkelerinin dışında etkileyen başka unsurlar bulunmaktadır. Bu unsurlardan bazıları aşağıda sıralanmaktadır. Bu unsurlar hiç kuşkusuz artabilir:

- Yaşanılan coğrafya: Kır, kent, yön, vb.
- Alışkanlıklar, gelenekler, yaşam tarzı ve din.
- Toplum yapısının değişimi.
- Askeri, siyasi ve ekonomik yapı.
- Teknolojik gelişmeler ve endüstrileşme.
- Teknoloji ile gelişen üretim ve tüketim, popüler kültür.
- İletişim olanakları.
- Genel anlamda kültür, değerler, normlar ve moda.
- Toplumsal psikoloji
- Tasarımcının yetkinliği
- Eğitim ve
- Pazarlama stratejileri. vb.

Yukarıda sıraladığımız tasarımı etkileyen unsurları örnekler vererek açıklamak konuyu anlamamıza yardımcı olacaktır. Örneğin; konut mekânlarının tasarımında gerek plan tiplerinin gelişiminde gerekse de mekân donatı elemanlarının tasarımında tarih boyunca yaşanan coğrafya ve toplumların alışkanlıkları, gelenek ve yaşam tarzı etkili olmuştur. Güneydoğu Anadolu Bölgesi'ndeki yerel konutların avlulu plan tipinde yapılmasının temel amacı kullanıcının bölgenin sıcak iklim koşullarından mümkün olduğunca korunaklı mekânlarda yaşamasının sağlanmasıdır. Elbette bu plan tipinin oluşumunda toplumun günlük yaşamındaki mahremiyet olgusu da önemli bir unsur oluşturmaktadır

(Resim-45). Ya da Karadeniz Bölgesi’ndeki konutların ahşap iskelet sistemde inşa edilmesinin nedeni de bölgenin yağışlı ve rutubetli oluşu ile bölgede en kolay elde edilebilen yapı malzemesinin ağaç oluşudur (Resim-45).



Resim 45. Güneydoğu Anadolu’da Avlulu Ev, Mardin (URL-14).



Resim 46. Karadeniz Bölgesi’nde Ahşap Karkas Bir Ev, Ünye (URL-15).

Sadece konut mekânlarının gelişiminde değil; mobilya tasarımlarında da toplumun günlük yaşamındaki mahremiyet olgusu tarih dönemlerinde etkili olmuştur. Kadının günlük yaşamının çoğunlukla konut içinde geçtiği toplumlarda kadının yaşamsal konforunun sağlanması açısından mobilya tasarımlarının da geliştirilmiş olduğu görülmektedir. Örneğin; Eski Ege ve Yunan Uygarlıklarında kadın günlük yaşamın büyük bir bölümünü evin yatak odasında dokuma yaparak geçirmektedir. Kadınların konforlu bir şekilde oturma gereksinimini karşılamak üzere “Klismos” isimli iskemle geliştirilmişti (Resim-47). Bazı uygarlıklarda konut içi aile yapısı da mekân ve mobilya tasarımlarını etkilemiştir. Örneğin; Etrüsklerdeki aile kavramı günümüzdeki aile kavramına benzemektedir. Eşler geceleri aynı odada yatmaktaydı. Bunun için de çift kişilik yatak tasarlanmış ve kullanmışlardır (Resim-48).



Resim 47. Klismos İskemle (URL-16).



Resim 48. Etrüsklerde Ebeveynler İçin Tasarlanmış Çift Kişilik Yatak (URL-17).

Bazen de mekân ve özellikle de mobilya tasarımı giysi tasarımı ile yakın ilişki içinde olmuştur. Örneğin; Barok ve Rokoko dönemlerinde kadınların kabarık etekleri ile rahatça oturabilmeleri için kolçakları kısa oturma mobilyalarının tasarlanması da yaşam alışkanlıkları, moda ve günün koşullarının tasarıma etkisine iyi bir örnektir (Resim- 49).



Resim 49. Barok ve Rokoko Dönemlerinde Kadınların Kabarık Etekleri ile Rahatça Oturmalarını Sağlayacak Koltuk Tasarımı Görülmektedir (URL-18).

Tasarımları etkileyen bir başka unsur da din olmuştur. Örneğin; Gotik dönem Hristiyanlık dininin toplumda en üst düzeyde yayılmasını ve halkın dini semboller kullanılmış tasarımlar ile etki altına alınmasını amaç edinen uzun süreli bir tasarım dönemidir. Mimariden, mobilya tasarımına, resimden heykele tüm tasarım ilkeleri dinin ve dinle ilgili unsurların halka yansıtılmasını amaçlamaktadır (Resim-50).



Resim 50. Gotik Mimarinin Dinsel Çizgi Anlayışı ve Motiflerini Taşıyan 15.Yüzyıl Gotik Oturma Mobilyası (URL-19).

Askeri, siyasi ve politik gelişmelerin tasarıma yansması da mobilyadan kentsel tasarıma uzanan geniş bir yelpazede etkili olmuştur. Özellikle askeri yaşam tarzının tasarıma yansması portatif mobilyalar ile karşımıza çıkmaktadır. Eski Mısırlılardan bu yana portatif tabure, sandalye ve masalar ile devingen barınma mekânlarının tasarımı

öncelikle askeri amaçlarla gerçekleştirilmiştir. Bu tip tasarımların II. Dünya Savaşı sırası ve sonrasında da tüm dünyada etkili olduğunu söylemek gerekir. Ampir dönemde de Fransız İmparatoru Napolyon'un askeri eylemlerinin etkisiyle mekân ve mobilya tasarımında askerliği ve Napolyon'u temsil eden sembollerin süsleme unsuru olarak kullanıldığını görmekteyiz (Resim-51).



Resim 51. Napolyon'un Tahtında Askeri Motifler ve Napolyon'un Baş Harfi "N", Tuileries Sarayı (URL-20).

Toplumsal olaylar ve teknoloji de tasarımı etkileyen unsurlar arasındadır. 1789 Fransız Devrimi Batı ülkelerinde sanat eğitimi veren kurumların çoğalmasına, yeni sergi salonları, müze ve kitaplık mekânlarının inşasına, ütöpik kent tasarımları ve anıt tasarımlarının

geliştirilmesine yol açmıştır. Örneğin; yine Ampir döneminden örnek verecek olursak, o dönemde Mısır ve Roma'daki arkeolojik kazıların yapılması sonucu ortaya çıkan tarihi eserler mekân tasarımını etkilemiştir. Mimaride, iç mekân ve mobilya tasarımlarında eski Mısır ve Roma uygarlıklarının etkisi görülmektedir (Resim- 52).



Resim 52. Sala Rotonda Vatikan Müzesi'nde Antik Roma Etkisi, Mimar: M.Simonetti, Roma, 1776-80 (URL-21).

19.yüzyılda teknolojinin gelişimiyle her alanda olduğu gibi mobilya yapımında da makineleşme ön planda olmuş; buna karşın bir grup tasarımcı makinelerle üretilen mobilyaların yozlaştığını öne sürerek mobilya yapımında el işçiliğini vurgulayan tasarımlar yaparak “Arts and Crafts” hareketini başlatmışlardır. İkinci Dünya Savaşı sırası ve hemen sonrasında da iç mekândan kentsel tasarıma değin çok geniş bir alanda tasarımın toplumsal olaylardan etkilendiğini görmekteyiz. Hitler Almanya'sındaki tasarımların benzer örneklerini Stalin Rusya'sında da

görmek mümkündür. Bu dönem, mekânların süsten arındığı, işlevin önem kazandığı, devletin siyasi gücünün yapıların büyüklüğü, mekânların yüksek tavanları ile ön plana çıktığı, geniş cadde ve meydanlar ile orantılı olarak simgelendiği bir tasarım dönemidir (Resim-53).



Resim 53. Hitler Dönemi Almanya’ında Politika ve Siyasetin Mekân Tasarımına Etkisi. Üstte Şansölyelik Binasında Hitler’in Çalışma Odası Mimar:A.Speer (Tanyeli, 1992), Altta Münih’te Hitler’in Çalışma Binası. Mimar: P.L. Troost (Tekeli, 1998).

İkinci Dünya Savaşı öncesi ve özellikle de sonrasında Avrupa insanı özellikle konut iç mekânlarında işlevsel ve yeterli sayıda gösterişsiz mobilya kullanımını tercih ederken (Resim- 54), Amerika’da özellikle mutfakta kullanılan elektrikli ev aletlerinin gelişimi, her ailenin bir otomobil sahibi olması, yine her ailenin bahçeli büyük konutlarda oturmaya başlaması esasen tüketim kültürünün bir sonucu olup; tüm bunlar Elvis Presley’in bir ilah olarak kabul edildiği 1950’lerin tüm mekân tasarımlarında etkili olmuştur (Resim-55,56).



Resim 54. Modernizm’in Temelini Oluşturan Bauhaus Üslubu ve İç Mekân. Walter Gropius’un Ofisi (URL-22).



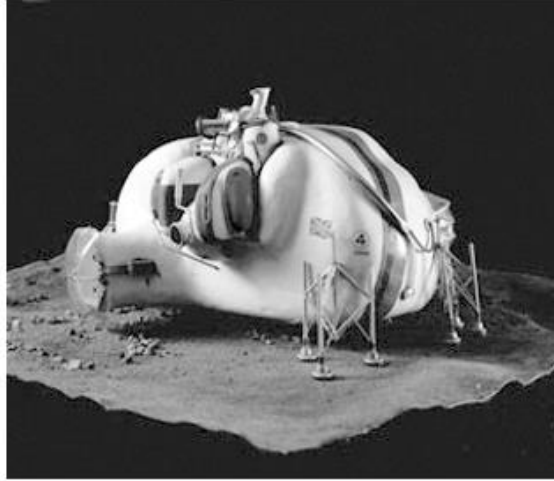
Resim 55. Solda 1930'lu Yıllara Ait Bir Yatak Odasının İç Mekân Tasarımı, Sağda İkinci Dünya Savaşı Sonrası İngiltere'de İşlevsel Mekân Tasarımı Görülmektedir, 1942, Londra (Massey, 1996).



Resim 56. 1950'lerde Teknolojik Gelişmeler- Tüketim Kültürü ve Mekân Tasarımı (Massey, 1996).

1960'lı yıllarda toplumun yaşam felsefesi değişmeye başlamış; hür gençlerin egemen olduğu bir toplum anlayışı ortaya çıkmıştır. “Hippi” tarzı yaşam ve tasarım büyük ölçüde tüm dünyayı sarmıştır. Beatles gibi müzik gruplarının ve değişen modanın da etkisiyle mekân tasarımındaki anlayış ve tutumlar da değişmeye başlamış; “pop kültürü” yaygınlık kazanmıştır. 1960'larda birçok tasarımda gereksiz yüzey süslemelerinin yapılmadığını daha fazla işlevselliğe önem verildiğini görmekteyiz. Bu yıllar gençlerin kendi mekânlarını oluşturmadaki etkisiyle “do it yourself/ kendin yap” tarzının yaygınlık kazandığı dönemdir. Böylece kolay ve ucuza mal olan tasarımlar elde edilmiştir.

1969'da insanoğlunun aya ayak basması da toplumsal olayların tasarımı etkilemesinde bir dönüm noktası olmuştur. Tüm dünya uzaydaki gelişmelerden iletişim olanaklarının artmasıyla etkilenmiş, plastik ve metal malzeme teknolojisinin de gelişimiyle mobilya ve mekân tasarımı farklı bir boyut kazanmıştır. Rengarenk ve çok işlevli mobilya ve mekânlar, metalik tasarımlar dışında ütöpik mekân tasarımları dikkati çekmektedir (Resim-57, 58, 59).



Resim 57. 1961-1974 Yılları Arasında Archigram Olarak İsimlendirilen Mimari Akımın Tasarımları. Üstte “Yürüyen Şehir” Tasarım: *Ron Herron* (1964), Altta İse Uzay İstasyonu Tasarımı, Tasarım: *David Greene* (1966) (URL-23).



Resim 58. 1960'lı Yıllarda Moda ve Mobilya Tasarımı
(Demirarslan, 2006).

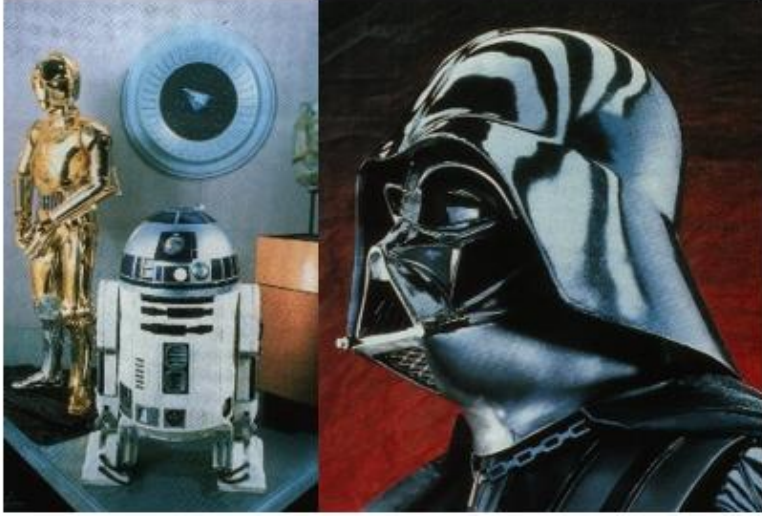
1970'ler ise tüm dünyayı etkisi altına alan Vietnam Savaşı ve hemen sonrasında gerçekleşen enerji krizi ile tarih sayfalarına geçmiş ve tüm bu yaşananlar tasarımı temelinden etkilemiştir. En başta 1950'li yıllarda başlayan büyük araba tasarımları ve her aileye bir araba anlayışı yerini Japonların tasarlamış olduğu küçük gösterişsiz

ekonomik arabalara bırakmıştır. Tüm mekânlarda yerde, duvarda, tavanda, mobilya ve kıyafetlerde yuvarlak şekiller egemendir. Turuncu, kahverengi, mor ve kırmızı rengin egemenliğinde tüm mekânlarda duvar kâğıdı bol miktarda göze çarpmaktadır (Resim-59) (Demirarslan, 2006).



Resim 59. 1970'lerde Moda ve Mekân Tasarımı (Demirarslan, 2006).

1970'li yılların sonlarında tüm dünya “punk kültürü” etkisi altında kalmış; bu kültürün etkisi öncelikle müzik ve moda alanında kendisini göstermiştir. 1980'li yıllara damgasını vuran punk kültürü Madonna, Cindy Looper, Micheal Jackson gibi şarkıcıların etkisiyle de hızlı bir şekilde yayılmıştır. Breakdance ve rap müziğinin etkisi modada olduğu kadar mekân tasarımında da görülmektedir. Tasarımcılar insan yaşamındaki değişimlere hızla ayak uydurabilen tasarımlar yapmaya başlamışlardır. Elektronik ve uzay alanındaki gelişmeler sonucu, tasarımda “form fonksiyonu izler” sözü anlamını bir ölçüde yitirmiştir. Tasarımda süsleme yine geçerlilik kazanmıştır (Resim-60,61).



Resim 60. Üstte 1980'li Yıllardan İtibaren Sinema ile Dünyayı Etkisi Altına Alan Yıldız Savaşları Filmi. Altta *Frank O. Gehry* Tasarımı Bir Mağazanın İç Mekânında Titanyum Malzemenin Cesurca Kullanımı.



Resim 61. 1980’li Yıllarda Moda ve İç Mekân Tasarımı

(Demirarslan, 2006).

1990’lı yıllar Körfez Savaşı krizinin yaşandığı ancak, dünyada ekonomik bir durgunluğun hüküm sürdüğü yıllardır. Bilgisayarlar günlük yaşamı etkisi altına almıştır. Tüm dünyada küreselleşme her alanda yaygınlık kazanmıştır. “Hip hop kültürü” nün de etkisiyle renk tasarımı önemli bir unsur haline almıştır. Parlak neon renkler ile birlikte portatif ve “kendin yap” tarzı mobilyalar tekrardan yaygınlık

kazanmıştır. 1990’lı yılların sonunda 2000’li yılların başında mekân tasarımında minimalizm etkileri görülmektedir (Resim-62, 63).



Resim 62. 1990’lı Yıllarda Moda ve Mobilya Tasarımı. Ortada “Pepe Chair”, Tasarım: Christopher Connell, 1992-1993 (Byars, 1999, 86), Alti Zaha Hadi’in Bir Restoranın İç Mekân Tasarımı, 1993, Japonya. Hadid’in Bu Çalışmasında Biçim, Renk, Doku ve Işık Kullanımı ile Mekânı Oluşturan Düzlemler ile Mekân Donatı Elemanları Farklı Bir Algı Oluşturmaktadır (Pile, 1995).

Esasen minimalizm, ilk kez 1961’de sanatçı Richard Wollheim tarafından “içeriği en aza indirgenmiş sanat” olarak tanımlanmış; daha çok heykel ve mekân tasarımı gibi üç boyutlu sanatlarda uygulanan bir anlayış olmuştur. Özellikle 1990’lı yıllardan itibaren mekân ve ürün

tasarımında yalın, işlevsel ve düşünsel yaklaşımları ile minimalist tasarım anlayışı dikkati çekmektedir (Resim-63).



Resim 63. Minimalist Tarzda Bir İç Mekân. Tasarım: Victor Vasilev (URL-24).

Tasarımda etkili olan bir başka unsur da eğitimidir. Eğitimin başta mekân tasarımı olmak üzere tasarımın ve sanatın her alanında en etkili olduğu dönem Bauhaus'dur. Modernizmin de temelini oluşturan Bauhaus okulunda mimarlık, iç mekân ve mobilya tasarımı, ürün tasarımı, tekstil, resim, grafik gibi alanlarda çalışmalar yapılarak, yaratıcı çabaları tek bütün haline getirmeye, pratik sanatın tüm disiplinlerini mekân tasarımının ayrılmaz öğeleri olarak yeniden birleştirmeye çaba gösterilmiştir. Mimarlar, ressam ve heykeltıraşlar, tasarımcılar birer zanaatçı olarak kabul edilmiştir.

Walter Gropius tarafından Weimar’da kurulan Bauhaus okulunda (1913-1933) 20.yüzyıl sanatının önemli akımlarından Modernizmin ünlü tasarımcıları yetiştirilmiştir. Bauhaus, makineyi içinde bulunduğu çağın biçim vasıtası olarak kabul etmiştir. Endüstri ürününün hem kullanışlı hem işlevsel ve hem de o doğrultuda güzel olması için gösterilen çaba bir tek Bauhaus’ta başarıya ulaşmıştır. Üretim yöntemlerinin yeni ve yalın biçimleri ayıp örter gibi başka bir estetikle örtülmeye çalışılmamıştır (Resim-54, 64).



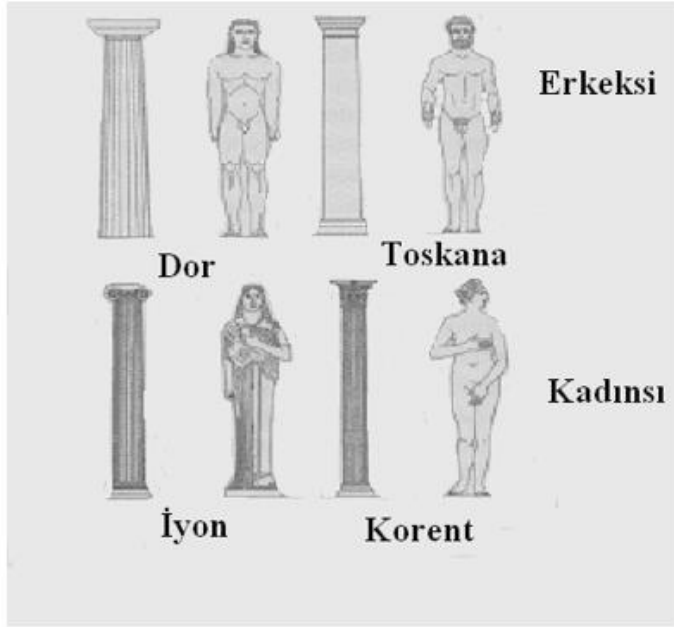
Resim 64. Bauhaus Okulunda Bir Atölyenin İç Mekânı (URL-25).

Tasarımda süs bazen strüktürü desteklemek amacıyla bazen insanlara toplumsal mesaj verme anlamında yapılmıştır. Bazen de tamamen işlevsel yapılmıştır. Ancak, ne amaçla yapılırsa yapılsın estetik kuralları dikkate alındığında süsleme tasarımda doğru bir algısal unsur olmuştur.

Ancak, amaçsız yapılan süslemeler, dönemin teknolojik ve toplumsal koşullarına uymayan süslemeler ve bazı öngörüler tasarımda kullanıldığı zaman tasarımda yozlaşma problemi ortaya çıkmaktadır.

Örneğin; antik dönemde taşıyıcı birer yapı elemanı olan sütunlar esasen cinsiyetleri temsil etmişlerdir. Dor ve Toskana sütunları erkeği, İyon ve Korent sütunları kadınları simgelemişlerdir. Birer kadın heykeli biçimindeki “Karyatid” adı verilen sütunlar ise Yunanlılar tarafından esir alınan Karya Kaviminin kadınlarının Yunan zulmü altında nasıl ezildiklerini simgelemek amacıyla yapılmışlardır (Resim-65).

Bu konuda bir başka örneği de çeşmeler üzerinden verebiliriz. Belçika’nın simgesi haline gelen ünlü Manneken-Pis Çeşmesi esasen Barok tarzında bronzdan yapılmış bir heykeldir. Heykel Brüksel’in Brabant Dükü’nün iki yaşındayken düşmanlarla savaş sırasında şu anda heykelin bulunduğu alanda bir ağaca sepet içinde asılmasını ve yenilen düşmanın üzerine tuvalet ihtiyacını gidermesinin öyküsünü temsilen Barok heykeltıraş Francois Duquesnoy (Franco-Flemish, 1597-1643) tarafından yapılmıştır. Resim- 66’daki gördüğümüz heykel ve çeşme neyi temsilen yapılmıştır?



Resim 65. Üstte Sütun Düzenleri ve Altta Karyatid (Conti, 1978).



Resim 66. Üstte Belçika'nın Brüksel Kenti'nde Yer Alan Ünlü Manneken-Pis Heykeli. Altta İzmit Kenti'nden Bir Yeni Çeşme Uygulaması (Demirarslan, 2006).

Ait olduđu dönemin toplumsal, siyasi, politik, yaşamsal, teknolojik gibi konunun başlangıcında maddeler halinde belirttiğimiz koşullara uymayan, ait olduđu dönemin izlerinin yanında hiç gerekmediğı halde farklı dönemlere ait izleri sadece özentili amaçlı olarak taşıyan, işlevin ikinci planda, süslemenin ise abartılarak ön planda tutulduğı tasarımları da kısaca “yozlaşmış ürünler” ya da “yozlaşmış oluşumlar” olarak adlandırabiliriz. Tasarımda “kitsch” (kiç) kavramı olarak nitelendirilen bu durumu esasen kötü ve uyumsuz giyinen bir kadına benzetebilmek mümkündür.

Kitsch (kiç) kavramının kelime anlamı İngilizce sözlüklerde “ucuz sanat” olarak verilmektedir. Türkçe’deki kelime karşılığı “rüküş” olarak verilmekle birlikte *“tasarlanmış, ancak beğeni düzeyi düşük olan”* ya da *“tasarımları bildik şematik alımlama süreçlerine dayanan nesnelerin üretim süreci”* olarak açıklanabilir (Cengizkan, 2000). Ya da bir biçimi olduğundan farklı bir şeymiş gibi göstermeye çalışmak, bir malzemeyi daha çok ekonomik kaygılarla farklı bir malzeme gibi göstermek, işlevi olmayan sadece görsel amaçlı unsurlara tasarımda yer vermek, sadece günün modasına uymak amaçlı toplumun yaşam tarzına ya da bireyin kişilik özellikleri ve ihtiyaçlarına uymayan unsurların tasarımda kullanılması, tüm bunlar tasarımda yozlaşmanın belirtileridir (Demirarslan, 2006).

Kimi tasarımcılara göre kitsch tasarımlar oransız, yersiz ve gereksiz bir tantana, şatafat olarak da açıklanmaktadır. Kitsch tasarım, aslında tasarımcının belirli tasarım kalıpları içinde özgün olmayan ve yanlış

bilinçlenmeye açık olan bir durumdur. Kitsch tasarım, tasarımcının aslında gerçek bir sanat ürünü oluşturduğunu zannetmesidir. Herhangi bir tasarım etkinliği, düşük nitelikli ve gelişigüzel, derinlemesine çalışılmamış, kapsamlı olmayan tasarım süreç ve yaklaşımlarına açık olabilir. Bu durum, tasarımcının geleneksel tasarım araç, yöntem ve alışkanlıklarından kaynaklanabileceği gibi, onun tasarım uygulama ve etkinliği ile günlük dünyanın baskı ve sınırlarının dışına çıkmadaki yetersizliğinden de kaynaklanabilir. Kitsch tasarım, tasarımcının tasarım beğenisinin popüler kültürle sınırlanmış olan, en düşük eşiği olarak da tanımlanmaktadır (Cengizkan, 2000).

Kitsch tasarımlar çoğu zaman tasarımcının yukarıda bahsedilen yetersizliklerinden ortaya çıkabildiği gibi bazı durumlarda da tasarımcı tarafından bilinçli olarak belli tasarım akımları çerçevesinde de meydana getirilebilmektedir. Örneğin; 19.yüzyılda ortaya çıkan Eklektisizm (Seçmecilik), bir toplumun kendi özgün simgelerini yaratamayacak duruma gelerek ya çağdaş yabancı ya da geçmişteki iç ya da dış simgelerden seçmeler, aktarmalar, alıntılar yapmaya kalkışması olarak tanımlanmaktadır. İstanbul Haydarpaşa Garı, Sirkeci Garı, Dolmabahçe Sarayı, Çırağan Sarayı ülkemizdeki önemli eklektik eserlerdir. Bilhassa ülkemizdeki eklektik üslupta yapılmış mekân örneklerinin dış dünyanın mimari özelliklerine yönelmiş olduğu, Ulusal Mimarlık Akımı gibi üsluplarda ise kendi geçmişimizdeki üsluplardan alıntılar yapıldığı dikkati çekmektedir (Resim-67).



Resim 67. Eklektik Üslupla Yapılan İstanbul Sirkeci Garı ve Dolmabahçe Sarayı’nın Cephesinden Görünüm.

Özellikle yine 19.yüzyılda ortaya çıkan Revivalizm (Canlandırmacılık) ise eski üslupları diriltmeye özenen çabalar olarak tanımlanmaktadır. Bunların içinde en önemlileri Eski Yunan mimarlığı ve sanatını canlandırmak için ortaya atılan Greek Revival (Yunan Canlandırmacılığı) ile Gotik Revival (Gotik Dönem Canlandırmacılığı) ve Classical Revival (Klasik Canlandırmacılık)’ dır.

1960’lı yıllardan itibaren tüm dünyada modernist hareketin coşkusu durulmaya başlamış; özellikle mimaride ve iç mekân tasarımında postmodernist izler görülmeye başlamıştır. Postmodern terimi ilk olarak 1930’lardan bu yana bilinmesine rağmen ancak 1960’lı yıllarda Modernizme muhalefet olarak yaygınlık kazanmıştır. Modernizm, resimden mimarlığa kadar sanatın tüm alanlarında tarihin geri dönüşsüz olduğu ilkesini kabul ederken; postmodern tasarım izlerini tarihten almaktadır. Postmodernizm’in en iyi tanımı “*Modernizm’in yasakladıklarının yasallaşmasıdır.*” şeklinde yapılabilir. Örneğin; Modernizm “form fonksiyonu izler” ilkesini benimserken,

Postmodernizm biçimin nedensiz olduğunu savunmaktadır (Demirarslan, 2006).

Kitsch tasarımları lanetleyen bir üslup olan Modernizm'in tersine Postmodernist bazı tasarımcılar popülist gerekçelerle bu tür tasarımları desteklemişlerdir. Postmodern akımda, biçimi aynen alan, üsluplaştıran, abartan, hatta karikatürize eden davranışlar görülmektedir. Bir yandan geçmişi yeniden canlandırmayı savunurken, öte yandan günümüz mimarisini etkileyen Pop Art öğelerini mimari öğe olarak benimsemektedir. Özellikle 1970'lerden itibaren biçimlenmeye başlayan ve eski dönemlerin biçimlerini estetik öğeler olarak alan Postmodern mekân esasında seçmeci bir akım, melez bir tasarımdır. Özellikle temelini antik Yunan mimarisinin özelliklerinden almaktadır. Hans Hollein, Phillip Johnson, Charles Moore, Robert Venturi gibi tasarımcıların bilinçli bir şekilde antik mimarinin belli biçimlerini tasarımlarına yansıtmış oldukları görülmektedir (Resim- 68,69).

Postmodernizmi en iyi tanımlayanlardan biri olan Charles Jenks'e göre Postmodernizm beraberinde tarih, gelenek, renk, heykel ve süsleme alanında bir çoğulculuğu getirmiştir. Postmodernizm, "her şey olur" sloganı ile, tamamıyla serbestliğe ve eklektizme kadar giden bir tasarım tarzı göstermiştir (Özdemir ve Kurak, 2005).



Resim 68. Piazza D'Italia, New Orleans, Tasarım: Charles Moore (1979) (URL-26).



Resim 69. Schullin Mağazası, Tasarım: Hans Hollein, Viyana, (1972) (URL-27).

Özellikle postmodern iç mekânlarda modernizmin tersine, bir düzenden bahsedilememektedir. Birbirine benzeyen herhangi bir parça ya da birbirini takip eden tasarıma ve dengeye rastlanmamaktadır. Minimal mekânlarda yer alan tekrar, benzerlik, yönelme, yakınlık gibi biçimi oluşturan düzenler kullanılmamaktadır. Postmodern iç mekânlara bakıldığında bir karmaşa dikkati çekmektedir. Postmodernizm de birkaç değişik akımdan oluşmaktadır: Memphis, High Tech ve New Wave tasarım gibi.

1980’lerde tasarım dünyasının önemli akımlarından biri olan Memphis, popüler kültürün etkisiyle kitsch tasarımın sınırlarını zorlayan bir tasarım anlayışıydı. Memphis grubu, 1980’in sonlarında Ettore Sottsass ve Andrea Branzi etrafında toplanan bir grup Milano’lu tasarımcının tasarıma yeni bir yaklaşım yaratma, yeni mekânlar ve başka yaşam stilleri oluşturma isteği sonucunda doğmuştur. Grubun “sıradanlık” etrafında odaklanan çalışmalarında sıradan, günlük yaşam nesnelerini renk, desen ve diğer eklemelerle estetik nesnelere dönüştürme çabaları etkili olmuştur. Robert Venturi’nin modernizmin ilkelerinden biri olan “*az çoktur/ less is more*” sözünü “*az sıkıcıdır/ less is bore*” olarak değiştirmesi durumu bizlere daha iyi açıklamaktadır.

Ettore Sottsass’ın “kültür dışı betimleme” olarak tanımladığı geleneksel estetik değerlerden uzaklaşma süreci gerçekleşmiştir. Memphis’e göre işlev, ergonomi, malzeme ve teknoloji tasarımın ön koşulu değil; tamamlayıcı öğeleridir (Resim- 70). Ancak, tasarım öncelikle kendi

kullanıcısını belirlemelidir. Tasarımda hedef belirli bir kùltùrdùr ve ùrünler de kuvvetli bir kùltùrel yan anlam taşımalıdır (Özdemir, 2000).

Önceleri Memphis grubu içinde çalıřmalar veren Alessandro Mendini ise gruptan ayrılarak sıradan nesnelerin görünùmlerini özellikle renk, doku ve malzeme kullanarak deęiřtirme yöntemini uygulamıř ortaya bilinçli kitsch eserler çıkarmıřtır (Resim-71). High Tech ise teknoloji ve tasarımı birleřtiren çelik malzemenin kullanıldıęı mobilyalar, grafiksel duvar kâğıtları, endüstriyel aksesuarların önem kazandıęı bir akımdır.



Resim 70. Memphis Grubu Tasarımı Bir İç Mekân ve Ettore Sottsass Tasarımı Bir Kitaplık (URL-28).



Resim 71. Alessandro Mendini Tasarımı Bir Koltuk ve Groninger Müzesi İç Mekânı (URL-29).

Görölmektedir ki; tarih boyunca tasarımcılar kendilerinden önceki dönemlerin niteliklerinden etkilenmişlerdir. Ancak, bazı durumlarda bazen doğadan bazen de teknolojik gelişmelerin etkisinde kalarak esinlenmişlerdir. Esinlenme, bir şeyden ilham alarak üretmektir. Örneğin; Art Nouveau Döneminde tasarımcılar doğadaki formlardan esinlenerek mekân ve obje tasarımlarını gerçekleştirmişlerdir. Bu amaçla tasarımlarda organik formlara yer verilmiştir (Resim-72, 73).

Tasarımcının zihninde belirli imgeler bulunmaktadır. Tasarımcı bu imgeleri kullanarak tasarımlarını yapar. Bu imgeleri esinlenme yoluyla ortaya çıkarabilirler (Resim-73). Tasarımcı tarihten ders almalıdır. Ancak, tarihi yinelememeli, görsel kültürünü arttırmalı, ancak çalmamalıdır. Tasarımlar özgün olmalı, çağın ruhuna uygun biçimleri var etmeli ve taklitten kaçınılmalıdır. Taklit (mimesis), sözlük anlamı olarak “belli bir örneğe benzetmeye çalışmak olarak” verilmektedir. Tasarımda ise “bir başka tasarım ürününü aynen kopya etmek” ya da “gibi görünmek” şeklinde taklit konusu karşımıza çıkmaktadır. Mermer görünümü verilmiş duvar boyaları, metal görünümü verilmiş plastikler, altın görünümlü boyalar “gibi görünmek” anlamında taklit kapsamında yer almaktadır. Bir başka tasarım ürününün aynen kopya edilmesi zaten tasarım ahlakına aykırıdır.



Resim 72. Organik Formlar ve Art Nouveau Stilinde Bir İç Mekân, Moskova (URL-30).



Resim 73. Mimar *Douglas A.Wells* Tarafından Böceklerden Esinlenilerek Tasarlanmış Bir Sütun Başı, 1986 (Pile, 1995).

Tasarım tarihinde yer alan üslupların özelliklerinden esinlenmeli ancak, bu esinlenme bilinçli bir şekilde kullanılmalı, daha açık bir ifade şekliyle bir ilaç gibi dozu kararında ayarlanmalıdır. Aksi takdirde ortaya çıkan ürün yozlaşmış bir çalışma olacaktır. Tarihteki dönemlerin belli özelliklerini tasarıma bilinçli yansıtmaya ve esinlenme dışında yapılan yoz ve taklit tasarımlar ise çok büyük bir tehlike arz etmektedir. İşlevi ile bağdaşmayan biçimler, hatta işlevin algılanmasını engelleyen biçimler yoz olmanın yanında bazı durumlarda yaşamsal tehlike bile oluşturabilmektedir: Kapı görünümü verilmiş duvar resimleri, ev görünümünde elektrik trafoları, sahte şömine, palmye görünümü verilmiş aydınlatma elemanları vb. (Resim- 74).

Büyük Japon şairi Basho demiştir ki: *“Eski üstatların neler yaptıklarını değil; neler aradıklarını tetkik etmek daha doğru olur.”* Eskiye taklit etmek yerine mekân tasarımı eski üstatların tasarladığı mekânları ve mekân elemanlarını incelersek, onlara derin düşüncelere dalıp bakarsak nüfuz etmeye ve onların ruhunu kavramaya çalışırsak tasarımda daha iyi noktalara varmak mümkündür (Taut,1938).

Bruno Taut, mekân tasarımı eski üstatların tasarladığı mekânların içinde bulunduğ u çevreler ve kültürler ile bütünleştiğini vurgulayarak tasarımda tarihi taklit etme konusunda çok önemli bir noktaya değ inmektedir:

“Farz edelim ki, Atina’da Akropol’de bir Japon mabedi, kentin merkezinde Paris’teki Notre Dame katedralini inşa edelim. Japon mabedi, kışları soğ uk olan, yazın en sıcak zamanda bile buharlı, rutubetli Japon ikliminin özelliklerine uygun tasarlanmıştır. Yunanistan’ın parlak güneş i ve ş eفاف havası içinde Japon mabetlerinin güzelliğ i tıpkı sudan çıkmış balık gibi ö lüp gider. Yunanistan’ın ış ıklı diyarında Gotik katedralin de aynı akıbete uğ rayacağı ş üphesizdir. Hâlbuki Yunan mimarisi ne yapıldı? Onu bir otomobil gibi alıp her tarafa götü rdüler. Her yerde onun sütunları duruyor. Bunların da yabancı unsurlar arasında ö lüme mahkûm olduklarını sezemez olduk. Bu sütunların güzel olukları, baş lıkları ve bu baş lıklar üzerindeki arş itrav denilen kiriş ler, yumurta ve inci ş eklindeki kordonlar Yunanistan’ın güneş inden doğ muştur ve o güneş le yaş ayabilirler. Moskova’da, Leningrad’da, Londra’da duman ve sisten ö lürler.”

(Taut,1938). “Gelenekler güzel şeylerdir. Ama asıl güzel olan geleneklere göre yaşamak değil, gelenekler yaratmaktır”. Taut’a göre “Yeni olmayan sanat, bir hiçtir.” (Taut, 1983).



Resim 74. Ev Görünümünde Bir Elektrik Trafosu ve Kitaplık Görünümünde Bir Kapı. Tehlikelere Davetiye.

Özellikle mobilya ve ürün tasarımında sosyal değişimlerin hızlı yaşandığı toplumumuzda beğenilerin de yozlaşması doğal bir sonuçtur. Kırsal alanlardan kentlere göç eden insanların mekân donatı elemanlarını bir prestij aracı olarak görmesi, süslü, gösterişli, pahalı ancak döneminin tasarım niteliklerine uymayan ürünlere yönelmeyi sağlamaktadır. Teknoloji de geliştiği için eski biçimler rahatlıkla taklit edilebilmekte, Rönesans, Barok, Rokoko çizgilerinin kötü kopyaları yıldızlarla süslenerek satışa sunulmaktadır.

Günümüzde özellikle halkın kullanmakta olduğu mekân donatı elemanlarında tasarım eksikliği çok belirgin bir şekilde göze çarpmaktadır. Yozlaşmış her tasarım ürünü harcanan malzeme, işçilik ve ülke ekonomisi için bir kayıptır. Her yoz (rüküş) ürün bir başka yoz beğeniyi de doğurmaktadır: Formika sehpaaların üzerinde naylon dantel taklitleri, televizyon biçiminde akvaryum, akvaryum biçiminde aydınlatma elemanları, Rokoko ya da Neoklasik üslupta yapılmış oturma mobilyaları ile birlikte son teknoloji ürünü elektronik araçların birlikte kullanımı, Yunan sütunu biçiminde masalar vb. (Resim- 75, 76, 77).



Resim 75. Dantel Görünümlü PVC Örtü, İyon Sütun Görünümlü Sehpa.



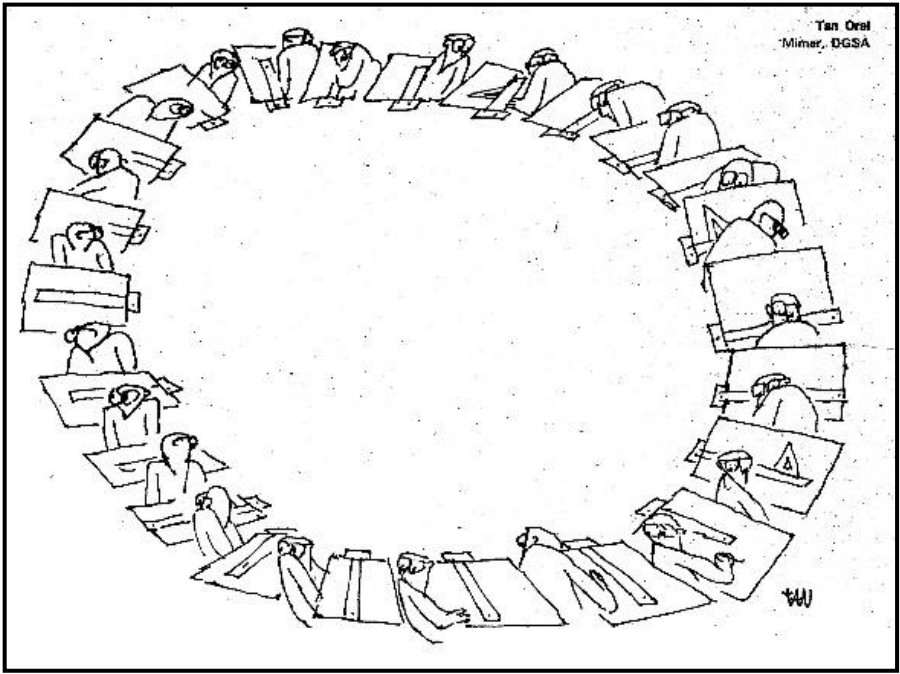
Resim 76. Kitsch Mobilya Örnekleri.



Resim 77. Kitsch Bir İç Mekân Örneği (URL-31).

Kısaca özetlemek gerekirse döneminin kültürel, yaşamsal koşulları, teknoloji ve iletişim olanakları ve yukarıda sözü edilen diğer unsurları dikkate alınmadan geçmişteki tasarımların birer kopyası şeklinde yapılan her mekân ve mekân elemanı bir tasarım ürünü değil, ancak “yozlaşmış bir ürün” dür. Yukarıdaki resimlerde örnekleri verilen mobilyalar ve mekân örnekleri incelendiğinde tasarımda yozlaşma daha iyi anlaşılabilmektedir. Sadece süs amacıyla yapılmış anlamı olmayan, malzeme ve işlevle bütünleşmeyen biçimler, sütun başı biçiminde mobilyalar, geçmiş üslupların özelliklerini taşıyan mobilyalarla dolu çağdaş mekânlar, 21.yüzyıla ait binanın cephesinde Yunan sütunları ile vurgulanan bir giriş...Tüm bunlar tasarımda yozlaşmanın izleridir.

Tasarım sürecinde eskiz aşamasını yapmayan tasarımcıların kendisinden önceki örneklerden etkilenerek taklit etmesi, yaratıcı olmayan fikirlere saplanarak ortaya sıradan ve hatta yozlaşmış ürünler çıkarması kaçınılmazdır (Resim-78). Taut'un da belirttiği gibi “*yeni olmayan sanat bir hiçtir*”. Yeniliği yakalamak da ancak düşüncelerimizi eskizlerle pekiştirmek yoluyla gerçekleşebilir.



Resim 78. Tasarımda Esinlenme Kendinden Öncekini Taklit Etmek Demek Değildir. Taklit, Tasarımı ve Tasarımcıyı Kısır Bir Döngü İçine İter (Oral, 1972).

SONSÖZ

Çok farklı tanımlara sahip olan tasarım kavramının anlamı da başlı başına bir karmaşadır. Ünlü yazar John Heskett’e (2013) göre “*Design is to design a design to produce a design*” / *Tasarım, bir tasarım üretmek için tasarım tasarlamaktır*”. Tasarım, insan olmanın temel özelliklerinden biridir ve yaşam kalitesinin temel belirleyicisidir. Günlük hayatın her alanını etkileyen bir unsurdur. Tasarım günümüzde bir araştırma alanıdır. Alt branşları olan bir meslek olmanın ötesinde bir yaşam tarzıdır. Tasarımın sanat, kültür, bilim ve teknik ile yakın ilişkisi bulunmaktadır. Mekânın tasarımı da aynı şekilde sanat, kültür, bilim ve teknik ile yakından ilişkilidir ve mekânın tasarımında mimari, iç mimari, mühendislik ve çeşitli sanat dallarının ortak girişimi söz konusudur. Tasarımın özünde yaratıcılık olgusu yer almaktadır. Tasarım, düzen içinde biçim üretmektir. Bu düzende yaratıcılık vardır. Tasarım özetle yaratıcılık ve inovasyon arasındaki bağlantıdır. Başka bir ifadeyle, tasarım, belli bir amaç için harekete geçirilen yaratıcılıktır.

Aynı zamanda tasarım bir felsefedir. Günümüzde “ design concept/ tasarım konsepti” olarak da tanımlandığı şekilde her tasarımın bir başlangıç noktası bir felsefesinin, kavram/kavramlarının olması özgünlük açısından gereklidir. Tasarım özgün olmalıdır.

Tasarım, çeşitli aşamalardan oluşan kapsamlı bir süreçtir. Tasarımcı ise sadece kendi alanında değil; başka alanlarda da sorunlara çözüm üretebilen kişidir. Tasarlama yaklaşımları, teknolojinin gelişimi ve

kültürel farklılıklara göre tarih boyunca çeşitlilik göstererek aynı zamanda tasarım üsluplarının da belirleyicisi olmuştur. Tasarlama süreci ve tasarım için her tasarımcının kendine özgü bir yöntemi bulunabilir. Ancak her tasarımcının tasarıma başlama aşaması eskizdir. Eskizler ile tasarlamak istediği mekân ya da ürün hakkında fikirler geliştirir ve en doğru sonuca yaklaşır. Tasarım fikirlerin somut hale dönüşmesidir ve eskiz bu dönüşümü sağlayan önemli bir çalışmadır. Bu süreçte iki ve üç boyutlu çizim, model, maket, prototip, bilgisayar sunumu ve animasyon gibi çalışma ve sunum tekniklerini kullanır. Tasarım sürecinde eskiz aşamasını yapmayan tasarımcıların kendisinden önceki örneklerden etkilenerek taklit etmesi, yaratıcı olmayan fikirlere saplanarak ortaya sıradan ve hatta yozlaşmış ürünler çıkarması kaçınılmazdır.

Döneminin kültürel, yaşamsal koşulları, teknoloji ve iletişim olanakları ve yukarıda sözü edilen diğer unsurları dikkate alınmadan geçmişteki tasarımların birer kopyası şeklinde yapılan her mekân ve mekân elemanı bir tasarım ürünü değil, ancak “yozlaşmış bir ürün” olarak kabul edilir. Bruno Taut’un da belirttiği gibi “*yeni olmayan sanat bir hiçtir*”. Dolayısıyla özgün olmayan tasarım da bir hiç olmaktan öteye gidemez. Unutulmamalıdır ki; tasarım ürünü de sanat eseri gibi bir yapıttır. Tasarımlar özgün olmalı, çağın ruhuna uygun biçimler ve işlevler var etmeli ve taklitten kaçınılmalıdır.

Kısaca bir sorunun çözümü için bir plan, bir düşünce olarak tanımlanan tasarım, bir sorunu çözümlemede zihinsel planlama ve tasavvur edilen fikirlerin uygulanması için belirli bir tasarım sürecinin sonucunda ortaya konulan ürün olarak tanımlanmaktadır. Tasarımın ortaya çıkışında şimdiye kadar değinilen bilgiler ışığında yaratıcılık yeteneğine sahip olması gereken tasarımcının çözüm üretilmesi istenen konuda yeterli bilgiye sahip olması, araştırmalar yapması, işlev ve ihtiyaç doğrultusunda eskiz sürecinin ve daha sonra da ön proje ve kesin proje aşamalarını gerçekleştirmesi gerekmektedir. Gerek mekân tasarımı gerekse de mekân ile ilişkili diğer tasarım alanlarında bu sürecin yaşanması gerekmektedir.

Bu sürecin yaşanmasında insan faktörü, kullanıcı ihtiyacı, işlev, malzeme ve teknoloji, tasarım felsefesi gibi hususlar etkili olmaktadır. Ancak, çağlar boyunca tasarımcının özellikle mekân tasarımı ve mekânla ilişkili diğer alanlardaki tasarım süreçlerini “form fonksiyonu izler.” ilkesinin dışında yaşanan coğrafya, gelenekler ve yaşam tarzı, toplum yapısındaki değişimler, toplumların askeri, siyasi ve ekonomik yapısı, teknolojik gelişmeler ve endüstrileşme, tasarımcının yetkinliği, eğitim gibi etkileyen başka unsurlar bulunmaktadır. Her şeyden önemlisi tasarım bir yaşam tarzıdır ve tasarımcının sahip olduğu yaşam tarzının, ütopyalarının somutlaşmış halidir.

KAYNAKÇA

- Aalto, A. (1985). Museum of Finnish Architecture., Helsinki: 4th Edition.
- Asiliskender, B. (2000). Tasarım Sürecinde Eskiz Değerlendirmesi. İstanbul: İTÜ Fen Bilimleri, Y.L. Tezi, Mayıs 2000.
- Barnes, C.F. (1981). The Drapery-Rendering Technique of Villard de Honnecourt, Gesta, Vol. 20, No. 1, s. 199-206.
- Bayazıt, N. (1994). Endüstri Ürünlerinde ve Mimarlıkta Tasarlama Metotlarına Giriş. İstanbul: Literatür Yay.
- Bayazıt, N. (1997). Ergonomi, Eczacıbaşı Sanat Ansiklopedisi. İstanbul: YEM Yayınları.
- Bingöl, O. (2004). Arkeolojik Mimaride Taş. İstanbul: Homer Kitapevi.
- Byars, M. (1999). 50 Chairs. Prodesign Series.
- Cengizkan, A. (2000). Şöylemesine Bir Etkinlik Olarak Anıt Tasarımı, Arredamento ve Mimarlık. 2000/10, s.116-123.
- Conrads, U. (1991). 20.Yüzyıl Mimarisinde Program ve Manifestolar. İstanbul: Şevki Vanlı Vakfı Yayınları.
- Conti,F. (1978). Eski Yunan Sanatını Tanıyalım. İstanbul: İnkılap ve Aka Yayınevi.
- Crippa, M.A. (2003). Gaudi. Köln: Taschen.
- Çağdaş, G., Kasapoğlu, B. (2005). Kavramsal Tasarım Aşamasında Bilgisayar Ortamında Eskiz, TOL Mimarlık Kültürü Dergisi, TMMOB Kayseri Mimarlar Odası Şubesi, 2005/5, s.72-80.
- Demirarslan, D. (1997). Endüstri Şehirlerinde Orta Gelir Grubundaki İnsanların İhtiyacı Olan Toplu Konutların İç Mekân Kullanım Alanları Standartlarına İlişkin Sistem Önerilerinin Geliştirilmesi ve Ülkemizden İzmit Örneği. Dr. Tezi, İstanbul: Mimar Sinan Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü.
- Demirarslan, D. (2006). İç Mimarlık Öğrencileri İçin İç Mekân Tasarımına Giriş. Kocaeli: Kocaeli Üniversitesi Yayınları.
- Er,Ö., Er, A., Manzakoglu, B.(2010). Tasarım Yönetimi: Tanım, Kapsam ve Uygulama. İstanbul: Tüsiad Yayınları.
- Frampton, K. (2004). Milenyumda Ando, Betonart Dergisi. İstanbul, s.26.

- Hasol, D. (1998). Ansiklopedik Mimarlık Sözlüğü. İstanbul: YEM Yayınları.
- Heskett, J. (2013). Tasarım (çev. E.Uzun). Ankara: Dost Kitabevi Yayınları.
- Kulaksızoğlu, E. (1980). Endüstrileşmiş Binada Mimari Planlama Araştırması. İstanbul: İTÜ Mim. Fakültesi.
- Kurtuluş, Ö. (1999). Moiré Motifleri, Bilim ve Teknik Dergisi. İstanbul, Aralık 1999, s.79-84.
- Massey, A. (1996). INTERIOR DESIGN Of The 20th CENTURY. London: Thames & Hudson.
- Özdemir, G. (2000). Memphis, Arredamento ve Mimarlık. 2000/06, s.126-130.
- Özdemir, İ. M., Kurak, F. (2005). İç Mekanlarda Sınır Ögeleri: Postmodern ve Minimal Mekanlar, TOL Mimarlık Kültürü Dergisi, 2005/5, s.81-86.
- Özer, Z. (1997). Özel Yetenekli Çocuklar, Bilim ve Teknik Dergisi, Şubat 1997, sayı:351, s. 48-53.
- Pfeiffer, B. B. (2004). Wright. Köln: Taschen GmbH.
- Pile, J. (1995). Interior Design. New York: Abrams Inc.
- Praz, M. (1994). An Illustrated History Of Interior Decoration. Milan: Thames and Hudson.
- Sanyel, D. (1997). Yaratıcılık, Bilim ve Teknik Dergisi, Şubat 1997, sayı:351, s.35-42.
- Slessor, C. (2004). Tadao Ando, Betonart Dergisi. İstanbul, Sayı:2, s.39-45.
- Tan, O. (:1972). Mimarlık, 1972/4, s.19.
- Tanyeli, U. (1992). Faşizm'in Mimarlığı, Arredamento Mimarlık, 1992/12, s. 115-118.
- Taut, B. (1938). Mimarlık Bilgisi. İstanbul: İDGSA Yayınları.
- Tek, Ö. (1998). Modern Sanat Müzesi, Bilim ve Teknik Dergisi, Şubat 1998, sayı:368, s.73-74.
- Tekeli, İ. (1998). Mimarlık ve Politika, Arredamento Mimarlık, 1998/07-08, s. 76-87.
- Temel, E.K. (2018). Yaratıcılık. İstanbul: Akademisyen Yayınevi.
- Tunalı, İ. (2004). Tasarım Felsefesine Giriş. İstanbul: Yapı Yayıncılık.
- Türk Dil Kurumu Güncel Sözlük

- Ural, M. (1999). Şehitlik'teki Tek Yabancı, Cumhuriyet Dergi 14 ŞUBAT 1999. Sayı 673, s.16-17.
- URL-1: <http://www.cartoonStock.com/architect.htm>, Erişim Tarihi: 15.8.2020.
- URL-2: <https://www.miniaturk.com.tr/tr/munif-pasanin-miniyatur-osmanli-devleti-parki-projesi-haber-60>, Erişim Tarihi: 15.8.2020.
- URL-3: https://www.360cities.net/ru/image/louvre-pyramid-interior-paris?pano_detail=true&portfolio_view=false&utm_medium=all_images&utm_source=google_earth, Erişim Tarihi: 15.8.2020.
- URL-4: <https://www.architecturaldigest.in/content/iconic-house-eames-ray-charles-eames-los-angeles/#s-cust0>, Erişim Tarihi: 15.8.2020.
- URL-5: <http://lin-arch1390.blogspot.com/2009/09/building-case-study-dancing-house.html>, Erişim Tarihi: 16.8.2020.
- URL-6: <http://www.saharghazale.com/karim-rashid-designs-an-origami-kitchen/>, Erişim Tarihi: 16.8.2020.
- URL-7: <https://www.designboom.com/design/karim-rashid-gemma-chair-b-line-10-06-2013/>, Erişim Tarihi: 17.8.2020.
- URL-8: <https://altajatifurniture.com/kursi-imam-gereja/>, Erişim Tarihi: 20.8.2020.
- URL-9: <https://alainrouschmeyerarchitecture.blog/tag/mario-botta/>, Erişim Tarihi: 20.8.2020.
- URL-10: <https://internationalvuepoint.files.wordpress.com/2012/10/2guggenheim.jpg>, Erişim Tarihi: 15.3.2020.
- URL-11: <http://culturebleue.blogspot.com/2011/03/less-is-more-mies-van-der-rohe.html>, Erişim Tarihi: 10.02.2020.
- URL-12: <http://www.duomuhotel.com/arad.htm>, Erişim Tarihi: 10.02.2020.
- URL-13: <http://www.mimarlıkmüzesi.org/vedattekmobilya.htm>, Erişim Tarihi: 15.8.2020.
- URL-14: <https://www.arkitera.com/gorus/mardin-evleri-iklimsel-analizi-ve-pasif-tasarim-stratejileri/>, Erişim Tarihi: 15.8.2020.
- URL-15: <https://www.horontube.com/karadenizin-nefes-alan-evleri-bagdadi-osmanli-evleri/>, Erişim Tarihi: 15.8.2020.

- URL-16: www.bostondesignandinteriors.com, Eriřim Tarihi: 14.3.2020.
- URL-17: <https://www.lookandlearn.com/history-images/M807061-01-88/Etruscan-bed>, Eriřim Tarihi: 14.3.2020.
- URL-18: <https://www.hisour.com/fr/western-fashion-of-women-in-1750-1775-32484/>, Eriřim Tarihi: 16.8.2020.
- URL-19: <http://theantiquesalmanac.com/haveaseat.htm>, Eriřim Tarihi: 15.8.2020.
- URL-20: <https://longliveroyalty.tumblr.com/post/78059010016/throne-room-tuileries-palace-paris-france>, Eriřim Tarihi: 25.8.2020.
- URL-21: <https://www.romewise.com/vatican-museum-must-sees.html>, Eriřim Tarihi: 15.5.2020.
- URL-22: <https://www.gerritandthecity.com/lifestyle-blog/following-the-footsteps-of-bauhaus-in-germany>, Eriřim Tarihi: 14.3.2020.
- URL-23: <https://www.designingbuildings.co.uk/wiki/Archigram>, Eriřim Tarihi: 15.8.2020.
- URL-24: <https://www.freshpalace.com/2012/12/19/minimalist-interior-renovation-in-tuscany-by-victor-vasilev>, Eriřim Tarihi: 15.8.2020.
- URL-25: <https://www.btd-weimar.de/en/shop/the-bauhaus-walk/>, Eriřim Tarihi: 15.8.2020.
- URL-26: https://www.architectmagazine.com/design/buildings/postmodern-postmortem_o, Eriřim Tarihi: 15.8.2020.
- URL-27: <http://hiddenarchitecture.net/schullin-i-jewellery-store>, Eriřim Tarihi: 15.8.2020.
- URL-28: <https://www.memphis-milano.com/>, Eriřim Tarihi: 17.8.2020.
- URL-29: <http://www.mbquadro.it/architecture/tonight-conference-with-alessandro-mendini-and-fulvio-irace-architecture-and-design-declined-in-the-italian-way-inspiration-interiordesign-of-the-groninger-museum-groningen-nederland/>, Eriřim Tarihi: 19.8.2020.
- URL-30: <https://essenziale-hd.com/2013/02/17/art-nouveau-interior-design-get-the-style/>, Eriřim Tarihi: 19.8.2020.
- URL-31: <https://essenziale-hd.com/2019/04/20/new-versace-home-collection-at-milan-design-week/>, Eriřim Tarihi: 19.8.2020.

Ünügür,M. (1989). Bina Tasarımının Temel İlkeleri. İstanbul: İTÜ Mim. F. Yay.

Wasserman, J. (1984). Leonardo Da Vinci. New York: Harry Abrams Inc., Publishers.

Vitruvius, (1993). Mimarlık Üzerine On Kitap. İstanbul.

Kaynak belirtilmeyen görseller yazar arşivine aittir.

Doç. Dr. Deniz DEMİRARSLAN

İç Mimarlık alanındaki lisans, yüksek lisans ve doktora derecelerini Mimar Sinan Üniversitesi'nden aldı. 1997 yılında Kocaeli Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi İç Mimarlık Bölümü'nde, 2006 yılında Kocaeli Üniversitesi Mimarlık ve Tasarım Fakültesi İç Mimarlık Bölümü'nde öğretim üyesi olarak görev aldı. Halen aynı üniversitede akademik yaşamını sürdürmektedir. İç mimarlık, tasarım, konut ve kültür alanlarında akademik çalışmaları mevcuttur.

Öğr. Gör. Oğuz DEMİRARSLAN

İlk, orta ve lise eğitimini İstanbul'da tamamladıktan sonra İç Mimarlık alanındaki lisans ve yüksek lisans derecelerini Devlet Güzel Sanatlar Akademisi'nden aldı. 1998-2000 yılları arasında Kocaeli Üniversitesi'nde başladığı akademik yaşamına Haliç Üniversitesi İç Mimarlık Bölümü'nde devam etti. 2006 yılından bu yana Maltepe Üniversitesi İç Mimarlık Bölümü'nde görev yapmaktadır. İç mimarlık ve tasarım alanında akademik çalışmaları mevcuttur.

