

Temadan Temsiliyete: Eleştirel Bir Stüdyo Deneyimi

F. Ceyda GÜNEY YÜKSEL

*Dr. Öğr. Üyesi, İstanbul Arel Üniversitesi, Mühendislik- Mimarlık Fakültesi İç Mimarlık Bölümü, İstanbul/Türkiye
guneyceyda@gmail.com*

Seda MERAL

*Arş. Gör., İstanbul Arel Üniversitesi, Mühendislik- Mimarlık Fakültesi İç Mimarlık Bölümü, İstanbul/Türkiye
doner.seda@gmail.com*

Fusun SEÇER KARİPTAŞ

*Prof. Dr., Haliç Üniversitesi, Mimarlık Fakültesi İç Mimarlık Bölümü, İstanbul/Türkiye
fusunsecer@halic.edu.tr*

ÖZET

Öğrenciler tasarım sürecinde, eleştirel düşünebilme, belirli bir fikri süzgeçten geçirerek yorumlayabilme ve tasarım fikrine dönüştürebilme konularında zorlanmaktadır. Bu durumun proje sürecinde farklı yaklaşım ve tasarım problemleri yaratılarak aşılabileceğini denemek, bu çalışmanın ana amacını oluşturmaktadır. Süreçte "Film Üzerinden Mekân Yaratma: Seçilen Filmin Bir Restoran İç Mekân Tasarımında Temsiliyeti" konusu bir tasarım problemi olarak irdelenmiştir. Bu kapsamda İstanbul Arel Üniversitesi İç Mimarlık Bölümü proje stüdyosunda 3. Sınıf öğrencilerinden bir filminden yola çıkarak, restoran iç mekânı tasarlamaları istenmiştir. Konunun "tematik mekân" kavramı üzerinden ele alınmayacak olması, tasarım probleminin temel çıkış noktasını oluşturmaktadır. Öğrencilerin hazırladıkları projeleri tasarım süreci içerisinde, birbirinden farklı şekilde yorumladıkları gözlemlenmiştir. Tasarım sürecinde birbirlerinden farklı yorumlamalar yapılmış olması olumlu bir çıktı olarak değerlendirilebilir. Bunun yanında, öğrencilerin çoğunluğunun seçilen film üzerinden projenin kavramsal altyapısını oluşturmakta ve mekânın tasarımına katkı sağlayacak doğru anahtar kelimeleri belirlemede zorlandığı görülmüştür. Disiplinler arası olarak kurgulanan proje süreci eleştirel ve çok yönlü düşünebilme ve tasarım problemi için alternatif çözüm yolları geliştirebilme yetisinin kazandırılmasına olumlu katkı sağlamıştır. Proje takvimi hazırlanırken kavramsal altyapının oluşturulması sürecinin daha fazla önemsenmesi gerekliliği ortaya çıkmıştır. Ayrıca bu stüdyo deneyimi öğrencilerin farklı bir sanat disiplini hakkında entelektüel bilgilerinin artmasını sağlamıştır.

Anahtar Kelimeler

Tasarım Stüdyoları, İç Mimarlık Eğitimi, Yaratıcılık, Sinema ve Mekân, Tematik Mekân.

ABSTRACT

Students have difficulty in critical thinking, designing and interpreting a particular idea by filtering in design process and transforming them into design idea. Trying to overcome this situation in the project process by creating different approaches and design problems is the main purpose of this study. Throughout the "Creating Space from Movie: Representation of A Selected Film in a Restaurant Interior Design" was examined as a design problem. In this content, in third year design studio of Interior Design department at İstanbul Arel University, students were asked to design a restaurant interior based on a movie. The fact that the subject will not be handled on the concept of thematic space, constitutes the main starting point of the design problem. It was observed that students interpreted the projects that they prepared differently. Making different interpretations during the design process can be considered as a positive output. In addition, it was found that the majority of the students had difficulty in creating the conceptual substructure of the project and determination the right keywords through the selected film. The interdisciplinary project process has made a positive contribution to the students, in terms

of critical and versatile thinking, and the ability to develop alternative solutions for the design problem. It is needed to be given more time to process of creating the conceptual infrastructure when preparing the project schedule. Also, this studio experience enabled students to increase their intellectual knowledge about a different art discipline.

Keywords

Design Studios, Interior Architecture Education, Creativity, Cinema and Space, Thematic space.

GİRİŞ

Mimarlık mesleğinin icrası tasarlama ve yapma eylemlerinden oluşmaktadır. Burada yapma eylemi belirli teknoloji ve malzemelerle düşüncede üretilenlerin somut bir mimarlık ürününe dönüştürülmesi sürecini kapsamaktadır. Tasarlama ve üretme eylemlerinin iç mimarlık alanında pratiğe ve deneyime dayalı bir biçimde ilerlemesinin yanında sezgisel bir süreci de bulunmaktadır. Bu sezgisel süreçlerle beraber tasarım yapma ve üretme pratiklerinin öğrenilmesi ve öğretilmesi de yine deneyime dayalı olmaktadır. Bu öğreti süresince amaçlanan farkındalığın artırılması ile sorgulayan ve araştırmaya açık bir yöntem benimsemektir. Tasarım eğitimi, var olan kuram ve bilgi temel alınarak belirlenen bir soruna özgün, pratik ve eleştirel çözüm önerileri getirmeyi gerektirir. Aynı zamanda daha önce koşulları bilgiye ve tabulara karşı özgün fikirler ile yaratıcılığın ortaya konduğu bir süreci içerir.

Tasarlayan ve inşa eden “mimar”ın eğitilmesi konusu da en az tasarlama eyleminin ne olduğunun açıklanması kadar zordur. İç Mimarlık eğitimi, diğer disiplinlerde de olduğu üzere eğitmen ve öğrenci ilişkisi üzerine kurgulanmıştır. Ancak en temel farkı eğitimi süresince öğrencinin somut ve soyut problemler karşısında yaratıcılığının ve eleştirel düşünebilme yetisinin gelişimine destek olan bir yöntem izlenmesidir. Yani öğrenci ile ders yürütücüsü arasında devam eden usta-çırak ilişkisinin özellikle öğrenci ve yürütücü arasında sadece tek taraflı bir bilgi akışı üzerine kurgulanmadığı, aksine karşılıklı eleştirel bir etkileşim ile iki yönlü bir ilişkiden meydana geldiği bilinmektedir. Bu etkileşim yalnızca ders yürütücüsü ve öğrenci arasında değil, aynı zamanda öğrencilerin birbirleri ile de iletişimin sağlanabilmesi adına önemlidir (Uluoğlu, 1988:21-24). Tasarım stüdyolarında, öğrencilere teorik ve uygulamalı olarak verilen dersler ile yaratıcılık ve tasarım üzerine gelişimlerine katkı sağlanması hedeflenmektedir.

Mimari tasarım eğitiminin gerçekleştiği proje stüdyoları, öğrencilerin tasarımcı düşünme becerilerinin ve yaratıcılıklarının geliştirilmesi hedefleri doğrultusunda yürütücülerin belirli tasarım problemleri üretip öğrencilerle beraber tartıştığı ve düşünceler ürettiği mekânlar olarak tanımlanabilir. Mimarlık mesleğinin somut bir icrası olarak mekân yaratma eyleminin nasıl gerçekleştiğine dair deneyimsel bir bilgi oluşturan bu ortamlarda genellikle tasarım problemlerinin ucu açık ve belirsizdir. Burada amaç, öğrencinin çok yönlü algılarının açılması, farklı bakış açıları geliştirebilmesi, belirsizlik içinde öznel bir bakış açısı ile bir çözüm üretilmesinin sağlanmasıdır. Bu doğrultuda mimari tasarım stüdyolarında farklı deneysel proje süreçleri denenebilir.

Mimarlık ve Mekân Yaratma Eylemi

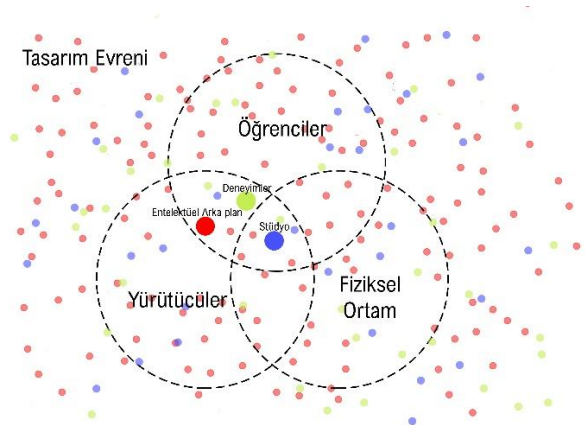
Mimarlık kavramının bugüne kadar çokça tanımı yapılmıştır. Hasol’a göre mimarlık, “*insanların yaşamlarını kolaylaştırmak ve barınma, dinlenme, çalışma, eğlenme gibi eylemleri sürdürebilmelerini sağlamak üzere gerekli mekânları, işlevsel gereksinimleri ve yapıları ekonomik ve teknik olanaklarla bağdaştırarak estetik yaratıcılıkla tasarlama, inşa etme sanat ve bilimidir*” (2008:324). Bu tanımdan anlaşılabileceği üzere mimarlık hem bilimden hem de sanattan beslenen bir disiplindir. Hem bilimin hem de sanatın yaratıcı düşünmeyi gerektiriyor olması, iki kaynaktan da beslenen mimarlık disiplini için gereklilik teşkil eder. Mimarlık mesleğinin temel konusunun mimari tasarımıdır. Mimarlık edimlerinin temel karakterini mimarlık disiplininin farklı disiplinler ile kurduğu çok yönlü ilişkiler belirlemektedir. Özgün bir mimarlık ürününün ortaya çıkması, mekân yaratma eylemi esnasında diğer disiplinlerle ve öğelerle alternatif ilişkiler kurulmasına ve bu ilişkilerin belirli

bir düşünce sistemi içerisinde bir kavramsal altyapıya oturtulmasına bağlıdır (Bremner ve Rogers, 2013:4-13). Tekeli de, planlama ya da tasarım yapmanın zihinsel bir süreç olduğunu ve her ikisinde de belirli bir amacı gerçekleştirmek üzere uygun araçların birleşimini eyleme geçmeden düşünsel ortamda kurmanın söz konusu olduğundan bahseder (1993:53). Bu durumda mimari tasarımın aslında bir düşünce üretim sistemi olduğu söylenebilir. Harbison (1997:102) düşünceyi "*bir tür düzene koyma, ilişki kurma sistemi*" olarak tanımlar ve mimarlıkta düşüncenin "*yaşanan anlar yardımıyla algılandığından*" bahseder. Burada mimari tasarımın düşünsel süreçlerinde tasarımcının deneyimleri, gündelik karşılaşmaları ve bu karşılaşmalar arasında kurmaya çalıştığı ilişkiler ile şekillendiği ve sıraya konulduğu vurgulanmaktadır. Dolayısıyla farklı disiplinler ile karşılaşmaların da mimari tasarım sürecinde yaratma eylemine katkı sağladığı düşünülebilir.

Proje Stüdyolarında Mekân Kavramı

Mimarlık eğitiminde proje stüdyolarının tasarımcı düşünceye katkı sağlayan ortamlar olması beklenir. Stüdyo ortamını oluşturan öğeler, yürütücüler, öğrenciler, fiziksel ortam ve bunların etkileşimi olarak sıralanabilir. Tasarım stüdyoları olarak tanımlanabilen bu ortamlar Mimarlık ve İç Mimarlık öğrencilerinin mekân kavramını algılayabileceği proje derslerinin yürütüldüğü yerlerdir. Proje tasarım stüdyolarında öğrenci ve yürütücülerin etkileşimi ile mimarlık hakkında düşümler, düşünceler gerçekleştirilir (Resim 1). Mimarlık mesleğinin yaratıcı düşünce ile etkileşimi düşünüldüğünde, proje stüdyolarında mekâna dair tartışmaların öğrencilerin düşünce üretme sürecini destekleyici nitelikte olması gerekir. Uluoğlu, tasarımın bütüncül bir süreç olduğundan bahsetmekte ve tasarım kavramını bir problemin tanımlanması ve çözümlenmesi olarak tanımlamaktadır (2000:33-58). Tasarım stüdyolarında gerçekleşmesi beklenen süreç, öğrencilerin sezgilerini kullanarak belirli bir gelecek öngörüsü ile fikir üretebilmesi, verilen tasarım problemini tanımlayabilmesi ve bu problemi çözmek için bir kavramsal altyapı oluşturabilmesinin yanında entelektüel merak ve entelektüel heyecanın geliştirilmesidir. Mimarlık eğitiminin gelişmesini "*entelektüel merak ve onun getirdiği eleştirel bakış*"a bağlayan Yürekli stüdyoda yapılan üretimlerin ne olduğundan çok nasıl düşünülerek üretildiğinin önemine vurgu yapmaktadır. (Yürekli ve Yürekli, 2004:43-47).

Bir tasarım probleminin tanımlanması ve çözümüne yönelik kavramsal altyapının oluşturulması proje tasarım stüdyolarında öğrencilerin yaratıcı düşünmeyi öğrendikleri süreçtir. Yaratıcılık kavramı sanıldığı gibi yoktan var etme olarak değil; var olan herhangi bir olgunun ortaya çıkarılması esnasında kullanılan yöntem ve araçlar bütünü olarak tanımlanabilir (Bayazit, 2004:13). Yaratıcılık herhangi bir konuya farklı bakış açılarından bakmayı gerektirir. Herhangi bir problemin çözümüne dair yeni yolların keşfedilmesi, çözüm alternatifleri geliştirilebilmesi, özgün fikirlerin ortaya koyulması olarak da tanımlanabilen yaratıcılık, birbiriyle direkt ilişkisi olmayan kavramlar arasında bağlantı kurabilmeyi gerektirir.



Resim 1. Stüdyo Ortamını Oluşturan Öğeler

Proje stüdyolarında öğrencilerin temel kaygısı mekân yaratma eylemidir. Mekân yaratmanın bir tasarım problemi olarak proje stüdyolarında öğrenciye sunulması çok çeşitli yollardan yapılabilir. Burada temel amaç, öğrencinin tasarımcı düşünmeyi öğrenmesi, eleştirel bakış açısını kazanması, mekân kavramını algılaması, soyut düşünme süreci ile yaratmak istediği somut mekânın ilişkisini kurması, algıladıklarını ve düşündüklerini aktarabilmesinin sağlanmasıdır. Burada verilecek olan problem; ele alınma yöntemi ve süreci bakımından öznel ve özgün sonuçlar elde edilebilmesini destekler nitelikte olmalıdır. Bir tasarım atölyesi, *"kavramların, kişilerin kavramsal dünyasında çözüldükleri ve kişisel kılınabildikleri bir ortam olabilmelidir"* (Yıldırım ve Güvenç, 1995:182). Bu bağlamda tasarım probleminin kişiselleşmesi özgünlüğü ile doğru orantılı olarak yaratıcılığa katkı sağlamaktadır.

Sinemada Mekân Kavramı

Yunanca kineina (hareket) ve graphein (yazmak) sözcüklerinden türetilmiş olan sinematografi, yedinci sanat dalı olarak gösterilen "sinema" sözcüğünün kökenini oluşturmaktadır (Özön, 1984:3). Kelime anlamı "hareketi yazmak" olan sinematografi, hareketin farklı temsil yöntemleri ile ifadesini mümkün kılar. Sinematografi fotoğraftan farklı olarak içinde fikir, kelime, eylem, duygusal alt metinler, ton ve diğer tüm sözsüz iletişim biçimlerini barındıran görsel ifade süreci olarak adlandırılmaktadır. (Brown, 2012:2). Bu ifade süreci Bergson tarafından zaman temelli olmaktan ziyade betimleyici bir süre (durée) olarak kavramsallaştırılmaktadır (1998: 11).

Mekân mimarlığın temelini oluşturan bir kavramdır. Mimaride mekân, yapının formu, kullanıcısının ihtiyaçları ve beğenileri doğrultusunda oluşturulur. Sinemada mekân ise kullanıcısına bir senaryoya bağlı olarak içinde bulunmak istediği atmosferi yaratır. Sinemada mekânın (space) ifadesi, tanımlanmış bir mekâna dönüştüğünde yer (place) adını alır. Mekânın kimlik kazanması, sinemada karakter ile özdeşleştirilmesi, o mekânın yere dönüşmesini sağlar (O'Herlihy, 1994:90-96).

Mimari, mekâna doğrudan müdahale edebilmektedir. Sinema ise mekânın bir tema altında yorumlanmasıdır (Shiel, 2004:5). Sinemada mekân yorumlanırken korku, neşe, üzüntü gibi farklı duygusal deneyimlerin oluşmasına da zemin hazırlar. Her iki disiplinde de mekân yaratma eylemi, hayal etme, tasarlama, kurgulama aşamalarından geçer. Mekânın sadece akılcı bir biçimde, somut olarak algılanması yetersizdir. Sinemada kullanılan mekân, kişinin daha evvel hiç görmediği yerleri deneyimlemesine, var olmayan mekânları hayal etmesine yardımcı olur. Turgut da sanatın dilinin sadece teknik süreçlerin bir parçası olmadığına; meydana getirme veya yaratma sürecinin kurgusu olduğuna vurgu yapmaktadır (1991:82)

Filmlerde mimari mekânlar, gerçek mekânların kullanımının yanı sıra setlerde sonradan üretilen mekânlar olarak da oluşturulabilirler. Sinemada mekânlar gösterge sistemi açısından irdelendiğinde üç şekilde bu çatkının kurulduğu görülür. Birincisi mekânın sınırlandırılmasıdır. Burada olayların nerede ve ne zaman geçtiği gösterilir. İkincisi ise görsel bir fon oluşturma boyutudur. Bu düzlemde izleyiciye aktarılmak istenen estetik görsellik ön plana çıkmaktadır. Üçüncüsü ise sembolik göstergelerdir. Bunlar daha çok görünenlere değil görünmeyenlere vurgu yapar. Filmde alt metin olarak yansıtılmak istenenleri izleyiciye aktarır (Tanrıvermiş, 2009). Sinemasal anlatılarda karakterler, ilişkiler, eylemler bir ağ oluşturarak mekânsal kurgu ile beraber aslında mekânı üretmektedirler. Dolayısıyla sinemada mekân tasarımı bir yorumlama sonucu oluşmaktadır (Sözen, 2014:3). Sinema, tasarlanan mekânın, bellekte oluşturulmuş çeşitli imgeler yardımıyla algılanmasını sağlar. Örneğin, Hindistan'da geçen bir sinema filminde mekânı oluşturan çevrenin, kültürel, yerel bazı karakteristik özellikleri barındırması, izleyicisinin hayali bir tasvir ile o atmosferi içindeymiş gibi algılamasına yardımcı olur. Bu tasvir sadece görsel ve işitsel duyu organlarının etkisiyle yaratılmaz. Aynı zamanda mekânın, koku, doku, tat gibi duyarlar yardımıyla tasviri ile de tanınmasına ve anlamlandırılmasına yardımcı olur. Örneğin korku filmlerinde geçen mekânlar, filmin tamamlayıcı unsurlarıdır. Mekânda yaratılan ışık ve renk oyunları, izleyiciye yaratılmak istenen sahne hakkında bilgi verir ve

filmin izleyiciye aktarımını kolaylaştırır. Dorsay'a göre senaryodaki duygunun algılanmasına en etkin biçimde aracılık eden atmosferi oluşturabilen mekânsal düzenlemelerin yer aldığı filmler genellikle izleyiciler tarafından başarılı olarak nitelendirilirler (Dorsay, t.y.).

Mimari mekânların tasarım sürecinin, sinemada yönetmenin film oluşturma süreci ile ortak noktaları bulunmaktadır. Tasarıma başlamadan önce bir ana temanın oluşturulması, konsept fikri, yaratım sürecinin plan, kesit gibi temsil yöntemleri ile aktarımı sinema ve mimarinin ortak noktalarındandır. Hem mimari hem de sinemada olduğu gibi kullanıcıların gereksinimlerinin ön planda tutularak, yaratılan mekânın tüm aşamalarının kontrol ve denetiminin sinemada yönetmen, mimarlıkta mimar tarafından yapıyor olması da bu iki dalın kesiştiği noktalardan biridir. Mimaride de fonksiyona bağlı, dönüştürülerek kullanılan mekânların varlığı, sinemada da benzerlik göstermektedir. Mimarideki eleştirel yaklaşım, imgesel yaratım süreci, temsil gibi ifadeler de yine sinema ile ortak bir platformda yer almalarını sağlamaktadır (Allmer, 2010:7-10).

Sinema ve mekân ilişkisinin farklı açılardan ele alan çeşitli çalışmalar bulunmaktadır. Allmer "Sinemekan-Sinemada Mimarlık" adlı kitabında sinema ve mekân ilişkisini farklı başlıklar altında incelemiştir. Bu başlıklardan biri olan "Sinema Mekânı Eleştirir" başlığı altında, 1958 yapımı Jaques Tati'nin "Dayım" filmini ele almıştır. Filmde geçen tüm mekânları eleştirel boyutta ele alan yönetmen, filmin ana karakterlerinin yaşadığı Villa Arpel adlı yapının yer aldığı sokağın bütününde gri rengin hâkimiyetine vurgu yapmıştır. Film içinde geçen sahnelerin çoğunda gri rengin hâkimiyeti, Allmer tarafından, Tati'nin modernizmin tanımlayıcı rengi olan beyaza gönderme yaptığı şeklinde yorumlamıştır. Sinema mekânı temsil eder başlığı altında ise "Dogville" filmi ele alınmıştır. 2003 yapımı Lars von Trier yönetmenliğindeki filmde başlangıçta kasaba kuşbakışı gösterilmektedir. Bir proje planına andıran görselin karşımıza çıktığı filmin giriş sahnesinde, anlatıcı tarafından tasvir edilen duvarsız binalar, derme çatma kulübeler yer almaktadır. Allmer, izleyicinin bu anlatımda film mekânını, tıpkı kitap okurken kurguladığımız gibi kendi kafasında yarattığını ifade etmektedir. Ayrıca yönetmenin asıl amacının filmi bu perspektifte izleyen seyirciye, tanrısal bir misyon yükleyerek, bu bakış açısıyla izlemesini sağlamaktır, şeklinde yorumlamaktadır (Allmer, 2010:13-15; 59-62).

Ele alınan bir başka çalışmada Bektaş, sinema ve mekân ilişkisini "Tron Efsanesi" filmi örneği üzerinden incelemiştir. Steven Lisberger ve Steven Spielberg in 2010 yapımı filmi, zaman-mekân kurgusunu kendi oluşturur ve ne geçmiş ne de gelecek zamanda gerçekleşmektedir. Alternatif bir dünyayı temsil eder. Çalışmada filmde yaratılan sanal ortamı, mimari mekân unsurları üzerinden incelenmiştir. Yine aynı çalışmada yer alan bir başka film örneği ise yönetmenliğini Steven Spielberg in yaptığı "Azınlık Raporu" filmidir. Filmde fütürizm akımına gönderme yapıldığına değinen Bektaş, film içerisinde teknolojik gelişmelerin günlük yaşam üzerine irdelendiğine değinmiştir. Teknoloji unsuru ön planda tutularak tasarlanan filmde mekân-sinema ilişkisi görsel efektlerin ve teknolojinin mimari mekân üzerinde tasviri yapılmış, iç mekânlarda kullanılan öğelerde teknolojik unsurların yansımaları incelenmiştir (Ek, Bektaş, 2017: 40-42; 45-47).

Amaç, Kapsam, Yöntem

İç mimarlık proje stüdyolarının yürütüldüğü bu zamana kadar ki süreçte gözlemlenmiştir ki, öğrenciler tasarım sürecini yürütürken eleştirel düşünebilme, belirli bir fikri süzgeçten geçirerek yorumlayabilme ve tasarım fikrine dönüştürebilme konularında zorlanmaktadır. Proje sürecinde seçilen filmin mekâna uyarlanması sırasında tematik yaklaşımlardan bağımsız bir şekilde tasarım probleminin ele alınması, bu çalışmanın ana amacını oluşturmaktadır. Tasarım eğitimi sürecinde, öğrencilerin yaptıkları proje çalışmalarında, özgün bir ana fikir üzerinden yola çıkarak mekânın kurgulanması, proje tasarım stüdyolarından beklenen temel çıktılardan biridir.

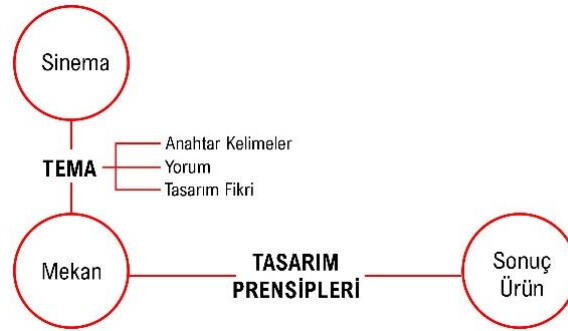
Bu sürecin ilk aşamasında yer alan 1. Sınıf öğrencilerinin, kalıplaşmış temel lise eğitiminin statik yapısından uzaklaşarak, soyut düşünmeye ve yaratıcı imgelemeye yönlendirilmesi ve artık içinde bulundukları mekânı 3 boyutlu düşünebilme yetisi kazanmaları beklenmektedir.

Öğrencinin soyut düşünebilme yetisini geliştirmeye yönelik temel tasarım dersleri ile gelecek dönemlerde yer alan proje derslerinin kavramsal süreçlerinin şekillenmesi amaçlanmaktadır. 8 yarıyılı içeren lisans eğitiminin ilk yarıyılında yer alan temel tasarım dersleri ile yaratıcı düşünceyi destekleyen soyut süreçler tasarım problemi haline getirilir. Ne var ki öğrencilerin 3. yarıyılında başlayan proje derslerinde soyut süreçler ile tasarladıkları mimari mekânlar arasında etkili bir ilişki kuramadığı gözlemlenmektedir. Somut mekân kavramıyla karşı karşıya kalan öğrenci mekânın tasarım süreci içerisinde gerekli renk, malzeme, organizasyon gibi tasarım prensiplerine yoğunlaştığı evrede, soyut ve kavramsal düşünebilme yetisini bu tasarım sürecine entegre etmekte zorlanmaktadır. 3. Sınıfa gelindiğinde öğrencilerin edindiği mesleki bilgi ve çözülmesi beklenen çok programlı mekânların yaratıcı düşünce ve özgün bir tasarım fikrinin oluşturulmasında sınırlayıcı olabilir. Özellikle teorik dersler öğrenilen bilimsel ve teknik veriler, yönetmelikler, ince yapı ve yapı malzemeleri, detay tasarımları ya da tarih bilgileri aslında öğrencinin stüdyoda mekân tasarımı esnasında yararlanması ve kendini beslemesi gereken unsurlardır. Fakat öğrenilen bu bilgilerin tasarıma katkılarının olmasının yanında tasarım alternatifleri ve yaratıcı çözümlerin geliştirilmesi esnasında sınırlayıcı olduğu durumlar ile de karşılaşmaktadır. Stüdyo eğitiminde öğrencilerden beklenen özgünlük, yaratıcılık, farklı çözümler üretebilmek ve taklitten uzak durmak temel kaygılar arasındadır (Erman ve Yılmaz, 2017:97). 3.sınıfa kadar öğrenilen temel teorik ve pratik bilgilerin bilinçaltında temel doğrular oluşturduğu ve öğrencileri tekrara sürüklediği de gözlemlenmektedir. Kavramsal süreçlerin tasarlanan mekân ile ilişkisinin eleştirel bir biçimde kurgulanabilmesi belirli bir mesleki bilgi seviyesine gelen öğrenci grubu olarak 2017-2018 Bahar Yarıyılı, 3. Sınıf öğrencileri proje stüdyosu çalışma grubu olarak seçilmiştir. Çalışma oluşturulurken seçilen öğrenci grubunun bir dönem boyunca stüdyo süreçleri verilen konu bağlamında gözlemlenmiştir. Stüdyo yürütücüleri tarafından hazırlanan proje içeriği ve takvimi her hafta kritikler ve karşılıklı tartışmalar yoluyla sürekli kritik edilmiş ve süreç tasarlanan ile gerçekleşen arasında sürekli yeniden üretilmiştir. Bu yönüyle çalışma belirli bir zaman diliminde ya da zaman içinde tek bir noktada gözlemlenen bir olguyu araştıran bir durum çalışması olarak görülmektedir (Gerring, 2007). Miles ve Huberman (1994) durumu sınırlı bir bağlamda sürekli olarak gerçekleşen bir olgu olarak tanımlamaktadır. Bu çalışmada da sinema ve mimarlık arakesitinde bir proje stüdyosu sınırlı bir bağlam olarak belirlenmiştir. Seçilen tasarım stüdyosunda ele alınan "Film Üzerinden Mekân Yaratma: Seçilen Filmin Bir Restoran İç Mekân Tasarımında Temsiliyeti" konusu bir tasarım problemi olarak irdelenmiştir. Bu kapsamda proje stüdyosunda 3. Sınıf öğrencilerinden bir filmde yola çıkarak, restoran iç mekânı tasarlamaları istenmiştir. Bu mekânın film ile ilişkisinin "tematik mekân" kavramı üzerinden ele alınmayacak olması, tasarım probleminin temel çıkış noktasını oluşturmaktadır. Yani öğrencilerden beklenen filmin ana konusu üzerinden bir mekân yaratmaları ve bu mekânı tematik bir biçimde ele almaları değil, seçtikleri film konusunu mimari mekân ölçeğinde yorumlamalarıdır. Yani ele aldıkları film üzerinden belirledikleri anahtar kelimeler ile filmin mekâna uyarlanabilirliği tartışılmaktadır. Bu durumda seçilen filmin önemi büyüktür. Ele alınan film üzerinden bir mekân yaratma eylemi, esneklik vb. tasarım prensiplerine bağlı olarak yorumlanabilmektedir.

ELEŞTİREL BİR STÜDYO DENEYİMİ: SEÇİLEN BİR FİLMİN RESTORAN İÇ MEKÂN TASARIMINDA TEMSİLİYETİ

Proje süreci içerisinde öğrencilerden film-mekân kurgusunu oluşturmalarını istediğimiz filmin belirlenmesi evresinde izlenen yöntem yürütücüler tarafından tartışma konusu olmuştur. Bu aşamada, filmin öğrenciler tarafından belirlenmesi, yürütücüler tarafından tek bir film verilmesi ve yürütücüler tarafından üç film seçeneğinin sunulması gibi farklı alternatifler ortaya konmuş ve sonuç olarak öğrencilerin filmlerini kendilerinin belirlemesine karar verilmiştir. Yürütücüler, öğrencileri, projeye entegre edilebilecekleri uygun film alternatiflerine yönlendirerek, araştırmanın başlangıç safhasına katkı sağlamışlardır. Öğrencilerden, Proje 4 dersinde verilen proje konusu kapsamında iki adet film seçmeleri istenmiştir. Seçtikleri filmleri neden seçtikleri ve tasarlayacakları mekânda nasıl bir tasarım fikrine dönüştürmeyi düşündükleri eleştirel bir stüdyo deneyimi kapsamında tartışmaya açılmıştır. Tartışma ortamında öğrencilerden beklenen seçtikleri film alternatiflerinin özgün bir tasarım fikri olarak projeye entegre edilebilirliğinin sorgulanmasını sağlamaktır. Bu

bağlamda iki alternatif içerisinde en uygun olanın belirlenmesi ve seçilen filmi ifade edebilecek anahtar kelimelerin öğrenci tarafından belirlenmesi istenmiştir. Öğrencilerin projede kullanacakları anahtar kelimeleri de içeren, belirledikleri ana fikir üzerinden yaratmak istedikleri mekân için bir konsept oluşturmaları beklenmiştir (Resim 2). Verilen bu tasarım probleminde öğrencinin karşılaşması muhtemel bir sorun olarak “tematik mekân” kavramı ortaya çıkmaktadır. Tasarlanacak mekânın filmin temasından bağımsız, öğrencinin belirlediği ana fikir ve anahtar kelimeler çerçevesinde kurgulanması beklenmektedir. Bu anahtar kelimeler belirlenirken mekâna uyurlanabilirlik ön planda tutulmuştur. Mekânın tasarım sürecinde renk, malzeme, doku, dolu-boş ilişkisi, mekânsal organizasyon gibi temel kriterlerin sağlanabilirliğinin yanı sıra iç mekân-çevre ilişkilerinin kurulabilmesi, özgün tasarım önerilerinin teknoloji, malzeme, ekonomi ve estetik değerler bağlamında geliştirilebilmesi seçilen anahtar kelimeler aracılığıyla amaçlanmıştır.



Resim 2. Proje Sürecinde Sinema-Mekân-Sonuç Ürün İlişkisi

Bir Tasarım Problemi Olarak “Tematik Mekân”

Tema, tüm sanat dalları için geçerli olan ortak bir soyut kavramdır. Kişisel beğenilere, duygu ve düşüncelere göre değişkenlik gösterir. “*Bir başka deyişle sanatçının, konuyu oluşturan öğeleri kullanarak izleyiciye aktarmaya çalıştığı temel duygu, anlam veya hikâye*dir. Halkın yaygın söylemiyle eserdeki “ruh” tur” (Sümerkan, 2011). Mimaride tema kavramı, mekân ile ilişkilendirilir. Tasarımcının mekânda oluşturmak istediği etkinin kullanıcısının duygu ve düşüncelerine yansıdığı noktada tema kavramı ortaya çıkar. Tema, mekânın kullanıcısında mutluluk, korku, hüzn gibi anlık dürtülerinin oluşmasını sağlar (King, 2002:13). Dolayısıyla kişide yarattığı etki de öznelir. Kavramsal olarak tema çoğunlukla fikri yansıtan konu ile karıştırılır. Ancak konu somut veriler üzerine bir anlatımı karşılarken, tema öznel ve maddi olmayan bir yaklaşımdır.

Bir iç mekân temasının algılanmasında tüm duyu organları işlev görür. Fiziksel yapının oluşmasına form etkiliyken, tema mekânın anlamsal özelliğinin temsiliyetine imkân tanır. Bir mekânın algılanması, çevresel etkenlerin duyu yardımıyla özümseme, bellekte yer bulması şeklinde betimlenebilir. Mimaride tema kavramı, bellekte yapay ortamlar oluşturur. Tasarımda monotonluktan uzaklaşmak adına eğlence ve tüketim odaklı bir yaklaşım olarak tercih edilen mekânda tema kavramı, farklı temsil yöntemleri ile ifade edilebilir (Lukas, 2008:107). Bununla birlikte tasarımcıların tematik yaklaşımla yapıtlarını ele alması da zorunlu değildir. Her tasarımcının, tasarım süreci içerisinde belirlediği bir kavram vardır. Bu kavramın tasarıma ifade ediliş şekli temanın oluşumuna etki eder. Bir mekânı tematik yaklaşımlar çerçevesinde tasarlamak tasarımcının kişisel tercihidir ve her zaman yaratıcı sonuçlar vermeyebilir.

Tasarıma tematik yaklaşım kimi zaman eleştirel bir çerçevede değerlendirilebilir. Tasarımda kavramsal düşünce, niteliği artırır ve tasarım sürecinin başlangıcını oluşturur. Ancak kavramı tematik yaklaşım ışığında renk, malzeme, form bakımından birebir işlemek tasarımcının mekânı yorumlama yetisini olumsuz yönde etkileyebilmektedir. Seçilen kavramın mekânda nasıl yorumlandığı ve tasarıma aktarıldığı tasarımcının tercihidir. Tematik mekânlar mekânın, kullanıcısı üzerinde akılda kalıcı bir iz bırakabilir.

Mekânda tema kavramının oluşmasında etkili faktörlerden biri sanat akımlarından esinlenmektir. Antoni Gaudi tarafından tasarlanan yapıların birçoğu belirli bir tema çerçevesinde sanat akımının etkisiyle yorumlanmış başarılı örneklerdendir. Sanatçının "Art Nouveau" etkisinde tasarlanmış, İspanya'da yer alan farklı yapıtları bulunmaktadır. Kıvrımlı, kavisli, asimetrik formlar, ritmik devam eden süsleyici öğeler, figüratif yaklaşımlar Art Nouveau'nun en belirleyici özelliklerinden gösterilebilir. Gaudi'nin Barcelona'da yer alan, bilinen en önemli tasarımlarından biri olana Casa Mila, bu sanat akımının etkilerinin görüldüğü yapıtlarındandır (Resim 3).



Resim 3. Casa Mila (Bir Dahinin Dokuşuyla Yapılmış Heykel: Casa Mila,2012)

Yapının bütününe yansıyan kıvrımlı, kavisli formlarda sanat akımının tema olarak seçildiği görülmektedir. Yapıda tasarımcının akımı nasıl yorumladığı ve eserine yansıttığı bu noktada önem taşır.

Fransa'da yer alan, 2011 yılında Jean Jullien tarafından tasarlanmış olan "Le Nid Restaurant", teması "kuş yuvası" olan bir restorandır. Tasarımcısı kuş gövdesinin formunu bar olarak ve etrafından konumlanmış bulunan masaları da kuşun yumurtası olarak tasarlamıştır (Resim 4).



Resim 4. Le Nid Restaurant (Le Nid à Nantes, 2014)

Örnekte tasarımcının seçilen temayı kavramsal olarak yorumlamadığı, bire bir kuş figürünü kullanarak mekân tasarımına yansıttığı görülmektedir. Bu durum kullanıcılar tarafından ilgi çekici olsa da tasarımın kavramsal düşünceden uzak olduğunun göstergesidir. Modern nesnenin sembolik boyutunun postmodernist bir yorumu olarak da düşünülebileceği bu örnek yerine sosis şeklinde sosisçi örneği de verilebilirdi. Mimaride parçalılık ya da parçasal düşünmenin bir sonucu olarak tematik yaklaşımlar postmodernist dönemde öne çıkmaya başlamış ve günümüzde hala devam eden bir akım olarak karşımıza çıkmaktadır. Hayatın içinden nesnelerle yaratılan bu karmaşıklık ve çelişki ile çevresel uyarılar artmakta fakat anlam derinliği azalmaktadır. Venturi Las Vegas'ın Öğrettikleri adlı eserinde bu tematik

yaklaşımları “ördek” ve “süslenmiş hangar” kavramları ile açıklar. Burada ördek bir mekânın taşıyıcı sistem ya da programının belirgin bir biçimin baskınlığı altında ele alınmasının karşılığıdır. Süslenmiş kulübe ise mekânın programından ya da taşıyıcı sisteminden bağımsız olarak süslenmesinin karşılığıdır. Tüm bunların altında tüketim toplumu kültürünün bir yansıması olarak mimarinin kullanılması söz konusudur (Venturi ve diğerleri, 1972).

Yaratılan bu tip tematik yaklaşımların tasarıma yenilik katmaktan uzak, kimliksiz mekânların oluşmasına zemin hazırlayabileceği bir gerçektir. Mekân tasarımının kavramsal sürecinin direkt tematik yaklaşımlar çerçevesinde ilerlemesi tasarımda düşünsel derinliğin yok olmasına sebep olabilmektedir.

Öğrenci Çalışmaları ve Proje Süreci

2017-2018 eğitim öğretim yılı bahar dönemi üçüncü sınıf projesi (Proje IV):

Konu: Yeme-içme faaliyetlerinin tüm fonksiyonlarını içerecek şekilde çok katlı/kotlu yapılar içinde çözümlenecek; iç mekân-çevre ilişkilerini kurulduğu, özgün tasarım önerilerini teknoloji, malzeme, ekonomi ve estetik değerler bağlamında geliştirilebilecek bir restoran tasarımı (Resim 5).

Tasarım Problemi: Tasarlanacak mekânın konsepti belirlenirken öğrencilerin filmlerden yararlanması.

Yöntem: Proje için uygun filmin belirlenmesi ve bu kapsamda anahtar kelimelerin seçilerek, proje konseptinin oluşturulması.

Anahtar kelimelerin belirlenme sürecinde öğrencilerden öncelikle seçtikleri filmi en iyi anlatan bir anahtar kelimeler kümesi oluşturmaları istenmiştir. Bu küme tamamen filmin izleyende bıraktığı izler veya akılda kalan belirli öğelerden oluşmaktadır. Fakat bu kümede yer alan her anahtar kelimenin mekân tasarımında belirleyici bir öğe olma özelliği taşıması gerekmekte; sadece öğrencilerin sinematik bir sanat eseri olarak filmi yorumlaması, tartışması ve üzerinde daha fazla düşünmesi için bir altlık oluşturmaları beklenmektedir. Daha sonra bu evrensel kümenin içindeki anahtar kelimeler tek tek tartışılmış ve hangilerinin bir mekân tasarımında kullanılabilecek kavramsal atlığa sahip olabileceği konusunda yürütücülerin de yönlendirmesi ile öğrencilere farklı bir bakış açısı sunulmaya çalışılmıştır.

Beklentiler: Belirlenen mekânda yeme-içme faaliyetlerinin karşılanması, konsepti oluşturacak olan filmin belirli anahtar kelimeler ile kavramsallaştırılması, tasarım prensiplerinin göz önünde bulundurularak özgün ve işlevsel mekânlar yaratılması.

Sinemada duygunun izleyiciye geçmesi iletişim ile mümkün olmaktadır. Peltekoğlu iletişimi *anlam transferiyle sosyal değerlerin iletilmesi ve deneyimlerin paylaşılmasını sağlayan dinamik bir süreç* olarak tanımlamaktadır (2004:178). Sinema sanatında iletişim yaratılan sanat eseri, yani film ile sağlanmaktadır. Sanatsal bir iletinin izleyiciye geçmesi, izleyicinin ruhuna ve duygularına hitap etmesi ile gerçekleşmektedir. Filme ait soyut ya da somut göstergeler yaşamdan bir kesit ile ortak duygusal noktalara temas ederek verilmek istenen iletinin izleyici tarafından algılanmasını sağlamaktadır. Sanatın aktarımında etkili olan göstergeler kendi dışında bir anlam üreterek anlam transferini sağlayan bir öğe olarak tanımlanabilir (Aşkar, 2011:4-5). Stüdyo sürecinde de bu göstergeler filmin anahtar kelimelerle analiz edilerek izleyiciye aktardıkları duygular üzerinden bulunmaya çalışılmıştır. Fakat filmin izleyiciye aktardığı anahtar kelimelerin tümü tasarlanmak istenen mekânın da göstergesi olmamaktadır. Burada mekân tasarımı için seçilen anahtar kelimelerin birer gösterge olarak yeni bir anlam üretmesi beklenmektedir.

Karşılaşılan Problemler: Film temasının mekân tasarımında kullanılacak olan tema ile birebir ve doğrudan ilişkilendirilmesi, tasarımın kavramsal süreci içerisinde tematik mekândan yararlanılması, mekân tasarımına uyarlanabilecek nitelikte anahtar kelimelerin belirlenememesi, seçilen anahtar kelimelerin kavramsal bir biçimde tasarıma yansıtılamaması.

Disiplinler arası adaptasyon			Kavramsal Düşünme			Soyut-Somut İlişkisel Süreç		Mekansal Organizasyon			Detay çözümleme		
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
Sinema ve Mekan Tartışması	Seçilen filmler üzerinden beyin fırtınası	Seçilen filmler üzerinden beyin fırtınası	Anahtar kelimelerin belirlenmesi ve yorumlanması na dair eskiz çalışmaları	Konsept Jürisi	Seçilen anahtar kelimeler üzerinden mekansal tartışmalar	Seçilen anahtar kelimeler üzerinden mekansal tartışmalar	Programın oluşturulması ve mekansal önerilerin geliştirilmesi	Mekansal önerilerin geliştirilmesi	Mekansal önerilerin geliştirilmesi	Ara jüri	Detayların çözülmesi	Detayların çözülmesi	Detayların çözülmesi

Resim 5. Planlanan Ders Süreci

Buried Cafe & Restaurant

Tasarımcı: Mehmet BARCIN

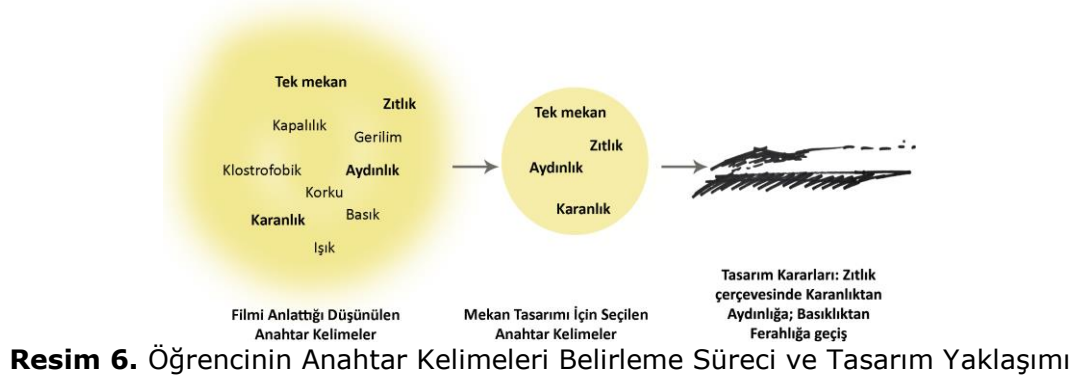
Seçilen Filmin Adı: Buried/Toprak Altında-2010

Proje Alanı: İstanbul

Seçilen Anahtar Kelimeler: Tek mekân, zıtlık, karanlık, aydınlık (Resim 6.).

Film tek mekân filmidir. Ana temadan yola çıkılarak belirlenen anahtar kelimeler yardımıyla mekân kurgusu oluşturulmuştur. Mutfak seçiminin uzak doğu kültüründen "Teppanyaki" olarak belirlenmesi ile uzak doğunun sade, aydınlık iç mekân yaklaşımı filmin mekânı ile zıtlık oluşturacak şekilde bir gönderme içermektedir. 90 dakika boyunca bir tabuttan çıkmaya çalışan ana karakteri konu eden filmde geçen kapalılık hissi, mekân girişinde vurgulanmıştır. Öğrenci restoran girişinde kurgulamış olduğu bu tek mekândan ana mekâna geçişte ise zıtlık kavramından yararlanmıştır. Yani tamamen kapalı, karanlık bir giriş mekânından, daha aydınlık, geniş bir alana geçiş sağlanırken filmde geçen sınırlayıcı mekân kurgusuna gönderme yapılmıştır. Amaç mekânın kullanıcılarının dar, karanlık bir girişten, giderek açılan, ferahlayan bir koridor ile yüksek tavanlı ana mekâna ulaşmasıdır. Ana mekândan sonra teras kısmında tüm sınırlayıcıların ortadan kalkması ile kullanıcıların sonsuzluk hissini yaşaması öngörülerek bir deniz ve gökyüzü manzarasına ulaşması da zıtlık temasının bir yorumudur. İşlevsellik ve özgünlük beklentisini karşılayan projenin bütünü bu kavram üzerinden kurgulanmış ve bu kurgu tamamen kapatılan veya şeffaflaşan cepheler yardımıyla sağlanmıştır (Resim 7.).

Burada öğrencinin filminden yola çıkarak oluşturduğu anahtar kelimeler arasında "korku", "klostrofobik" vb. kelimeler de bulunmaktadır. Yürütücülerin burada öğrenciye yaptırmak istediği sorgulama kendi tasarlayacağı restoran mekânında tasarım kavramı olarak bu kelimeleri seçtiğinde bunun alt metin olarak mekânda nasıl okutulacağı idi. Öğrenci bu kavramsal süreçte tasarlayacağı mekânda alt metin göstergesi olarak "korku" ya da "klostrofobik" anahtar kelimelerini kullanmakta zorlanmıştır. Çünkü bu kelimeler mekânda var etmeye çalışırken tematik yaklaşımlardan uzak kalamamıştır. Bu sebeple bu anahtar kelimeleri seçmemiştir.



Tetraküp Restaurant

Tasarımcı: Asena ÇAĞABAY

Seçilen Filmin Adı: Predestination/ Kader-2014

Proje Alanı: İstanbul

Seçilen Anahtar Kelimeler: Anı, zamansal paradoks, dördüncü boyut (Resim 8.).

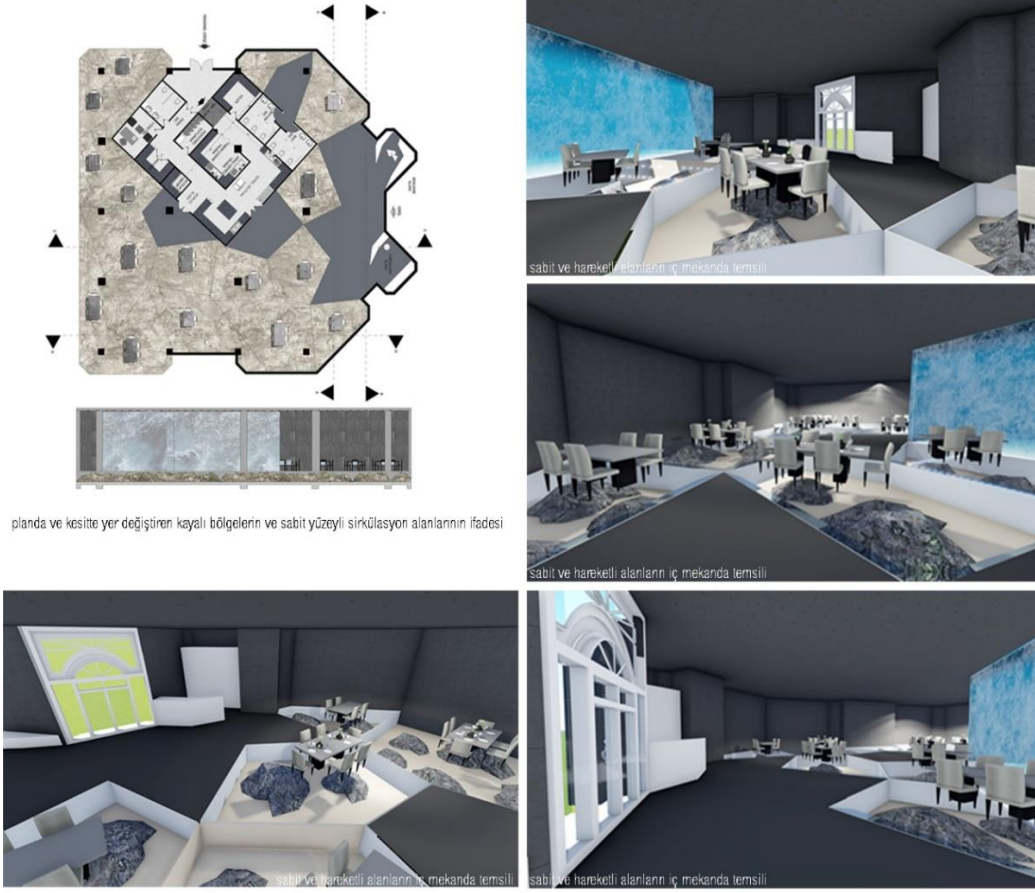
Filmde, hikâye kapsamında zamanda yolculuk konu edilmiştir. Burada zamanın akışının doğanın devinimi ile benzeştiren öğrenci, film temasında olduğu gibi mekânı zaman, sonsuz

döngü ve paradokslar kavramları üzerinden kurgulamıştır. 4.boyut olarak nitelendirilen zaman; tasarımda, "hareket ve zaman algısının bir arada hissedildiği mekânlar yaratma" düşüncesi üzerinden yorumlanmıştır. Filmi oluşturan paradokslar tasarımda hareketli mekânlara dönüşmüştür. Tasarlanan restoranın ana mekânının zemininde kullanılan kayaların hidrolik bir sistem ile belirli zamanlarda hareket etmesiyle mekânı deneyimleyen kullanıcıların zaman-mekân algısının bir paradoks yaratması projenin ana hedeflerinden biridir. Ayrıca proje alanı için verilen kabuğun yönlenme ve yerleşme açısından olağan olarak beklenen doğrusal yaklaşım dışında ele alınması, filmdeki zamansal paradoksun mekânda fiziksel paradoks olarak kendini gösterdiği şeklinde yorumlanabilir. Genel anlamıyla film konusundan bağımsız bir biçimde ele alınan tema, özgün bir tasarım fikri yaklaşımıyla mekâna uyarlanmıştır. Filmde zaman döngüsü içerisinde geçmişle şimdi arasında kurulan bağ "anı" olarak nitelendirilmiştir. Zamana bağlı olarak değişen mekânda, yüzey altındaki hareket ile kullanıcıların mekânı her defasında farklı algılaması hedeflenmiştir. Yaşanan her "an" zaman-mekân değişimi ile bilinçaltına "anı" olarak yerleşmektedir. Öğrencinin tasarladığı alanda "anı" kavramı bu kurgu üzerinden mekânsal karşılığını özgünlük ve işlevsellik beklentisini karşılayarak bulmuştur (Resim 9).

Burada öğrencinin filminden yola çıkarak oluşturduğu anahtar kelimeler arasında "zaman", "geçmiş", "şimdi", "gelecek", "seyahat", "karmaşık", "algı" vb. kelimeler de bulunmaktadır. Yürütücülerin burada öğrenciye yaptırmak istediği sorgulama kendi tasarlayacağı restoran mekânında tasarım kavramı olarak bu kelimeleri seçtiğinde bunun alt metin olarak mekânda nasıl okutulacağı idi. Öğrenci bu kavramsal süreçte tasarlayacağı mekânda alt metin göstergesi olarak "geçmiş", "şimdi" ve "gelecek" anahtar kelimelerini tasarlayacağı mekânda var etmekte zorlanmıştır. Çünkü bu kelimeleri mekânda var etmeye çalışırken tematik yaklaşımlardan uzak kalamamış, bu zamansal evrimi bir nostalji olarak mekânda karşılık bulmasını engelleyememiştir. Bu sebeple bu anahtar kelimeleri doğrudan seçmemiş; ama bu üçlüyü "anı" kelimesi üzerinden kavramsallaştırarak geçmiş-şimdi-gelecek arasındaki bağı mekânda işlemiştir.



Resim 8. Öğrencinin Anahtar Kelimeleri Belirleme Süreci ve Tasarım Yaklaşımı



Resim 9. Tetraküp Restaurant Görsel Kolajı

Anı Restaurant

Tasarımcı: Muhammet Furkan ÖNÜRME

Seçilen Filmin Adı: The Hundred Foot Journey/Aşk Tarifi-2014

Proje Alanı: İstanbul

Seçilen Anahtar Kelimeler: Sonsuzluk, etkileşim, aşk

Film Hindistan’da bir restoranda geçen hikâyeyi ele almıştır. Öğrenci, “tat anıdır” fikrinden yola çıkarak tasarımının kurgusunu oluşturmuştur. Öğrencinin fikri mekâna uyarlama noktasında zorlandığı tespit edilmiştir. Özellikle fikri en iyi biçimde yansıtacak anahtar kelimelerin seçilememesi de bir problem olarak karşımıza çıkmaktadır. Filmin ana mekânının, tasarlanması istenen proje konusu olan restoran ile aynı olması öğrencinin proje süreci içerisinde özgün, yaratıcı bir tasarım fikri oluşturmaya engel olmuştur. Sürecin başında öğrenci tat alma duyusunun bilinçte yarattığı etkileşimi mekân ile ilişkilendirmek istemiştir. Daha önce tadılan bir yemeğin hafızada oluşturduğu etkiden yola çıkarak, insanlar üzerinde bilinçli bir deneyim yaratan mekânlar tasarlamayı amaçlamıştır. Ancak konseptin tasarıma aktarımı beklenen düzeyde olmamıştır. Özellikle film için seçilen anahtar kelimeler kümesinin zengin olmaması mekân tasarımını yönlendirecek anahtar kelimelerin seçiminde zorluk yaratmıştır. Örneğin “aşk” anahtar kelimesinin bir mekânın tasarımında nasıl bir kavramsal altyapı oluşturabileceği yürütücüler tarafından sorgulanmıştır. “Etkileşim” ve “sonsuzluk” kelimelerinin de alt metin olarak mekânda okunması gerek anlatım teknikleri bakımından gerekse kavramsal yaklaşımın varlığının tartışmalı olması bakımından zor bulunmuştur. Tasarlanacak mekânda temel beklentinin film ile ilişkili olarak seçilen anahtar kelimeler üzerinden mekânsal karşılıklar bulması bu projede zayıf bir ilişki üzerinden kurgulanmaya çalışılmıştır. Yeme-içme fonksiyonlarını kısmen karşılayan tasarım özgünlük ve işlevsellik beklentisini de karşılayamamıştır (Resim 10).

"Tat anıdır" söylemi ile kurgulanan mekan



Resim 10. Tetraküp Restaurant Görsel Kolajı

Bulgular ve Tartışma

Çalışma kapsamında, öğrencilerin hazırladıkları projeleri tasarım süreci içerisinde, birbirinden farklı şekilde yorumladıkları gözlemlenmiştir. Tasarım problemi belirlenirken yürütücülerin öğrencilerden beklentilerinin başında tematik yaklaşımlardan bağımsız, özgün ve yaratıcı düşünceler üretmek bulunmaktadır. Tasarım sürecinde bireysellik ve algı farklılıkları sürecin anlaşılır olması açısından zorlayıcı etkenlerdir. Ancak bu süreçte öğrenciye tanımlanan, var olan bilgi ve birikimi geliştirecek uygulamalar; özellikle yorum ve eleştiri yetileri ile alternatif çözüm önerileri sunabilme becerilerinin gelişimine yardımcı olacak ve yaratıcı bir bakış açısı ile özgün fikirler üretebilme noktasında öğrenciler için fayda sağlayacaktır (Dikmen, 2011:1515). Bu bağlamda öğrencilerin "Temadan Temsiliyete: Eleştirel bir stüdyo deneyimi" söylemiyle yola çıkılan bu süreçte birbirlerinden farklı yorumlamalar yapmış olması olumlu bir çıktı olarak değerlendirilebilir. Bunun yanında, süreç içerisinde öğrencilerin çoğunluğunun seçilen film üzerinden projenin kavramsal altyapısını oluşturmakta zorlandığı görülmüştür. Özellikle tema kavramının projeye adaptasyoanu, mekânın tasarımına katkı sağlayacak doğru anahtar kelimelerin seçilen film üzerinden belirlenmesi, proje sürecinin en zorlayıcı aşaması olmuştur. Bu aşamanın yürütücüler ve öğrenciler arasında karşılıklı tartışmalar üzerinden deneysel bir şekilde ilerlemesi, tasarım probleminin belirsizlik özelliğine vurgu yapmaktadır. Mimaride tasarım problemlerinin birçoğunun başlangıcı ve sonucu belirsizdir ve bu sebeple her problem farklı tanımlamalara açıktır. Bu belirsizlik, bir tasarım probleminin birden fazla çözümünün tanımlanabileceğini, kesin bir formülünün olmadığını ve elde edilen sonucun tam olarak doğru veya yanlış biçiminde ifade edilemeyeceğini göstermektedir. Belirsiz bir problemi ele almak için, istenilenleri (kuralları) belirlemek, olası stratejiler geliştirmek ve elde edilen çıktıları değerlendirerek sonuç oluşturmak deneyime dayalı bir muhakeme gerektirir (Rowe, 1982:18). Bu stüdyo deneyimi öğrenciler için mimari tasarımın doğasında bulunan belirsizliğin algılanması açısından etkili olmuştur. Böylelikle öğrenciler karşılaştıkları problemin çözümünde "belirsizliğin" oluşturduğu evrende alternatif tasarım önerileri

geliştirmeye çalışmışlardır. Karşılaştıkları her sorun onlar için deneysel bir süreç yaratarak, bu sürecin çözümü için gerekli sezgisel bir bakış açısının oluşmasına yardımcı olmuştur.

SONUÇ VE DEĞERLENDİRME

Bu çalışmada iç mimarlık öğrencilerinin lisans eğitimi boyunca yaratıcı gelişimlerine katkı sağlayabilmek için disiplinler arası tasarım problemleri yaratılmıştır. Bu sayede öğrencilerin eleştirel ve çok yönlü düşünebilme yetisinin geliştirilme süreci deneyimlenmiştir.

Mimari tasarım disiplini ile beraber diğer bir sanat disiplini olarak sinema seçilmiştir. Görülmüştür ki; disiplinler arası olarak kurgulanan proje süreci eleştirel ve çok yönlü düşünebilme, tasarım problemi için alternatif çözüm yolları geliştirebilme yetisinin kazandırılması açısından olumlu katkı sağlamıştır. Aynı zamanda öğrencilerin, söz konusu döneme kadar öğretilen renk, malzeme, mekânsal organizasyon ve tasarım prensiplerini, soyut ve kavramsal bir yaklaşımla, tasarım süreci içerisine aktarımı konusunda başarılı sonuçlar elde edilmiştir.

Yürütülen stüdyo deneyiminin bulgularından da anlaşılacağı üzere; öğrenciler seçtiği film ile tasarladıkları mekân arasında direkt bir ilişki kurma eğilimindedir. Özellikle film teması ile tasarlanan mekân temasının birebir ilişki kurularak kurgulanması ya da filmin bir sahnesinin geçtiği mekânın tematik bir biçimde direkt kullanılması, bu süreçte en çok karşılaşılan problemler olmuştur. Bir tasarım kısıtı olarak yürütücülerin belirlediği bu problemin aşılması proje takviminde belirlenen zaman diliminden daha fazla vakit almıştır. Bir fikrin süzgeçten geçirilerek yorumlanması ve bir tasarım fikrine dönüştürülmesi mimari tasarım eğitiminin temel kazanımlarından biri olduğundan, proje takvimi hazırlanırken kavramsal altyapının oluşturulması sürecinin daha fazla önemsenmesi gerekmektedir. Seçilen bu soyut kavramın, somut bir mekâna dönüşmesi sürecinde, çalışmaların verilen fikir bağlamında gerek yürütücüler gerekse öğrencilerin birbirleri tarafından eleştirel bir biçimde yorumlanması, çok kapsamlı ve sadece sonuç odaklı değil süreç odaklı bir stüdyo deneyiminin oluşmasına yardımcı olmuştur. Uygulanan bu yöntem mimari tasarım eğitiminin de temelini oluşturan özgün ve eleştirel stüdyo deneyiminin yaratılmasına zemin hazırlamıştır. Stüdyo sürecinde mimari tasarımın düşünsel ortamda başladığı, geliştiği ve sonuçlandığı deneyimlendiğinden, eleştirel bir sonuç olarak proje takvimi hazırlanırken daha esnek bir strüktürde hazırlanması bir sonraki stüdyo deneyimleri için yol gösterici olmuştur.

Deneysel olarak yürütülen bu proje sürecinde sinema-mimarlık arakesitinde bir tartışma ortamı oluşmuştur. Konu ile ilgili yapılan farklı çalışmalarda sinema-mekân ilişkisi, sinemada mekân kurgusu ve bu kurgunun analizi üzerine yoğunlaşmaktadır. Sinema ve mekân ilişkisini daha önce yapılmış örneklerden farklı bir biçimde ele alan bu çalışma; mekân yaratma evresinde filme ve film mekânına eleştirel bir bakışın oluşması, öğrencilerin farklı bir sanat disiplini hakkında entelektüel bilgilerinin artması, sürecin bir diğer olumlu çıktıları olarak karşımıza çıkmaktadır. Ayrıca derinlemesine düşünme gerektiren bu süreçte öğrencilerin belirli bir esere verdiği dikkatin arttığı proje süreci sonunda sözlü olarak dile getirilmiş olumlu bir katkıdır.

KAYNAKLAR

- ALLMER, A., (2010). *Sinemekan: Sinemada Mimarlık*. Varlık Yayınları.
- AŞKAR, F., (2011). *Sanatsal İletişim Modeli: Sahne (Performans) Sanatları Üzerine Bir İnceleme*. Akademik Bakış Dergisi, Sayı/25(Temmuz-Ağustos): 1-23.
- BAYAZIT, N., (2004). *Tasarımı Keşfetme, Tasarım Araştırmalarının Kırk Yılı*. İTÜ Dergisi/a Mimarlık, Planlama, Tasarım, Sayı/3(1): 3-15
- BERGSON, H., (1998). *Metafiziğe Giriş, Ankara*. Bilim ve Sanat Yayınları.
- BREMNER, C., RODGERS, P., (2013). *Design Without Discipline*. MIT Design Issues, Sayı/29(3): 4-13.
- BROWN, B., (2012). *Cinematography: Theory and Practise: Imagemaking For Cinematographers and Directors*. Focal Press.

- DİKMEN, Ç.B., (2011). *Mimarlık Eğitiminde Stüdyo Çalışmalarının Önemi: Temel Eğitim Stüdyoları*. E-journal of New World Sciences Academy, Sayı/6(4): 1509-1520.
- EK BEKTAŞ, E., H., (2017). *Sinema ve Mekân İlişkisi Açısından Bilimkurgu Filmlerine Bir Bakış*. Mimarlık ve Yaşam Dergisi, Sayı/2(2): 40-47.
- ERMAN, O., YILMAZ, N., (2017). *Mimari Tasarımda Konsept ve Bağlam İlişkisi Üzerine*. Uluslararası Hakemli Tasarım ve Mimarlık Dergisi, Sayı/10:96-115.
- GERRING, J., (2007). *Case Study Research: Principles and Practises*. Cambridge University Press.
- HARBISON, R., (1997). *Thirteen Ways: Theoretical Investigations in Architecture*. MIT Press.
- HASOL, D., (2008). *Ansiklopedik Mimarlık Sözlüğü*. YEM Yayınları.
- KING, M., J., (2002). *The Theme Park: Aspects Of Experience in a Four-Dimensional Landscape*. Material Culture, Sayı/34(2):1-15.
- LUKAS, S., A., (2008). *Theme Park*. Reaktion Books.
- MILES, M, B. ve HUBERMAN A.B., (1994). *Qualitative Data Analysis*. Sage Publications.
- O'HERILHY, L., (1994). *Architecture and Film*. İçinde M. Toy (Ed) Architectural Design Profile, Sayı/64(11/12): 90-96.
- ÖZON, S.S., (1984). *100 Soruda Sinema Sanatı*. Gerçek Yayınevi.
- PELTEKOĞLU, F. B., (2004). *Halkla İlişkiler Nedir?*. İstanbul:Beta Basım.
- ROWE, P.G., (1982). *A Priori Knowledge and Heuristic Reasoning in Architectural Design*. JAE, Sayı/36(1): 18-23.
- SHIEL, M., (2004). *Cinema and The City in History and Theory*. İçinde M. Shiel, T. Fitzmaurice (Ed.), *Cinema and The City, Film and Urban Societies in a Global Context*, Oxford:Blackwell Publishers.
- SÖZEN, M., (2014). *Tek Mekanlı Filmlerde Anlatımın Biçimlenişi ve Örnek Çözümlemeler*. Akademia Dergisi, Sayı/4(3): 2-16.
- TANRIVERMİŞ, Ş., (2009), "Sinema ve Mekan", Cinemascope Dergisi, Sayı/24 Şubat: 30.
- TURGUT, İ., (1991). *Sanat Felsefesi*. İzmir: Bilgehan Matbaası.
- ULUOĞLU, B., (1988). "Tasarım Stüdyosuna Bir Bakış", Planlama, Sayı/88(2): 21-25.
- ULUOĞLU, B., (2000). *Design Knowledge Communicated in Studio Critiques*. Design Studies, Sayı/21(1):33-58.
- VENTURI, R., & BROWN, D., & IZENOUR, S., (1993). *Learning From Las Vegas, Las Vegas'ın Öğrettikleri*, Şevki Vanlı Mimarlık Vakfı Yayınları çev. Serpil Merzi Özaloğlu, (Orjinal basımı Cambridge, MIT Press, 1972).
- YILDIRIM, S., GÜVENÇ, K., (1995). *Mimarlık Eğitiminde Tasarım Atölyeleri, Mimarlık ve Eğitimi Forum 1: Nasıl Bir Gelecek? Bildiriler*, içinde (182-186 ss.) İstanbul: İTÜ.
- YÜREKLİ, H., YÜREKLİ, F., (2004). *Mimarlık: Entelektüel Bir Enerji Alanı*. İstanbul:YEM Yayınları.
- SÜMERKAN, R. M. (2011). *Anlatım Açısından Konu ve Tema*, Erişim adresi <https://istanbulft.wordpress.com/2011/04/14/anlatim-acisindan-konu-ve-tema-%E2%80%931-gorsel-sanatlar/> Erişim Tarihi:02.04.2019
- Bir Dahinin Dokuşuyla Yapılmış Heykel: Casa Mila. (2012). Erişim adresi <http://www.mimdap.org/?p=94637> Erişim Tarihi:04.04.2019
- Le Nid à Nantes. (2014). Erişim adresi <https://monparisjoli.com/2014/05/09/le-nid-a-nantes-un-bar-arty-avec-une-vue-exceptionnelle/> Erişim Tarihi:04.04.2019
- Atilla Dorsay: "Mimarlık Hayatlarımızı Somut Olarak Biçimleyen Bir Sanat..." (t.y.) Erişim adresi http://www.yapi.com.tr/haberler/atilla-dorsay-mimarlik-hayatlarimizi-somut-olarak-bicimleyen-bir-sanat-_95433.html Erişim Tarihi:05.05.2019