

**İÇ MEKANDA KAVRAM VERİLERİNİ KULLANMA YÖNTEMLERİ
ÜZERİNE ANALİTİK BİR İNCELEME**

Adem VAROL

Yüksek Lisans Tezi

İçmimarlık Anasanat Dalı

Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü

Eskişehir, Eylül 2014

**İÇ MEKANDA KAVRAM VERİLERİNİ KULLANMA YÖNTEMLERİ ÜZERİNE
ANALİTİK BİR İNCELEME**

Adem VAROL

YÜKSEK LİSANS TEZİ

İçmimarlık Anasanat Dalı

Danışman: Yrd. Doç. Faruk ATALAYER

Eskişehir

Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü

Eylül 2014

ÖZET

İÇ MEKANDA KAVRAM VERİLERİNİ KULLANMA YÖNTEMLERİ ÜZERİNDE ANALİTİK BİR İNCELEME

Adem VAROL

İçmimarlık Anasanat Dalı

Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, Eylül 2014

Danışman: Yrd. Doç. Faruk ATALAYER

Bu tez çalışmasında iç mekan tasarımında kullanılan kavramlar ile bu kavramların gelişim sürecinde hangi aşamalardan geçtiği incelenmiştir. Kavramların, içmimarlar için önemini belirtmeden önce; iç mekan tasarımında sıklıkla karşımıza çıkan terimlerin anlamsal ve işlevsel farkının üzerinde durulmuştur. Ortaya çıkan karmaşanın çözümüne katkı sağladıktan sonra; tasarımda kavramların, yaratıcılıkla olan ilişkisi açıklanmıştır. Tasarımcının soruna yaklaşımı, kavramların düşünülme biçimine göre değişmektedir. İç mekan tasarım sürecinde varolan kavram verilerinin kaynağının incelendiği bölümde sadece içmimara ve kullanıcıya bağlı verilerin kaynağı incelenmiştir. Ortaya çıkan kavrama ait verilerin, içmimarın belleğinde geçirdiği süreci ile nasıl dışsallaştığı, literatür taramasına bağlı kalınarak gözlemlenmiştir. Birbirinden bağımsız olmayan bu zihinsel ve fiziksel süreç, farklı yaklaşımlarla iç mekanda biçimlenmektedir. Tasarımcıdan tasarımcıya değişen bu yaklaşımlar, iç mekan tasarımında sürecin ve sonucun göstergeleri olmakla birlikte, kullanıcı bu sürece daha çok dahil edilmektedir. İç mekanın kavramlaştırılması, fiziksel oluşumdan bağımsız; daha çok sözel ve görsel anlatımlarla gerçekleşir. Kavramlaştırma işlemi gerçekleştiren tasarımcı, bu süreçte kullanıcı ile sözel iletişime geçer. Arada geçen iletişimin boyutu sadece sözel olmamakla beraber, görsel anlatımlar da tasarım sorununa yaklaşımda belirleyicidir. Eskizler, maketler kavramlaştırmada görsel iletişimin gerçekleştiği evrelerdir. Sonsuz sayıda verilerin arasından, içmimar ve kullanıcıya bağlı belirgin kavramların seçimi, iç mekanın daha anlaşılır olmasını sağlayabilir. Mekanın kimliği, aynı zamanda kullanıcının profili olmakla beraber içmimarın dünya görüşü de olabilmektedir. Kavramlaştırma sürecinde; tasarımcı, farklı düşünme biçimlerine yer verir. Bu durum, tasarımcının kendi üslup yaklaşımının oluşmasına ve diğer tasarımlar arasından kolayca farkına varılmasına fırsat verebilir.

Anahtar Kelimeler : İçmimarlık, İç mekan, Kavramlaştırma, Yaratıcılık , Soyutlama

ABSTRACT

AN ANALYTICAL STUDY OVER CONCEPTUALIZATION METHODS IN INTERIOR SPACE

Adem VAROL

Proficiency in Art in Interior Architecture

Anadolu University Graduate School of Fine Arts, September 2014

Advisor: Asst. Prof. Faruk ATALAYER

In this dissertation study the concepts used in interior design and the phases they have gone through have been analyzed. Before stating the importance of the concepts for the interior architects, the lexical and functional difference of the terms used frequently in the interior design have been accentuated. Once the chaos concerning this issue has been solved the relationship between concepts and creativity in terms of design has been indicated. The approach of the designer to the problem changes in accordance with the way of thinking of the concepts. In the chapter where the source of the concept data existing throughout the interior design process have been studied, merely the source of the data depending on the interior architecture and the user has been discussed. How the data belonging to the emerging concept becomes externalized with the process that the mind of the interior architect has gone through has been observed based on literature screening. These interdependent mental and physical processes are shaped in the interior with different approaches. Those approaches that vary from one designer to another are the indicators of the process and result of the interior design and the user is more implicated in this process. The conceptualization of the interior is conducted with rather verbal and visual expressions independently from the physical development. The designer performing the conceptualization gets into a verbal contact with the user in this process. The extent of the aforementioned contact is not only verbal but also visual expressions are significative for the approach to come up with a solution to the design problem. Sketches and models are the phases that the visual contact goes through in the process of conceptualization. The selection of certain concepts dependent upon the interior architect and user among the infinite data can make the interior more understandable. The identity of the place may not only be the profile of the user but also the general philosophy of life of the architect. The designer includes different ways of thinking during the process of conceptualization. This case may give way to the creation of the designer's own style approach and be easily noticeable and outstanding among other designs.

Keywords: Interior Architecture, Interior Space, Notion Formation, Creativity, Abstracting

25.09.2014

ETİK İLKE VE KURALLARA UYGUNLUK BEYANNAMESİ

Bu tez/proje çalışmasının bana ait, özgün bir çalışma olduğunu; çalışmamın hazırlık, veri toplama, analiz ve bilgilerin sunumunda bilimsel etik ilke ve kurallara uygun davrandığımı; bu çalışma kapsamında elde edilmeyen tüm veri ve bilgiler için kaynak gösterdiğimi ve bu kaynaklara kaynakçada yer verdiğimi; bu çalışmanın Anadolu Üniversitesi tarafından kullanılan bilimsel intihal tespit programıyla tarandığını ve hiçbir şekilde intihal içermediğini beyan ederim.

Herhangi bir zamanda, çalışmamla ilgili yaptığım bu beyana aykırı bir durumun saptanması durumunda, ortaya çıkacak tüm ahlaki ve hukuki sonuçlara razı olduğumu bildiririm.

Adem VAROL

JÜRİ VE ENSTİTÜ ONAYI

Adem VAROL'un "İç Mekanda Kavram Verilerini Kullanma Yöntemleri Üzerine Analitik Bir İnceleme" başlıklı tezi 25 Eylül 2014 tarihinde, aşağıdaki jüri tarafından Lisansüstü Eğitim Öğretim ve Sınav Yönetmeliğinin ilgili maddeleri uyarınca, İç Mimarlık Anasanat Dalı Yüksek Lisans tezi olarak değerlendirilerek kabul edilmiştir.

İmza

Üye (Tez Danışmanı) : Yrd. Doç. Faruk ATALAYER

Üye : Doç. B. Burak KAPTAN

Üye : Yrd. Doç. Dr. Serdar USLU

Prof. Sıdıka Sibel SEVİM
Anadolu Üniversitesi
Güzel Sanatlar Enstitüsü Müdürü

ÖNSÖZ

Bu tez çalışmasının hazırlanması sürecinde bilgi birikimi ve deneyimiyle beni yönlendiren değerli tez hocam ve danışmanım Yrd. Doç. Faruk ATALAYER 'e; uzman görüşüne başvurduğum ve beni hiçbir zaman geri çevirmeyen değerli hocam Doç B. Burak KAPTAN 'a; bilgi birikimi ve donanımı ile tez çalışmama farklı bakış açıları kazandıran değerli hocam Yrd. Doç. Dr. Serdar USLU 'ya; zevkli ve aynı zamanda yorucu çalışma süresince yanımda olmasalar da manevi desteklerini hiçbir zaman esirgemeyen sevgili annem Serpil VAROL ve babam İbrahim VAROL 'a; tüm sıkıntı ve stresli zamanlarımda hep yanımda olan ve maddi, manevi destek olan Emine BALABAN ve Esat BALABAN 'a; iyi ya da kötü bütün zaman dilimlerinde hep yanımda olan ve bana neşe, mutluluk kaynağı olan sevgili ve değerli nişanlım Eda BALABAN 'a teşekkürlerimi sunarım.

Adem VAROL

GÖRSELLER LİSTESİ

Görsel 1. Kavram (notion), us'un edindiği; konsept (concept), us'un yarattığı bilgileri tarifler.....28

Kaynak: Bilir,2012.

Görsel 2. Yaratıcılık – Zeka ilişkisi.....34

Kaynak: Koçkan,2012.

Görsel 3. Gereksinim veya işlev şeması.....55

Kaynak:http://kolokyum.com/yazi/odulsuz__72286__itu_kkctc_egitim_arastirma_yerleskeleri_gazimagusa_yerleskesi_davetli_mimari_proje_yarismasi (Erişim Tarihi:28.06.2014)

Görsel 4. Solda, Düşük basınçlı soğutma fanı. Sağda, 40.000 kilovatlık elektrik türbini.....58

Kaynak: Corbusier,1986

Görsel 5. Villa Savoye Dış mekan, Le Corbusier59

Kaynak: <http://www.ville-poissy.fr/fr/decouvrir-poissy/sites-et-monuments/la-villa-savoye.html> (Erişim: 09.06.2014)

Görsel 6. Villa Savoye İç mekan, Le Corbusier60

Kaynak: <http://www.ville-poissy.fr/fr/decouvrir-poissy/sites-et-monuments/la-villa-savoye.html> (Erişim: 09.06.2014)

Görsel 7. İki farklı yaşam anlayışını dile getiren iki merdiven Solda: Le Petit Trianon, Versailles. Sağda: Villa Savoye, Poissy.61

Kaynak: Botton,1997

- Görsel 8.** Güzel ama yağmur sularını sızdırıyor.....63
Kaynak: Botton,1997
- Görsel 9.** Soyutlama Süreçleri: Hacettepe Üniversitesi Temel Tasar Stüdyosu, Yrd. Doç Mesut Çelik.....67
Kaynak: Turgay,2009.
- Görsel 10.** Öze ilişkin şeylerin soyutlanması ile bilginin iletilmesi68
Kaynak: Coles,House,2007
- Görsel 11.** Eskizlerin soyut özelliği, yoruma açıklığı ve üretkenliği sağlamaktadır.....69
Kaynak: İnceoğlu, Soygeniş, Çil, 1997
- Görsel 12.** Sonuç ürüne giden alternatiflerin değerlendirildiği problem çözme süreci..71
Kaynak: Mitton,2003
- Görsel 13.** Renk verilerinin adım adım somutlaştırılması.....73
Kaynak: Coles,House,2007
- Görsel 14.** Arkitektonik kod olarak tasarım içerisinde malzeme kullanımına74
Kaynak: Mitton,2003
- Görsel 15.** Nesnenin anlamsal, biçimsel ve işlevsel76
Kaynak: Unwin'den aktaran Bilir,2012.
- Görsel 16.** Mobius Şeridi, seri üretimin gücü olarak görülebilir. Yüzeyin herhangi bir noktasından başlayan hareket, hiç durmadan yine başladığı noktaya döner.82
Kaynak:<http://domathtogether.com/solved/mobius-strip-investigations/>(Eriş:14.09.2014)

Görsel 17. Mobius Şeridi, sürekliliğin ve buna bağlı olarak seri üretimin göstergesidir..... 83

Kaynak: <http://ayhanlale.blogcu.com/mobius-seridi/10412463> (Erş:14.09.2014)

Görsel 18. Beraberinde birçok kavramın kaynağını oluşturabilecek Mobius Şeridi ya da Mobius Bandı84

Kaynak: Betonart Dergisi,2014 – 4.

Görsel 19. Matematiksel bir kavram olan Mobius'un mekansal karşılığı olarak sorgulanan Mobius Yapısı, Ben van Berkel..... 85

Kaynak: Betonart Dergisi,2014 – 4.

Görsel 20. İççe geçen davranış biçimlerinin, Mobius Yapı'da işlevsel şemaya dönüşmesi için yapılan kavramlaştırma.....86

Kaynak: Betonart Dergisi,2014 – 4.

Görsel 21. Kütleli Beden olarak tasarlanan Mobius Yapısı, Ben van Berkel.....87

Kaynak: Betonart Dergisi,2014 – 4.

Görsel 22. Mobius Yapıtı üzerinde, İç ve dış bağlantısının sürekliliği oluşturması.....87

Kaynak: Turgay,2009

Görsel 23. Mobius Yapıtı üzerinde, Şimdi, geçmiş – gelecek bağlantısının sürekliliği oluşturması.....88

Kaynak: Turgay,2009

Görsel 24. Acımasız lider arketipi veya kral arketipi – The Godfather Film Afişi.....93

Kaynak:<http://www.elegantislandliving.net/events/cinema-gourmet-the-godfather/>
(Erişim:08.08.2014)

Görsel 25. Berlin Yahudi Soykırım Müzesi Dış Mekan – Cephesi.....95

Kaynak: Turgay,2009

- Görsel 26.** Alman – Yahudi ilişkilerinin umuduna dair bir sembol.....96
Kaynak:<http://www.e-architect.co.uk/berlin/jewish-museum-building>(Erişim:10.09.2014)
- Görsel 27.** Yahudi toplumunun içlerinde barındırdıkları umuda dair bir sembol.....97
Kaynak:<http://www.e-architect.co.uk/berlin/jewish-museum-building>(Erişim:10.09.2014)
- Görsel 28.** Soykırım sürecinde zor durumda olan ve kaybolan insanların temsil/simgesi.....98
Kaynak:<http://blog.goethe.de/meet-the-germans/archives/175-Berlins-Ten-Best-Museums-part-I.html> (Erişim:10.09.2014)
- Görsel 29.** Soykırım sürecinde zor durumda olan ve kaybolan insanların somutta soyutlaşması.....98
Kaynak:<http://blog.goethe.de/meet-the-germans/archives/175-Berlins-Ten-Best-Museums-part-I.html> (Erişim:10.09.2014)
- Görsel 30.** Semantik yaklaşımın en önemli soyutlama aşamalarından olan iki boyutlu eskizler.....99
Kaynak:<http://cea-seminar.blogspot.com.tr/2013/02/decomposing-star-of-david-daniel.html> (Erişim:10.09.2014)
- Görsel 31.** Semantik yaklaşımın en önemli soyutlama aşamalarından olan üç boyutlu eskizler.....100
Kaynak:<http://cea-seminar.blogspot.com.tr/2013/02/decomposing-star-of-david-daniel.html> (Erişim:10.09.2014)
- Görsel 32.** Ching'in mekan biçimlendirme organizasyonu.....103
Kaynak: Ching,2014
- Görsel 33.** Mekan içinde mekan organizasyon biçimi104
Kaynak: Ching,2014

- Görsel 34.** İççe geçmiş mekan organizasyon biçimi.....105
Kaynak: Ching,2014
- Görsel 35.** Bitişik mekan organizasyon biçimi.....106
Kaynak: Ching,2014
- Görsel 36.** Ortak bir mekan ile birbirine mekan organizasyon biçimi.....107
Kaynak: Ching,2014
- Görsel 37.** Pragmatik yaklaşımın en önemli mekânsal örneği – Geleneksel Türk Evi Odası.....110
Kaynak: Nergiz,2005
- Görsel 38.** Tipe ulaşma ve tipi yeni biçimlenişlerde tekrar kullanma111
Kaynak: Bingöl,2007
- Görsel 39.** Tipin dönüştürülerek türetilmesi ve biçim dili olarak bütüne yansımaları....112
Kaynak: <http://architecturebriob.com/projects/hampi-spa-resort-18> (Erişim: 12.09.2014)
- Görsel 40.** Tipolojik yaklaşım, daha çok dini yapılar ve geleneksel çevrelerin biçimlendirilmesinde tercih edilebilir.....113
Kaynak: <http://sydneymosque.blogspot.com.tr/> (Erişim: 11.09.2014)
- Görsel 41.** Tipolojik yaklaşım, daha çok dini yapılar ve geleneksel çevrelerin biçimlendirilmesinde tercih edilebilir.....113
Kaynak: <http://sydneymosque.blogspot.com.tr/> (Erişim: 11.09.2014)
- Görsel 42.** Nesne özelliklerinin analogik yaklaşımla soyutlanması, ikinci nesneye aktarılması.....114
Kaynak: Adem VAROL.

Görsel 43. Mondrian'ın resmine, analogik yaklaşımla uyarlanan Schröder Evi dış mekan.....116

Kaynak: <http://whc.unesco.org/en/list/965/gallery/> (Erişim: 13.09.2014)

Görsel 44. Mondrian'ın resmine, analogik yaklaşımla uyarlanan Schröder Evi iç mekan.....116

Kaynak: <http://whc.unesco.org/en/list/965/gallery/> (Erişim: 13.09.2014)

Görsel 45. Gaudi'nin insan omurga yapısından esinlenerek tasarladığı La Sagrada Familia Kilisesi iç mekan görünüşü.....117

Kaynak: <http://www.archdaily.com/438992/ad-classics-la-sagrada-familia-antoni-gaudi/> (Erişim: 14.09.2014)

Görsel 46. Doğadaki hareketin imgesine ait benzetim yaklaşımı – Damlayan su örneği (Vitrin iç mekan tasarımı).....118

Kaynak: Adem VAROL.

Görsel 47. Soyut kavramın, adım adım soyutlama yoluyla somutlaşması ve kavramlaştırma ayrıntıya gidilmesi – Dış mekan.....119

Kaynak: Adem VAROL.

Görsel 48. Soyut kavramın, adım adım soyutlama yoluyla somutlaşması ve kavramlaştırma ayrıntıya gidilmesi – İç mekan.....120

Kaynak: Adem VAROL.

Görsel 49. Kanonik yaklaşımda geometrik arayışlar.....121

Kaynak: Ching,1997.

Görsel 50. İç mekan tasarımında plan üzerinden kanonik yaklaşımla geometrik arayışlar (Geleceğin bankası projesi).....122

Kaynak: Adem VAROL.

Görsel 51. İç mekan tasarımında yer alan donatı ve çevresel sistemlerin plan üzerinden kanonik yaklaşımla somutlaşması (Geleceğin bankası projesi).....122

Kaynak: Adem VAROL.

Görsel 52. Geometrik olarak analiz edilen iç mekanın anlamlandırılması veya somutlaştırılması (Geleceğin bankası projesi).....123

Kaynak: Adem VAROL.

İÇİNDEKİLER

ÖZET.....	iii
ABSTRACT	iv
JÜRİ VE ENSTİTÜ ONAYI.....	v
ÖNSÖZ.....	vi
ÖZGEÇMİŞ.....	vii
GÖRSELLER LİSTESİ.....	viii
İÇİNDEKİLER.....	xv
GİRİŞ.....	17

BİRİNCİ BÖLÜM

TASARIMDA “KAVRAM”	19
1. TASARIM DİLİYLE “KAVRAM”	22
1.1. “Kavram” – “İmge”	25
1.2. “Kavram” – “Konsept”	28
1.3. “Kavram” – “Tema”	31
2. TASARIMDA YARATICILIK VE KAVRAM.....	33
3. KAVRAMIN DÜŞÜNÜLMESİ.....	37
3.1. Davranışlarla Düşünme.....	38
3.2. İmgelerle Düşünme.....	39

İKİNCİ BÖLÜM

İÇ MEKANDA “KAVRAMLAŞTIRMA”	41
1. İÇ MEKANDA KAVRAM VERİLERİ	52
1.1. Kullanıcıya Bağlı Veriler	54
1.2. İçmimara Bağlı Veriler.....	58
2. İÇ MEKANDA KAVRAMLAŞTIRMA SÜREÇLERİ	65
2.1. Soyutlama Süreci.....	66
2.2. Somutlaştırma Süreci.....	71
3. İÇ MEKANDA KAVRAMLAŞTIRMA YAKLAŞIMLARI	76
3.1. Pragmatik Yaklaşım.....	77
3.2. Semantik Yaklaşım.....	89
3.3. Sentaktik Yaklaşım.....	101
SONUÇ	124
KAYNAKÇA	131

GİRİŞ

Biçimlendirme, tasarımcının zihnindeki soyut-somut tasarımların, yine tasarımcı tarafından somutlaştırılması eylemidir. Başka bir açıdan bakıldığında biçimlendirme, zihnindeki kavramların somutlaşarak dışavurulmasıyla başlar. Hançerlioğlunun (1979) belirttiği gibi, biçim ve içerik (öz) ancak birlikte var olabilirler, biçimsiz öz olamayacağı gibi özsüz biçim de olmaz. Bu bağlamda içerik (öz) temel, biçim ikincildir. Biçimde anlam veya içerik görevi gören kavram, bilinçli ya da bilinçdışı olsun bir yolla biçimin sınırlarını çizer. Çünkü belirleyici olan özdür. Bir başka anlatım ile kavramlar, biçim üretme yollarından biri olur.

Bu bağlamda; İçmimarlık için, mekanda kavramların da dahil edildiği biçimlendirme etkinliği olarak tanımlanabilir. İçmimar, mekandaki önemli sorunları analiz etmesi ve kendini dışsallaştırmasıyla birlikte, soyutlanarak ve yorumlanarak belli bir aşamaya gelen kavramlarla, mekana dair önemli veriler yaratır. Mekana dair verilerin dışsallaştırıldığı aşama, kavramların zihin dışında, tasarımcı dışındaki algılayıcılara ulaştığı biçimlendirme aşamasıdır. İçmimar, kendisine ve mekana bağlı çeşitli verileri soyutlayarak kavram geliştirmeye başladığı andan itibaren, zihnindeki bilgileri dışarı aktarabilmek için bazı araçlara gereksinim duyar. Kavramlaştırma aşamaları büyük oranda bu araçlar sayesinde oluşmaktadır. Tasarımcının kullandığı bu araçlar zihni yönlendiren birer rehber görevi üstlenmektedir.

Tasarım sürecinin başarılı bir yöntemle ilerlemesi ve sonuçlanması için İçmimar, en basit düzeyde olan kavramı, zihin sürecinden uygulama aşamasına kadar kendisine olduğu kadar; uygulayıcı, müşteri ve kullanıcılara başarılı bir yolla sunması gerekmektedir. Bu başarının ana koşulu ise çıkış fikrinden uygulama aşamasına kadar bir dil bütünlüğünün sağlanmasıdır. Tasarım, çizim ve uygulama aşamasında karşılaşılan sorunlarda; kavrama yaklaşım yolu, bir İçmimarı diğerinden ayıran en büyük özelliklerden biridir. Mesleğinin gereği biçim üretmek durumunda olan İçmimar, biçim üreten biçimleri de sistematik bir yolla üretmek ve son ürüne yansıtmak zorundadır.

Bu tez dört bölümden oluşmaktadır. İlk bölümde; tezin sorunu tanımlanmakta, amaçları ve önemi açıklanmaktadır.

İkinci bölümde; tasarım disiplinlerinde farklı anlamları olan imge, konsept, tema ve kavram kelimelerinin anlam karmaşıklığını gidermek için tanımlamalar yapılmıştır.

Yaratıcılık ve kavram arasındaki ilişkinin hangi kavram çeşitleri ile izlendiği ve geliştiği bu bölümde incelenmiştir. İç mekan tasarlama sürecinde, İçmimarın zihninde geliştirdiği tasarlara yer verilen bu bölümde; mekanı önbiçimlendirme aşamasında tasarımcının yararlandığı kavram yaklaşımları, mekana ve tasarımcıya bağlı verilere bağlı kalınarak araştırılmıştır.

Üçüncü bölümde; soyut süreçten somut sürece geçişte tasarımcının ele aldığı kavramların, çizim ve uygulama aşamasında biçim olarak yansıdığı yaklaşımlar ele alınmıştır. Bu yolla tasarımcının izlediği biçimlendirme yaklaşımları ve düşünceleri, diğer tasarımcı-uygulayıcı-izleyici tarafından saydam bir biçimde izlenebilmesi ve tasarımda dil bütünlüğü sağlanması amaçlanmıştır.

Son bölümde; iç mekanda kavramlaştırma yoluyla biçimlendirilmiş tasarımlara örnek verilmiştir. Seçilen örneklerde, tasarımcının kavramlaştırma süreci ile biçimlendirme yaklaşımları izleyici tarafından anlaşılır bir biçimde izlenmektedir. Dil bütünlüğü sağlanmış iç mekan tasarımlarında, kavramlaştırmanın önemine vurgu yapıldığı bu son bölümde; sadece mimari mekan örnekleri değil aynı zamanda endüstriyel mekan örneklerine de (yat, otomotiv, uçak v.b.) yer verilmiştir.

Bu çalışmada; süreç ve sonuç olarak tasarım aşamasında, tasarımcı zihninde var olan kavramların farkına ve önemine varılması; tasarımcı, uygulayıcı ve kullanıcı tarafından dikkat çekilmesi amaçlanmıştır. Tasarım-çizim aşamasının her noktasında biçimlendirmenin var olduğu, özünün kavramlarla kavranması gerekliliği vurgulanmak istenmiştir. Bir başka amaçlanan ise, kavram geliştirme sürecinin ve bu yolla biçimlendirmenin tasarımcının kendi kimliğini oluşturmasındaki önemine vurgu yapmaktır. Bu yolla günümüz tasarımcıları ve tasarımcı adayları, gelecekte hep özgün çalışmaları ile hatırlanacaklardır.

BİRİNCİ BÖLÜM

TASARIMDA 'KAVRAM'

Kant'a göre düşünceler ve kavramlar, biçimsel, soyut araçlardır; biz, onlara dayanarak somut, maddi dünyayı düzene sokarız (Tanilli, 2009). Maddi dünyayı düzene sokmak gerçekte bir biçimlendirme sürecinden geçer ve bu süreç içerisinde insan, diğer canlılardan farkı olan yaratıcılık niteliğinden sürekli faydalanır.

Dünya'da var olan canlı ya da cansız her varlık bir biçime sahiptir. Varlıkların sahip oldukları biçimler, aslında onların sınırlarını belirler. Bu sınırlar, insanları üretecekleri nesnelere biçim verme dürtüsüne ve buna bağlı olarak da yaratıcılıklarının uyanmasına neden olmuştur. Gereksinimleri arttıkça biçim verme dürtüsü de artan insanda, yeni ürün yaratma ve ürettiğinden daha iyisini üretme isteği doğmuştur. Kaplumbağa gibi barınmak için kabuğa, uçmak için kartal gibi kanatlara, avlanmak için aslan gibi pençelere sahip olmayan insan; yaratıcılığını kullanarak, kendisine barınmak için mağaralar, uçmak için planörler, avlanmak için mızraklar geliştirmiştir. Bu sayede insanoğlu Bilir'in (2012) belirttiği gibi zamanla tüm gereksinimlerini karşılayabilecek düzeye gelmiş ve doğadaki en gelişmiş canlı olarak kabul edilmiştir. İnsana ait olan bir zorunluluk, refleks veya içgüdü olarak da niteleyebileceğimiz bu yaratma-tasarlama eylemi, genellikle bir gereksinim ve istek aracılığıyla gündeme gelmektedir. Yani tasarlama en başta gereksinimlerin gerçekleştirilmesi için meydana gelen bir eylemdir ve daha önemlisi de eylem sonucu ulaşılan bir üründür. Bir sorun olarak artan gereksinimlerin karşılanması tasarlama eylemiyle mümkün görülebilmektedir. Ancak günümüzde ise tasarlama; yaratıcı düşünceyle ortaya çıkan sonuç ürünle birlikte, yaratıcı düşünme süreci anlamına da gelmektedir. Diğer bir deyişle sadece sonuç değil aynı zamanda bir sürecin de anlamıdır. Çetinkaya (2011)'nın belirttiği gibi tasarım bir sorun çözüm sürecidir.

Türk Dil Kurumu Güncel Türkçe Dil Sözlüğü'ne göre tasarım kelimesi için, tasarlama eylemi sonucunda ulaşılan biçimi anlatır tanımı yer alsa da; tasarım kelimesi, hem tasarlama eylemini, hem de tasarlanan biçimin her ikisini birden anlatmak için kullanılmaktadır (Koçkan,2012). Yani bir anlamda, Koçkan (2012)'e göre tasarım, hem bir eylemi, hem de bu eylem sonucu ulaşılan sonucu anlatan iki anlamı vardır.

Tasarlama süreci sonucu çıkan ürün, somut verilerle izleyen tarafından algılanabildiği için, birçok kişi tarafından merak edilen ve bugüne kadar tartışılan en önemli konu, sonuç ürünün ortaya çıkışına kadar tasarlama etkinliklerinin nasıl yapıldığı, hangi verilere dayanılarak düşünüldüğü ve arka planda barındırdığı kavramlardır. Gereksinim ve istek sonucu ortaya çıkan yaratma eylemi Platon tarafından insanın doğaya insansal bir katkısı olarak nitelenmiştir. Doğa, Platon'nun tanımına göre insan için sonsuz veriye sahiptir ve insan bu verileri esin kaynağı olarak kullanmak için çeşitli zihinsel süreçler geçirmektedir.

Zihinsel süreçle başlayan her tasarım, sonrasında bir tasara dönüşür. Tasarıma başlama ve tasarımı geliştirme süreci için, tasarımcıyı kişiselleştiren bu zihinsel süreç, her tasarımcıda farklıdır. Turan ve Altaş (2003); bu süreçlerin nasıl olması gerektiğine dair net bir tarif verilemeyeceği gibi, tasarımcıların bu süreci zihinlerinde nasıl yaşadıklarını analiz etmenin de tam anlamıyla mümkün olmadığını belirtmiştir. Tasarlama eylemine başlamaya ortam hazırlayan bu zihinsel süreç, bazen dışarıdan gözlemlenemeyen oldukça öznel bir biçimde gerçekleşirken, bazı durumlarda daha saydam bir biçimde dışavurularak yaşanmaktadır.

Başlangıcı ve süreci nasıl olursa olsun, bir tasarıma anlam katan en önemli nedenlerden biri, tasarımın kaynağında bir kavram olmasıdır. Var olmayanı yaratma çabası olarak tanımlanan tasarlama eyleminin diğer bir tanımı ise, deneyimlerle elde edilen kavramların zihindeki dönüştürme sürecidir. Bu nedenle kavramlar, Bilir (2012)'e göre, tasarımın arka planında yer alan dönüştürme eylemi için kaynak olabilecek bazı veriler içermektedir. Yani seçilen kavram, tasarım ve tasarımcı düşünceleri ile ilgili ipuçları içermektedir.

Yaratıcılık gerektiren her alanda kavram, yapılan çalışmanın tasarımındaki başlangıç noktası, ana fikir ya da tasarımı yönlendiren, tasarımın oluşumuna katkıda bulunan düşüncedir; tasarımcıya özgü bir hareket noktası oluşturması açısından ve tasarımcının oluşturacağı biçimlerin soyut niteliğinden dolayı da tasarımdaki imgelem gücünün ve yaratıcılığın ilk adımıdır (Gençosmanoğlu, 2001). Buna göre, Uraz (1990)'ın da anımsattığı üzere, bir kavram oluşturmak tasarıma başlamak için ilk adımlardan biridir.

İç mekan tasarımı açısından kavramlar, soyut kavram ve düşüncelerden görsel geçişe ortam hazırlar. İçmimarın düşünsel başvuru kaynağını oluşturur. Uraz (1990)'a göre ise biçimi oluşturan ve biçimlendirmenin temelinde yatan düşüncedir. Bu açıdan bakıldığında İçmimarlıkta biçimlendirenin özünü oluşturan kavramsal yaklaşım, Ertek (1994)'e göre iç mekanların tasarlanmasındaki tek bir odadan, birbiriyle ilintili bir dizi mekana, küçük çaplı projelerden, çok katlı karmaşık iç mekanlara kadar tasarım olgusu, özünde, tek bir imge, fikir ya da duygudan kaynaklanarak, tüm tasarımı kavrayan bir karakterdir. Bu da tasarımda, kavramsal yaklaşımı oluşturmaktadır. Turan (2003)'e göre, kavramla tasarıma başlayan tasarımcının, tasarım sürecindeki ansal üstünlüğü hiç yoktan başlamak yerine bir şeyle başlamaktır.

Bütün tasarım disiplinlerinde olduğu gibi iç mekan tasarımında da biçimi oluşturan yaratıcı düşünme, kavramsal düşünmeyi içerdiği gibi görsel düşünmeyi de içerir. Ancak bütün tasarım disiplinlerinde tasarımcı veya tasarımcı adayı için tasarım aşamalarındaki en zorlu süreç, bir başlangıç bulma aşamasıdır. Bunun en büyük nedenlerinden biri, sadece tasarımcının araştırma sürecini kısa ve verimsiz sürdürmesi değil; aynı zamanda sıklıkla tasarım sürecinde kullandığı kelimelerdeki anlam karmaşıklığını yaşamasıdır. Yaşanan karışıklık, rastlantısal bir tasarım süreci getirmekle beraber; tasarım süreci sonunda herhangi bir felsefik düşünsel altyapısı olmayan tasarımlar ortaya çıkmaktadır. Çalışmanın bundan sonraki bölümünde; tasarımcı adayı ve tasarımcılar tarafından günlük dilde sıklıkla kullanılan, ancak anlamsal karmaşıklık yaşanan *kavram*, *imge*, *tema* ve *konsept* kelimeleri için literatür taramasıyla ortaya çıkan bilgiler ışığında karşılaştırmalı olarak aydınlatılmaya çalışılacaktır.

1. TASARIM DİLİYLE “KAVRAM”

Bugüne kadar birçok düşünür, tasarımcı, filozof, mühendis, şair, edebiyatçı ve hatta siyasetçi *kavram* kelimesi üzerinde düşünmüş, fikirlerini farklı yollarla dile getirmiştir. Bazıları kavramın ne olduğu sorusuna cevap vermek yerine nasıl düşünüldüğüne, bazıları ise kavramın nasıl düşünüldüğünden ziyade sadece öneminin ne olduğuna cevap aramıştır.

Hacıkadıroğlu (2003)'na göre; dış dünyayı algılama, değerlendirme ve davranışlarımızı o dünyaya uyarlama işlemleri için kavramlar insanlar için zemin oluşturmaktadır. Bu yüzden Platon'a göre kavramları kullanmadan konuşmak hatta düşünmek de olanaksızdır.

Felsefenin aradığı en önemli cevaplardan biri, doğada karşılığı bulunmayan kavramların, insan zihninde nasıl oluştuğu sorusudur. Bazı filozoflar kavramların, Tanrı vergisi olarak insan zihnine yerleştirildiklerini iddia eder. Bazıları ise; kavramların sadece insan zihninde değil, hayvanların da zihnine yerleştirildiğini; ancak, insan ile hayvan arasındaki ayrılığın kavram kurabilme yetisinde olduğunu iddia eder. Hacıkadıroğlu (2003) verdiği örnekte; Platon'un, insan ruhunun, daha önce gördüğü kavramlar (Platon'a göre idealar) dünyasında onları tanıdığını ve bilginin, kavramların birer bozuk kopyası olan dünyasal nesnelere ruhun görüp anımsamasıyla oluştuğunu öne sürdüğünü açıklar.

Doğrudan doğruya kavramları ele alan ilk büyük filozof Sokrates (İ.Ö. 469-399) de kavram, doğru bilgiye varmanın aracıdır. Platon ise kavramlara *idea* adını vermiştir. Locke göre ise, bir insanda kavramlar ne zaman başlar diye sorulduğunda, ilk duyumu aldığı anda yanıtı verir (Hacıkadıroğlu,2003).

Kavramlar bir topluluğun ortak bilincinin paydaları, topluluğun ortak işlem birimleri olarak yorumlanabilirler. Kavramlar gerçek dünyanın zihnimizdeki soyutlanmış, genelleştirilmiş karşılıklarıdır (Turgay,2009). Karagündüz (2004) de, Turgay'ın tanımlamasına paralel olarak kavram için, varlıkların özelliklerini zihinde temsil eden soyut sembollerdir, tanımını yapmıştır.

Soykan (2004) yaptığı yorumda, kavramların felsefecilerin araçları olduğunu belirtirken, aynı zamanda bu kavramların çerçevesini sözcük ya da herhangi bir dilsel işaretin

oluşturduğunu, içeriğini ise algının oluşturduğunu vurgulamıştır. Ancak bu yoruma başka bir açıdan bakan Hançerlioğlu (1979) ; kavramlar sözcüklerle dile getiriliyor olsa da sözcükler değildir; kavram, sözcüğün anlamıdır. Eş anlamlı birkaç sözcük tek kavramı içerebilir, çok anlamlı bir sözcük de birçok kavramı taşıyabilir açıklamasını yaparak kavramın bir başka tanımını yapmıştır. Diğer bir deyişle bir kavram, farklı kelimeler kullanılarak farklı yollarla anlatılabilir.

Kavram, Hançerlioğlu (1993)'na göre, nesnel gerçekliğin insan beyninde yansıma biçimidir. Bundan ötürü de her kavram, doğrudan ya da dolaylı olarak nesnel gerçekliği içerir. Bu örneğin, ağaç gibi nesne kavramları için böyle olduğu gibi, özgürlük gibi düşünce kavramları için de böyledir. Kavram için yapılan bu tanım, kavramın nesnel dünyadan alınan mesajların, zihinde oluşturduğu görüntülere karşılık geldiği anlamına gelse de; Hacıkadiroğlu (1991) yaptığı tanımda, kavramın en dikkat çekici işlevinin, nesnenin yokluğunda onu tanımayı olanaklı kılması olduğunu belirtir. Kavramlarımız varsa ya da kavramların bulunduğu ölçüde o anda görüp duyumladığımız nesne, olay ve durumları kavram aracılığıyla düşünebiliriz.

İnsan zihninde kavramın oluşması, düşünülmesi ve gelişmesi sadece nesnelere dünyasından alınan uyarılar aracılığıyla olmamakta; aynı zamanda insan deneyimlediği kavramlardan da zihninde bir başka kavram oluşturabilir. Yani kavramın oluşması için çevreden alınan bilginin yanında insanın deneyimlerinin de gerekli olduğu düşünülebilir. Bu düşünceyi Erkman (1987), bir kavramı kavram yapan, öteki kavramların varlığıdır, sözlerle destekler. Daha önce deneyimlenmiş, bilinç ve bilinçaltına yerleşmiş kavramların varlığı, yeni kavramlara zemin oluşturabilmektedir.

Kavramların zihinde oluşmasına kaynak olacak verilere ve bu verileri zihninde dönüştürebilecek yetilere sahip olan insan beyninde, duyuşsal bir yansımadan kavram oluşturabilmek için çok karmaşık bir süreç izlenir. Bu süreçte karşılaştırmalar, çözümlenmeler, bireştirmeler, genelleştirmeler vb. gibi birçok ansal işlemler ve soyutlamalar gerçekleşir (Hançerlioğlu, 1993). Başka bir anlatım ile Koçkan (2012)'a göre kavramlar; algılanan nesnelere, olaylar ve düşüncelerin zihinsel işlemlerden geçirilerek soyutlanmasıyla oluşur. Yani; zihinde imgelerle beliren düşünceler ve düşünceler arası ilişkiler, soyutlamalarla kavrama ulaşır.

Düşünür, filozof kim olursa olsun kavram tanımına farklı açıklamalar getirmiştir. Ancak yapılan açıklamalar arasında en önemli ortak görüş kavramın soyut ve somut olarak ikiye ayrılmasıdır. Açıklamalarda yapılan bu derecelendirmenin ölçütü nesne ve olayların fiziksel ve anlamsal özellikleridir. Soykan (2004)'a göre bu derecelendirmenin ölçütü algıdır. Doğrudan doğruya bir nesne ve olayın algısına, nesne karşıda olmaksızın onun zihinde canlandırılması demek olan tasarımına dayanan kavramlar, en somut kavramlardır; örneğin, masa, ağaç, yağmur gibi nesne ve olayların kavramları. Kavram algılanabilir olmaktan uzaklaştıkça soyutlaşır. Ama her kavramın, algılanabilir olması ya da algılanabilirliğe geri götürülmesi gerekir. Örneğin *erdem* kavramına, *işte bu erdemdir!* diye gösterebileceğimiz tek bir nesne bulunmamakla o, soyut bir kavram olur. Ama o somut olaylarla açıklanmaya çalışılır ve böylece algılanabilir olana geri götürmüş olur. Böyle bir açıklamanın olanaklı olmadığı, algılanabilir olandan bağı tümüyle kopmuş, örneğin *Tanrı* kavramı ise, içi boş bir kavramdır.

Ne kadar soyut olursa olsun ve ne kadar düşünsel bulunursa bulunsun hiçbir kavram nesnel gerçeklikle ilişkisiz olamaz. Nesnel gerçeklikle yansımıştır nesnel gerçekliğe varacaktır. Eşdeyişle nesnel gerçeklikte denenecek, doğrulanacak ve bir işe yarayacaktır. Örneğin, hiçbir *toplumcu* ülke yokken oluşan *toplumculuk* kavramı böyledir; denenmiş, doğrulanmış ve gerçekleştirilmiştir. Sonuç olarak kavramlar gerçekliğin bir ürünü olan insan beyninin ürünleridir. Ne kadar soyutsalar da daima somutla bağlantılı soyutlardır, somuttan kopmuş soyut değildirler (Hançerlioğlu,1993).

İnsan yapısı tüm nesnelere; toplumun düşün ve değer dizgelerinin, deney ve eylemlerinin bir göstergesi denilebilir. Bir başka deyişle, insan yapısı çevrenin tümü ve öğeleri, insanların yaşam biçimlerini belirleyen ilgi ve etkinliklerin, toplumun edindiği ve geliştirdiği değerlerin, kişilerin duygu, deney ve eylem birikiminin yansıdığı birer kültür olgusudur (Aksoy, 1977). İnsan yapısı tüm nesnelere, fiziksel gerçekliği ve anlamsal özellikleri ile birlikte kavramlardan yansımıştır. Bu yüzden kavram karmaşıklığı ya da bulanıklığının yaşandığı çevrede, toplumsal düzensizlik yaşanabilir. Bu durumu Hançerlioğlu (1979), kavram kargaşasının toplumsal düzensizlikle bağlantılı olduğunu ileri sürmekte ve toplumun düzeninin bozulduğu zaman, kavram aydınlığının da bozularak yerini kavram bulanıklığına bıraktığını, bu durumun da yanlış kamu sanrılarına yol açtığını belirtmişlerdir.

Bir dilin başka bir dilde çevirisi yapılırken sözcüklerin gerçek anlamlarını korumalarının zorluğu gibi, bir kavramın da zamanla, kendi anlamından uzaklaştırılması veya başkalaştırılması mümkündür. Sıkça rastlanan bu durum, tasarlama eyleminde de kavramların yanlış biçimlerde kullanılmasıyla uygunsuz bağlantılar kurulmasına yol açabilmektedir. Bu uygunsuzluk, soyut bir kavramın somutlaştırılması sürecinde belirgin biçimde farkedilebilmektedir (Bilir, 2012). Bu yüzden imge, tema ve konsept kavramlarının aydınlatılması yerinde olacaktır.

1.1. “Kavram” – “İmge”

Kavram olarak imge ve kavram için çeşitli tanımlamalar yapılırken farkına varılan en önemli hataların başında, iki kavramın anlamının ve işlevinin aynı ya da benzer biçimde kullanılması gelir. Bunun için iki kavram için yapılan farklı tanımlara yer vermek, iki kavramın daha iyi kavranması için önemli bir başlangıç olabilir.

İmge etimolojik açıdan ölümlü bağlantılıdır, imgenin karşılığı sayılabilecek *imaj (imago)* sözcüğünün, cenaze törenlerinde takılan ataların maskelerine verilen Latince *imago* adından geldiği söylenir (Yücel, 2013). Cenazeye katılan kişiler için atalarını hatırlamanın ve onları anmanın en iyi yolu, onları anımsatacak maskeleri takmaktır. Düşünür François Dagogne'ye göre ise imge, nesne kaybolduğunda geri kalandır. Kısacası Yücel (2013)'e göre imge, bir nesneye ya da düşünceye, bir kavrama benziyorsa, nedeni bu varlık olması değil, kendisinden başka bir şey için orada bulunmasıdır; dolayısıyla imge bir göstergedir. Bu nedenle cenazeye katılanlar için maskeler, tanrıların göstergesidir.

İmge kavramı, önceden bilinen bir nesnenin veya kavramın, o nesne veya kavram olmadan zihinsel bir organizasyon sonucu, algılanmış olan ve akıl/us'da kalan görsel boyutunu teşkil eder (Karakuş, Oraliş: 2006:112). Bu nedenle imge, en basit tanımıyla duygu ve düşüncelerin belirginleştirilmiş halidir (Bayrak, 2013). İmge bir nesne değildir, bir kalıntı ya da iz de değildir, nesneyle bir ilişkidir. İmge Platon'a göre gerçekliğin rakibi, Sartre'a göre yadsınmasıdır (Yücel, 2013).

Platon üç tür yataktan söz eder, Tanrı'nın yarattığı yatak düşüncesi, marangozun yaptığı yatak ve ressamın yaptığı yatak imgesi. Bunlardan en gerçeği yatak düşüncesidir,

marangoz somut ve özel bir yatak yapmak için buna başvurur. Ressamın yaptığı yatak resmi marangozun yaptığı yatağın öykünüşüdür; bu nedenle gerçeklikten üç derece uzaktır. Platon'a göre, imgenin bizi uzaklaştırdığı gerçeklik de görünen değil, kavranan gerçekliktir (Yücel, 2013).

Nesnenin bir *imgesi*, nesneden ayrılarak ya da *yayılarak* nesneyle özne arasındaki uzayda yol alır; bu imge, özneye ulaştığında, bilgi niteliğini kazanır (Lektorsky, 1998). Bu bilgi insanda önce hayalgücüyle başlar ve orada zihinsel yorumlamalarla bu bilgi insan bilincinde duysal ve düşünsel yansılar oluşturur. Bu bilgiye kaynak oluşturan hayal gücü Turgay (2009)'a göre *imgelemdir*. Zihinde imge ya da suretler oluşturma, algısal olmayan imge içeriklerini kurma yetisi, bu yaklaşımları, dış dünyadaki karşılıklarından bağımsız olarak, yeni birleşimler halinde bir araya getirerek yeni yapılar içinde düzenleme yetisi olarak tanımlanan imgelem; Turgay (2009)'ın tanımına göre gerçeklikten edinilen izlenimlerin dönüşüme uğraması olarak insan bilincinde yeni duysal ya da düşünsel yansılar oluşturma sistemi olarak nitelendirilmektedir.

İmgelemede iki tür kavram vardır ve öncelikle bu iki kavramın farkı birbirinden ayrılmalıdır. Vaktiyle görüp de karşımızda olmayan nesnelere hayalimizde canlandırmaya, *tekrarlayıcı imgelem* deniyor; gerçeklikte hiçbir şeye denk düşmeyen imgeler yaratma ise, *yaratıcı imgelem* oluyor (Tanilli,2009). *Tekrarlayıcı imgelem* daha önceki algıları zihinde canlandırmaktan oluştuğu için, temel ya da özgün imgeleri, imge içeriklerini yeni birleşimler biçiminde bir araya getirme etkinliklerine karşılık gelen yaratıcı imgelemden farklılık göstermektedir. Yaratıcılık eyleminde asıl önemli olan gerçekte hiç bir şeye karşılık gelmeyen imgeler yaratmaktır. *Yaratıcı imgelemden*, zihinde kendi kendine ve kontrolsüzce imge/hayal oluşturma gücü ve bilim ya da felsefe alanında, bir plana göre, kontrollü bir biçimde imgeleme yetisini destekleyen ve besleyen bir kurallar kümesinin olduğu da tartışılmazdır.

Düşünen insan, akıl yürüten ve hüküm veren bir insandır. Ne var ki, hüküm vermek ve akıl yürütmek, kavramlar ya da genel ve soyut fikirlere dayanmak zorundadır. Hüküm verme, aslında, bir kavramlar zincirleşimidir. Bu nedenle imge, öteden beri kavramdan ayrılmıştır: çünkü kavram soyutken imge somuttur. Beyazıt kulesi'ni tasarlıyorum derken, hayalimde belli somut bir şeydir canlandırdığım (Tanilli,2009). İmgeler yaratılırken çeşitli kavramlardan faydalanılmakta; kavramların taşıdığı değerler, anlamlar ve nitelikleri farklı

algılara göre yorumlanıp değerlendirilirken, yaratılan imgeler de farklılıklar göstermektedir.

Turgay (2009) için, tasarımcılar diğer insanlardan farklı olarak imgelemlerinde oluşan görsel değerleri biçime dönüştürme yeteneğine sahiptirler ve sonuç ürün bu yeteneğin etkinliğiyle oluşmaktadır. Dolayısıyla da tasarımcının yeni kavramlar yaratmasının ve bunları biçime dönüştürerek somutlaştırmasının temelinde imgelemin rolü önemlidir. Tasarımcı yaratma sürecinde pek çok etkilenimleri imgelem belleğinde biriktirmektedir.

Tasarımcının, tasarım sürecindeki vazgeçilmez düşünce sistemi imgelerle düşünmesidir. Bu süreç içerisinde tasarımcı, bilinç ötesindeki imgeleri çağırarak, bireyselliğinden kalıntılarla daha çok öznel sonuca ulaşabilmektedir. Nesnel sonuca ulaşmakta imgelerle düşünme tek başına yeterli gelmemektedir. Çünkü imgenin bütüncül özelliği, Koçkan (2012)'e göre, tasarımın çok yönlü yapısına uymamaktadır. Bu nedenle; imgelerin sınıflandırılarak işlemler görüp, yeni imgelerin üretilmesi; daha yaratıcı bir düşünme yolu olan kavramlarla düşünmeyi gerektirmektedir.

Tasarlama yaratıcı bir süreç olmakla birlikte somutlaştırma sürecidir de. Tasarım süreci, tasarımcı zihninde oluşan imgeler dünyasında başlamakla birlikte bu imgelerin çoğu soyut kavramlardır. Algılanan imgeler, bellekte nesnelere yansıyan benzeri olarak varılmaktadır. Bu imgeler diğer bir deyişle belleğin algıdan sağladığı öğelerin özgün bir birleşimidir. İmge bellekte gerçekte var olduğu gibi değil dönüşüme uğrayarak soyut düzeyde yer edinmektedir. Bu yüzden bellek tasarım sürecinde genellikle soyutlama düzeyinde varlık gösterir. Atkinson ve Hilgard (2009)'e göre tasarımcının belleğindeki pek çok imge, *pasif bilinçte* yani belleğin bilinçlilik düzeyinin altında oluşmaktadır. Yaratıcı bir fikrin somut ürüne dönüştürülebilmesi için ise *aktif bilinç* kullanılır. Turgay (2009)'a göre ise aktif bilinç ile gelen uyarılar ve algılar, belleği oluşturan yapının *bilinçli* etkinliği sayesinde algılamaları eleştirel ve sorgulayıcı bir yaklaşımla işleyerek bu bilgileri imgeler olarak bellekte depolamaktadır.

Aktif bilinç düzeyinde gerçekleşen yaratıcı süreçte, bellekte oluşan imgeler dışavurulur. Bu süreç eskizler, maketler, semboller gibi çeşitli yöntemlerle gerçekleştirilebilmektedir. Bilir (2012) için bu yöntemler, tam anlamıyla bellekteki imgelerin kopyası değil, imgelerin genel karakteristik özelliklerini yansıtan soyutlamalarıdır.

İlk önce zihinde oluşmaya başlayan imgeler, kendi başlarına uygun ve yeterli değildirler. Ancak, olması veya yapılması istenen bir şeyin zihinde aldığı biçim olarak tanımlanan *tasarı* kanalıyla kavramsallaştırmaya aktarılırlar. Burada vurgulanması gereken nokta, imgenin kavramla aynı şey olmadığıdır. Ne kavram salt imgedir, ne de imge bir kavram olabilir. İmge, kavram ve imgelemin bir sonucu olarak ortaya çıkarak, tasarımın bir bölümünü oluşturur (Turan ve Altaş, 2003).

1.2. “Kavram” – “Konsept”

İnsanın bir özelliği de akılla donanmış olmasıdır. Hayvanın içgüdü, insanın akı vardır. Aristoteles’e göre, temel rol oynayan akıl sayesinde, kavramlardan ve ilkelere sonuçlara varılır. Akıl, kavramlar sayesinde bilip tanır, yargılar ve ilkelere göre davranarak; içgüdüye, duyguya, tutkuya ve imgeleme karşıt olur (Peterson, 1974). Kavramların insan için önemini belirten bu görüş, benzer kelimelerin anlamsal ve işlevsel özelliklerinin farkına varmak için çıkış noktası olabilir. Bu çalışmada *kavram* ve *konsept* sözcükleri farklı anlamlarda kabul edilmiştir.

TDK’nın Güncel Türkçe Sözlüğü’ne göre kavram, nesnelere veya olayların ortak özelliklerini kapsayan ve ortak bir ad altında toplayan genel tasarım, konsept, mefhum, nosyon anlamına gelmektedir. Yine aynı sözlüğe göre, Türkçemizin yakalamak ve içermek anlamlarını dile getiren *kavramak* kökünden türetilmiştir. *Kavranılmış olanı* dile getirir. Bununla beraber Hançerlioğlu (1993)’nin Felsefe Sözlüğü’nde, Osmanlıca *mefhum* ve Fransızca *concept* anlamındaki kavramın, duyuyla gelen nesnel izlenimleri düşüncenin soyutlama işleminden geçirerek kavradığı bir genel nesne; Osmanlıca *malume* ve Fransızca *notion* anlamındaki kavramsa bilgi konusu anlamlarını dile getirir.

Genel Felsefe Terimleri Sözlüğü (1975)’nde kavram sözcüğünün batı dillerindeki *concept* ve *notion* sözcükleri ile anlamdaştır. Nitekim Alman düşünürü Kant, Avrupa dillerindeki ayrı karşılıkları anlamdaş olarak kullanan Skolastiklerin tersine, bu iki anlamı birbirinden ayırmış ve *concept* kelimesini genel kavramlara özgü kılmıştır. Buna paralel olarak Hançerlioğlu (1993)’nin yaptığı çalışmada yaptığı açıklamada, Osmanlı felsefesinde de *concept* kavramı, aklın ibda ve ihtira ettiği şey (Tr. Aklın yarattığı), *notion* kavramıysa aklın iktisabettiği şey (Tr. Aklın edindiği) olarak tanımlanmıştır.

Akıl için Felsefe Terimleri Sözlüğü'nün (1975)'de yapılan tanımlamada *us* anlamına geldiği belirtilirken aynı zamanda; insanı hayvandan ayıran öznel olarak vurgulanmıştır. Devamında ise insanı, *aklı* olan bir hayvan olarak tanımlamıştır. Yani insan için, mantıklı düşünmeyi sağlayan bilinçli süreç ve eylemler bahsedilmiştir.

Aklın edindiği yani, batı dillerinde *notion* anlamına gelen *ilk bilgi*; kazanılan ve edinilen ilk düşünce olarak kullanılan *kavram* anlamına gelirken; *akıl*ın yarattığı yani, batı dillerinde *concept* anlamına gelen sözcük, akla gelen ilk nesnel bilgi ve duyuların zihinde işleminden geçirek kavrayışı sonucu, öznel bir yolla dışavuruşu olarak nitelendirilebilir (Görsel 1). Başka bir anlatımla, edinilen nesnel düşünce *kavram*, üretilen öznel düşünce ise *konsept* ya da diğer deyişle *kavram geliştirme* veya *kavram önerisi* olarak kullanılmaktadır.



Görsel 1: *Kavram (notion), aklın edindiği; konsept (concept), aklın yarattığı bilgileri tarifler*

Kaynak: Bilir,2012.

Kavram ve konsept ilişkisi üzerine açıklama getiren Ruhbilimciler için kavram, herhangi bir nesne ya da olayın temel öge ve özelliklerini kapsayan soyut bir düşüncüdür. Konsept ise, kişinin bir konuyla ilişkili kavramlara dayanarak algılamasına ve öğrendiği kavramların anlam ve kapsamalarını değiştirerek geliştirmesi olarak tanımlanmıştır (Hançerlioğlu, 1980).

Bütün bu yaklaşımlardan yola çıkılarak, Bilir (2012)'e göre, bireyin var olan nesnel gerçeklikten çıkarımladığı ve öğrendiği olgular kavramları ve bu kavramlara kişisel olarak uyguladığı bütün zihinsel işlem ve yorumlar, hatta yenilikler ise artık bireyselleşmiş olan kavram önerilerini (konsept anlamındaki kavramları) tariflemektedir.

Pile (1997)'e göre konsept, içeriğin bütünü oluşturur anlamaların en temel parçasıdır ve bu anlamların düşünsel altyapısının bileşenleri hakkında somut ipucu verir. Düşünceye yön verir ve düşüncenin çıkış noktasını oluşturur.

Tasarımda kavram önerisi sunma, geliştirme ve kavramlaştırma olayları ve verileri düzenlemeye yardımcı olur. Yapılan tasarlama eyleminin belli kurallar üzerinden gerçekleşmesini sağlar. Bu kurallar tasarımın konseptini belirler. Böylece, tasarımda konsept oluşturma, tasarımın rastlantısal olmayan bilinçli bir etkinliğe dönüşmesini sağlar (Meriç,2012).

Yaratıcı düşüncede ortaya konulan ön tasarı bir anlamda zihinde yaratılan kavramın çizim olarak aktarılan temelidir. Bir başka deyişle, konsept, tasarımcı tarafından akılda yaratılan ve sözcüklerle açıklamak yerine çizim ve eskizlerin sunulmasıyla nitelendirilen bir düşünme şeklidir (Turgay,2009). Bu yaklaşım ilk olarak Amerikalı mimar Edward L. Barnes tarafından, *Söylemsel İfadeler* olarak kullanılmış bir deyimdir (Peter,1995). Buradaki amaç tasarlama eyleminde gelişen en küçük ve basit fikirlerin geliştirilmesidir Barnes ise Balkanı (2005)'in çalışmasında şöyle demektedir: "*Bir bina resim ve heykelden çok, güçlü bir mimari fikir taşımalıdır-bina içindeki aktivitelerle ilişkili biri olarak- Bir mimar diğerine 'Ne tür bir bina yapıyorsun?' diye sorduğunda öteki, mimari fikrini bir şema veya kroki ile hemen çizebilmelidir*" (Balkan,2005). Sadece taslak, çizim ve maketlerin tasarımda konsept olduğu görüşüne ek olarak; tasarımcının ağzından çıkan birkaç söz, söylem, cümle dizilimi de düşünceyi somutlaştırabileceği için, tasarımda konsept olarak yerini alabilir. Atalayer ise; kavram ve konsepti ayırmakta, konsept için, seçilmiş kavram tanımını yapmaktadır (Atalayer,2009).

1.3. “Kavram” – “Tema”

Edebiyat ve sanat alanında *konu*, *ana düşünce* ve *ana fikir* kelimeleriyle sürekli anlamsal olarak karıştırılan *tema* kelimesi, yaratıcısının eserle iletişim içinde olacak herkese ulaştırmak istediği temel duygu ve düşünce anlamına gelmektedir. Konu ve ana düşünceden farklı olarak tema, Sümerkan (2009)’a göre *soyut nitelikli bir kavramdır*, oysa konu veya ana düşünce *somut nitelikli kavramlardır*. Bir eserin teması, onun konusu değil, konunun çok özel bir biçimde işlenmiş ayrıntısıdır. Tema, bir sanat eserinin merkezinde yer alan temel duygu ve düşünce demektir. Aynı zamanda tema, bir yazıda işlenen ve geliştirilen görüş, düşünüş ya da duyustur.

Tema, konu ile her zaman anlam olarak karıştırılmasına rağmen; bir eserde her zaman konu vardır ancak tema zorunlu değildir. Yani tema, sanatçının eseri aracılığıyla, alıcıya aktarmak istediği tasarlanmış bir düşüncedir ve tamamıyla öznel seçim olmakla beraber zorunlu da değildir. Bir konuyu herkes seçebilirken tema kişiseldir. Atalayer (2009), temayı; konu ve ana fikri kapsayan, sanatçının – tasarımcının işleme biçimine göre *anafikrin anafikri* olarak tanımlamaktadır.

Algısal psikolojileri birbirinden farklı olan insanlar üzerinde, konuları aynı olan eserlerin bırakacağı etkiler de farklı olabilmektedir. Bu yüzden Yurttaş (2010)’nun da belirttiği gibi, konu gözler önünde, herkes tarafından kolaylıkla ve aynı sonuçta kavranabilen bir kavramdır. Ancak tema zihindedir. Temanın kişiselliği hem anlatımsal hem de algısal anlamdadır. Temanın kavranması izleyicinin yaşı, eğitimi, bilgi birikimi, kültür düzeyi ve sanatsal konulara yakınlığıyla ilgilidir. Sümerkan (2009)’ın verdiği örnekte açıkladığı gibi, küçük bir çocuğa *umutsuzluk* temasının işlendiği herhangi bir resmi ya da fotoğrafı gösterip ne gördüğünü sorsak; bize evleri, ağaçları, bulutları, insanları tek tek sayacaktır. Onun saydıkları konuya ait öğelerdir. Henüz yorumlayıp söyleyemediği ise eserin temasıdır.

Sanatta konu dış bir olay olurken, tema iç olayı anlatır. Tema, konunun özünü oluşturur. Yani diğer bir deyişle, konu temanın somutlaştırılmasıdır (Kagan,2001). Konu, temayı biçimlendirirken, temanın içeriksel değeri, konunun değerini belirler. Ancak yine de eserin değeri yorumlanışına göre değişeceği için, temanın anlamsal ve içeriksel değeri tek başına yeterli değildir.

Sanat alanlarında olduğu gibi tasarım disiplinlerinde de soyut bir olgu olan tema, tasarım hakkında izleyici veya kullanıcının hissettiği etki ve izlenimdir. Tasarıma sadece izleyici

ve kullanıcının hissettiği etki ve izlenim değil; tasarımcının da kattığı ruh ve kişisellik, tasarımda temanın etkisi olabilmektedir. Diğer bir deyişle tema, tamamıyla kişisel yorum, algı ve etki sonucu tasarımda var olur. Örneğin konaklama mekanı olan hotel tasarımında kullanılacak olan *doku* kavramı, tasarımın temasını oluşturabilir. Tasarımcı tamamıyla kendi kişisel olgularına göre veya tam tersi kurumsal kimliğin verdiği verilerden elde edilen doku olgusunu, hotelin iç-dış mekanında tema olarak kullanabilir. Ya da tasarımcı kişisel olgusu ile kurumsal kimliğin sentezinden oluşan doku teması, hotelin bütününe dair algısını oluşturabilir. Buradaki en önemli ortak özellik, temanın bütünüyle kişisel yorum ve etkilere dayanarak sanatta ve edebiyatta olduğu gibi, tasarımda da yer aldığıdır.

Tema kavramı İçmimarlıkta zorunluluk teşkil etmeyeceği gibi, diğer tasarımlar arasında fark yaratmak ve akılda kalabilmek için, iç mekan tasarımlarında kalıcılığı ve zenginliği sağlayan üst bir kavramdır. Çünkü Yurttaş (2010)'ın da belirttiği gibi, bir mimari mekanın içinde bulunduğumuz süre içinde algıladığımız figürler ve mekan bileşenleri ile bu mekanı terk ettikten sonra belleğimizde kalan iz, bize varsa bu mekanın temasını anlatır.

Tasarım disiplinlerinde, özellikle de İçmimarlık'ta tema ile kavram kelimeleri sıklıkla aynı anlam ve işlevlerde kullanılır. Bu kavram karmaşıklığı, iç mekan tasarımlarında karşılaşılan sorunlardaki çözüm alternatiflerini kısıtlamaktadır. Her tasarım bir sorunla başlar ve özünde kavrama ilişkin değerler içerir. Dış çevre duyumlarından alınan bilgilerin zihinde oluşturduğu ilk görüntü olan imge, kavramlar yardımıyla, tekrar zihinde soyut mekana dönüşür. Yani tasarımcı zihninde mekanı tasarlar ve bu tasarladığı mekanı kavramı oluşturur. Bu kavram, Yurttaş (2010)'ın da belirttiği gibi, tasarımcının anlatım yönteminin ve zihinsel imgelerinin bileşkesidir. Bu dışavurum çoğu zaman temayı meydana getirir.

Her tasarım özünde, tasarımcının anlatım yönteminin ve zihinsel imgelerinin bileşkesi olan kavrama dayanırken; aynı tasarımcı, tasarımında temayı işlemek zorunda değildir. Tema çoğu zaman tasarımcının yaşamından izler taşıdığı için, tasarımcı, ürününe bir tema yüklediğinin farkına bile varamayabilir. Her ne kadar tasarımda tema kullanımı zorunlu olmasa da, Yaroğlu (2000)'nin de belirttiği gibi; tasarımda doğru tema ve kavram ilişkisinin kurulması, tasarımın değeri üzerinde büyük bir etkiye sahiptir. Her tasarım için baskın bir karakter veya tema belirlemek önemlidir. Temanın baskınlık dereceleri değişebilir.

Her tasarım özünde kavramı içerirken; tasarımcının meslektaşlarının arasından kendine farklı bir çizgi yaratabilmesi ve ürettiği mekânlardan söz ettirebilmesi için, isteğe ve kişiselliğe bağlı olan temanın kullanımı, tasarımcılar arasında önemli bir yer tutabilmektedir.

Mimari tasarımda kavram, tasarımın başından başlayarak çözümün bir bütün olarak ortaya koyulmasını sağlamaktadır. Genellikle kavram, mimari biçimin kütle, mekan ve yüzey gibi üç bileşeninden en bütüncül olanı kütle ile ilişkilidir (Uraz,1990). Bir anlamda kavram, iç mekan tasarımında, biçimin içeriğine dair parçalı mesajları oluştururken; tema biçimin genel görünüşü ve algısına dair bütün bir mesajı içerir. Bu yüzden birden fazla kavramın kullanımı, iç mekan tasarımında hem soruna yaklaşımda hem de mekanın algısında, tasarımcı ve kullanıcı açısından yardımcı olabileceken; tema için aynısını söylemek yanlış olabilmektedir. Çünkü, tema daha çok mekanın ya da biçimin kendisine ait genel bir mesajı içerir ve bunun sonucu olarak, net ve anlaşılır tek bir temanın seçimi, mekanda anlam karmaşıklığının çözümü için tasarımcıya yardımcı olabilmektedir.

Tema ile kavram arasındaki ilişkiye açıklama getiren Çetinkaya (2011)'e göre, iç mekan tasarımında tema; kavramın bir göstergesi olabilirken; tasarımcı, ürününü bir görüş veya bir felsefeye de dayandırabilmektedir. Bu bağlamda; tasarımcı için felsefik bir çıkış noktası, tasarımın kavramına referans edebilirken, tasarımın arkasındaki nedenselliğin algılanabilmesi için tema bir yöntem olabilmektedir. İki kavram arasındaki ilişkiye, Çetinkaya ile aynı düşünceye sahip olan Pile (1997)'e göre; tasarımda en önemli amaçlardan biri en baskın kavramı, düşünceyi yol gösteren olarak ele almak ve farklı parçaları birleştirerek bütün ve güçlü bir ilişki yaratan temayı oluşturmaktır. Bu sayede tasarımın sınırlarını belirlemek daha mümkün olabilmektedir.

2. TASARIMDA YARATICILIK VE KAVRAM

Yaratıcılık, gerek ürün gerekse süreç yönüyle yüzyıllardan beri tartışılan; psikoloji, felsefe, sosyal bilimler, güzel sanatlar gibi pek çok disiplinin, üzerinde teoriler ürettiği; tanımlanması güç, çok boyutlu bir olgu olarak görülmektedir.

Etimolojik köken itibarıyla Latince *creare* sözcüğünden gelen *yaratıcılık*; daha geniş anlamıyla, doğurmak, meydana getirmek, bulmak, keşfetmek, yenilik yaratmak anlamına gelmektedir. Olmayı üretme anlamını da içeren yaratıcılığın diğer bir tanımı da, var

olanı farklı yorumlayarak yeniyi elde etmektir. Bazı araştırmacılar ise; var olmayanı üretmenin de var olan verilerle olduğunu savunmakta ve yaratıcılığın var olmayanı üretme tanımına karşı çıkmaktadırlar. Hatırnaz (2010)'a göre yaratıcılık; eskiyi, yeni ve özgün olarak yorumlar, önceden kurulmamış ilişkileri kurar ve böylece yeni bir düşünce sistemi içinde yeni fikirler ve ürünler ortaya koyar.

Yaratıcılık kelimesinin bugüne kadar kullanılmasında sakınan bazı toplum ve milletler olmuştur. Bunun nedeni kültürden kültüre değişmekle birlikte, genel olarak bu durumu Parsıl şöyle açıklamaktadır:

Yaratıcılık kelimesi, pek fazla kullanılan bir kelime değildir. Bununla birlikte, buluş, icat, yenilik, özgünlük, vb. kelimelerin daha çok kullanılması, yaratıcılık kavramını tam anlatamamaktadır. Bu kelimeyi daha dikkatli kullanmamızda üç neden olduğu söylenebilir: Birincisi, bu kelimenin Allah'a ait 'yaratmak' kavramını çağırıştırıyor olmasındaki rahatsızlık duygusu; ikincisi, bu kavramın büyük bilim adamı ya da sanatçılara has bir ayrıcalık olarak algılanması; üçüncüsü ve belki de en önemlisi, bir çok davranışımızı sonradan öğrenebildiğimizi düşünürken, yaratıcı yeteneğimizin doğuştan gelen bir beceri olarak kabul edilmesi (Parsıl,2012).

Her üç yaklaşım da elbette doğru değildir. Hiçbir zaman yaratıcılık kavramıyla, Allah'a ait olan yoktan var etme anlamındaki *yaratıcılık* kastedilmemektedir. Büyük bilim adamları veya sanatçıların yaratıcı olmaları, diğer insanların yaratıcı olmadıklarını göstermemektedir. Yaratıcılık, kişiye ve şartlara göre farklı boyutlarda sahip olunan bir düşünme biçimidir. Nasıl ki mantıksal kurallar öğrenebilir ve zamanla geliştirilebilirse, yaratıcı yaklaşımlar da öğrenilebilir ve geliştirilebilir.

Yaratıcılıkla ilgili hangi tanım yapılırsa yapılsın, yaratıcılık bir süreçtir ve yaşanan bu süreçler zihinsel ve düşünsel olmakla birlikte *zekayı* da oluşturan faktörlerden biridir. Çellek (2002); yaptığı çalışmada *yaratıcılık* için, bilgi ve deneyim birikiminin sentezi ile yeni bir şey ortaya koymaktır ifadesini kullanmaktadır. Devamında ise; buluşun ve yeniliğin söz konusu olduğu yaratıcılıkta, zihnin tüm düşünme süreçlerinde, imgeler ve duygular etkileşim halindedir tanımını yapmaktadır. Yani yaratıcılık, tüm zihinsel yetileri geliştirmede rol oynar. Bu nedenle zeka, yaratıcılığın tamamlayıcısı olarak görülmektedir. Ancak Sungur (1992)'a göre, yaratıcılık ile zeka arasında kesin bir bağlantı olmamakla birlikte, bir ölçüde birbirlerini etkilemektedir. Yani yüksek düzeyde zeka, yüksek düzeyde yaratıcılık anlamına gelmemektedir. Koçkan (2012)'a göre ise; yaratıcılıkta önemli olan zeka düzeyinin ötesinde, çok yönlü düşünebilme yeteneğidir. Bir

anlamda zeka, yaratıcılık için gerekli ancak yeterli değildir. Yaratıcılığı etkileyen birçok etkenden sadece birisidir. Yüksek yaratıcılık için ileri zeka seviyesi gerekmemekte; ancak yaratıcı potansiyelin bilinçli gelişmesi için zekaya gereksinim duyulmaktadır.

Yaratıcılık, zeka gerektiren bir sürecin parçasıyken aynı zamanda yetenek gerektiren de bir süreçtir. Yani insan zekasının ve yeteneklerinin etkin bir biçimde kullanıldığı her türlü eylem yaratıcılık içermektedir. Zeka daha çok tasarımın, düşünsel düzeyde işlem yapabilme becerisiyken; yetenek uygulama ve ürüne dönüşme sürecinde bedensel ve fiziksel aktivite ile becerisidir (Görsel 2).



Görsel 2: Yaratıcılık - Zeka İlişkisi.

Kaynak: Koçkan,2012.

Çok boyutlu düşünen bir zihnin ürünü olan yaratıcılığa, bilim ve sanat çevrelerinin yaklaşımları farklıdır. Bilim adamlarına göre, yaratıcılık; akıl yürütme, buluş yapma ve sorun çözmedir. Bu bağlamda, yaratıcılık süreçten çok sonuçla ilgilidir. Psikanalistler ise, yaratma olayını, bilinçaltının dışavurumu olarak tanımlar. Sanatçılar için yaratıcılık, estetik öğeler içeren özgün bir bütünlük yaratmaktır. Burada yaratıcılık; iç duyumsama ile dış etmenlerin birleşip, dışa vurduğu bir süreç olarak ele alınır. Sonuç ise sanat eseridir. Bilim ve sanat alanında çalışma yapmış isimlerin yaratıcılıkla ilgili tanımlamalarından faydalanan San, çalışmasında şu bilgileri vermiştir:

Barlett'in 'ana yoldan ayrılma, deneye açık olma, kalıplardan kurtulma' şeklindeki yaratıcılığı tanımlamasının yanı sıra, daha çok sanat alanındaki yaratıcılık üzerine duran Read, yaratıcılığı 'önceden biçimi ve hiçbir yüzü olmayan bir şeyin varlık kazanması' şeklinde tanımlamaktadır. Landau'nun yaratıcılık tanımı ise şöyledir: 'Daha önce kurulmamış ilişkiler arasında ilişkileri kurabilme, böylece yeni bir

düşünce şeması içinde, yeni yaşantılar, deneyimler, yeni fikirler ve yeni ürünler ortaya koyabilme becerisi.' (San,1985).

Yaratıcılığın *tasarımla iletişimi* ise; güzel olanı meydana getirme, *farklı* ve *özgün* olanı oluşturma amacına yönelik yetiye sahip olma noktasında başlamaktadır. Burada bahsedilen özgünlük yalnızca sonuç odaklı değil, süreçte de yaratıcı olabilme, sorunlara farklı yollarla çözüm bulabilme yetisinin yaratılmasıdır (Çetinkaya,2011). Tasarım için, Hançerlioğlu (1979); hem önceden algılanmış olanın yeniden üretilen imgesi, hem de algı ile kavram arasında bir bağlama aracı tanımını yaparak, yaratıcılığı tasarımın bir önkoşulu olarak sunmaktadır. Bu bağlamda, tasarlama eyleminin en önemli özelliği olan yaratıcılık; tasarımcının sorunla ilgili edindiği yeni bilgileri, eski bilgi ve deneyimleriyle sentezlemesi ile başlamaktadır. Bu sentezleri, ulaşılan soyut kavramların, somut biçimlere dönüştürülmesi takip etmektedir. İster sözel düşünme ister görsel düşünme olsun, her ikisinde de bütünün parçaları yeni bir biçimde düzenlenmekte, yeni ilişkilerle yorumlanmaktadır.

San (1979)'a göre, yaratıcı süreçleri oluşturan, sadece zihnin düşünsel yetileri değil; aynı zamanda duyum ve duygu gibi yetiler ile bunların tümünün birbirleriyle olan bağlantılarıdır. Yaratıcı eylemde, tüm bu yetiler birleştirilip örgütlenmekte ve sonuçta bir yenilik ortaya konulmaktadır. Bu nedenle, yaratma süreci yalnızca bir yansıtma süreci değildir. Bu süreçte algılar (görsel imgeler) ya da dış gerçeklik, imgelemde biçimlenerek soyutlanır ve sanat yapıtında biçime dönüşür. Yaratma; algılama, soyutlama ve anlatım süreçleri ile gerçekleşir. Bu nedenle; sanat eserindeki gerçeklik nesnede değil, sanatçısının zihnindedir (Demir,2006).

Yaratıcılık, daha önce hiç bir araya gelmemiş iki kavram ya da nesneyi, orijinal bir bileşim oluşturan üçüncü bir kavram ya da nesneye dönüştürme ve hünerle işleyebilme; aynı zamanda önceden birbiriyle ilişkisi olmayan kavram ve görsel unsurlar arasında bağlantılar kurma yeteneğidir (Erbay;Zorlu;Akgül;Onur;Aras,2013). Bu bağlamda; tasarım sürecinde yaratıcı düşünme içerisinde kavramlar oldukça önemlidir. Çünkü tasarımda yaratıcılığın en yoğun olduğu aşamalar; tasarımcının kavramları sınıflandırarak yada soyutlayarak yeni kavramlara ulaştığı; ve bu kavramları da analiz ederek ilk temsilleriyle dışavurduğu ya da somutlaştırdığı aşamalardır.

Bu bağlamda; tasarım sürecinde kavramın üretimi ve geliştirilmesi, tasarımda yaratıcılığın geliştirilmesinde kullanılan yöntemlerden biridir diyebiliriz. Ya da, özgün bir

tasarım için, kavramın oluşturulması ve geliştirilmesi yaratıcılığın önkoşullarından biridir. Tasarım sürecinde yaratıcılığın geliştirilmesinde kullanılan kavram geliştirme yöntemleri ile birlikte diğer yöntemleri Ertek (1994) şu şekilde anlatmaktadır:

Süreçte kullanılan yöntemler birbiriyle bağlantılı ve birbirini destekler nitelikte olmakla birlikte; her bir yöntemin kendine has yöntemleri bulunmaktadır. Bunlar özetle; kavram üretme, benzetme yapma, zihinsel engelleri kaldırma, beyin fırtınası, sinektik, kontrol listeleri, morfolojik kartlar ve İKBA (İlişkili karar bölgeleri analizi) dir. *Kavram üretme* tasarıma bir fikirle başlama, soyutlamalardan sonuca ulaşma yöntemidir. *Benzetme yapma*, tasarlanacak ürüne benzer örnekler bularak bilgilenme yöntemi iken, *Zihinsel engelleri kaldırma* zihinde engel teşkil edebileceği düşünülen bazı kavramları değiştirme veya tamamen terk etme olup, *Beyin fırtınası*, yeni fikirleri gruplar halinde tartışma anlamında olarak, *Synectics*, farklı alanlardaki kişileri, sorun belirleyip çözen gruplar haline getiren işlemler kuramı, *Kontrol listeleri*, tasarlanmanın ilk aşamalarında, tasarlama ve değerlendirme eylemlerinde tasarımcılara tasarlama sorunlarının ayrıntılı niteliklerini hatırlatıcı nitelikteki listeler, *Morfolojik kartlar* mevcut bilgiler, analiz edilerek, genişletilir, alternatifler ve kombinasyonlar ortaya konur. *AIDA= İKBA (İlişkili Karar Bölgeleri Analizi)* İngilizce'de "Analysis of Interconnected Decision Areas" olarak kullanılır. Bir tasarım sorunlarının çözümleri arasında birbirine benzer çözümlerin belirlenerek çözüme gidilmesi yaklaşımıdır (Ertek,1994).

İçmimari eserlerde, özgün ve yaratıcı ürünler verme konusunda, bu yöntemleri temsil eden iki önemli tasarım yaklaşımı vardır. Bunlar *yenilikçi tasarım* (innovative design) ve *yaratıcı tasarım* (creative design) dir. *Yenilikçi tasarım* (innovative design), Koçkan (2012)'a göre, o güne kadar bilinen şeyleri, o güne kadar akla gelmedik bir biçimde yorumlamaktır. Özgün ürünler verme konusunda önemli bir düzeyi temsil etmektedir. *Yaratıcı tasarım* (creative design) için Uraz (1993), yeni öğeler ve ilişkilerle tamamen yeni bir tipoloji yaratılmaktadır anlatımına yer verir. Bu, bir prototipin detaylandırılması veya adaptasyonu amacıyla değiştirilmesinden daha zordur, çünkü çok daha yaratıcı olmayı gerektirir. Bir anlamda, o güne kadar görülmemiş ve yapılmamış bir şeyi yapmak, yeni biçimsel düzenlemeler elde etmek olarak ta anlatılabilecek buluş temelli düşünme sürecidir. Diğer bir deyişle, yaratıcı tasarım süreci, özgünlük anlamında en üst düzeyde ürünlerin verilmesini olanaklı kılmaktadır (Ökten,2012).

3. KAVRAMIN DÜŞÜNÜLMESİ

Kavram ve imge; tasarım etkinliği içinde doğal olarak varolan ve bu etkinliği biçimlendiren iki farklı yapıdır. Turan (2003)'a göre; tasarımcının edindiği bilgi ve deneyimlerle ortaya çıkardığı tasarı, tasarım öncesi yapıyı üreterek bir kavram üretmektedir. Üretken süreçleri besleyen kavramın işlevi tasarıma yön vermektir. Tasarımda sorunların

tanınması ve sınırlandırılması, kavramlar sayesinde mümkün olmaktadır. Koçkan (2012); bu sorunların belirlenmesinden sonra, kişinin önce deneyimlerini hatırladığını ve imgelerini bilinç düzeyine çağırdığını belirtir. Buraya kadar veriler henüz işlem görmemiştir. Ancak kavramlaştırma ile bu veriler, yeni bilgiyi anlatırlar. Yani kavram; tasarıma başlarken hazır durumda bulunmaz. Tasarımcı hızlı gerçekleşen birtakım zihinsel işlemlerle kavrama ulaşır. Sonuç olarak; kavramın belleğe yerleşmesi ve kavrama ulaşılması ile başlayan üretken sürecin devamı için, kavramın düşünülmesi ile kavramlarla düşünme gibi zihinsel ve fiziksel süreç gerekmektedir. Zihindeki imgelerin canlanmasıyla başlayan; tasarımcının deneyimleriyle sentezleyip fikirlere ulaştığı, bu fikirleri de maddeleştirdiği süreçteki zihinsel ve fiziksel işlemler, kavramın düşünülmesi sürecidir diyebiliriz.

3.1. Davranışlarla Düşünme

TDK (1992) Türkçe sözlüğünde, *davranış* için; davranma işi, tutum, muamele gibi tanımlar getirirken; diğer taraftan da, kişinin özellikle ahlak bakımından gösterdiği tutum olarak tanımlamıştır. Büyük Türkçe Felsefe Sözlüğü (1975)'nde ise bu tutumlar, sadece dışarıdan gözlemlenebilmektedir. Bu tutumlar kişinin içinde bulunduğu toplumsal, ekonomik ve kültürel koşullar dolayısıyla geliştirilir. Aynı durumdaki kişileri birbirine yaklaştıran davranışların tümüdür. Bu bağlamda, Hançerlioğlu (1979) davranış için; kişinin çevreye uymak için gösterdiği tutum, tanımını yapmıştır. Davranışın bileşenleri sadece bedensel ölçütler değildir; bu bileşenlerin içerisinde zihinsel, psikolojik içerenerler de vardır. Bu yüzden bedensel – fiziksel davranışlar dışarıdan gözlemlenebilir, bilinebilir, ancak; zihinsel – psikolojik davranışları dışardan gözlemlemek mümkün olamamaktadır. Bu noktada, Bilir (2012)'e göre; var olan davranış şekilleri, tasarımcıya yol gösterici olabilmekte, diğer yandan tasarımcı da tasarladığı mekandaki davranış şekillerini belirlemekte ve bir anlamda kullanıcıları yönlendirmektedir.

Davranışla düşünme; bireyin geçmişte yaptığı ya da hala yapmakta olduğu eylemler yardımıyla düşünmesidir. Geçmişte yaşanmış eylemler, deneyimlenmiştir. O yüzden Koçkan (2012)'nin anlatımıyla; davranışlarla düşünmenin bilgisini deneyimler oluşturmaktadır. Tasarımcı birey tarafından bakıldığında ise; daha önce oluşturduğu biçimleri ve geçirdiği süreçleri, yaşamakta olduğu veya yaşayacağı benzer biçim oluşturma sürecinde hatırlayacaktır. Yani tasarımcı; tasarım sorununun çözümünü

düşünürken, yalnızca geçmiş etkinliklerinden değil, bunun yanında temelini deneyimlerinden alan genellemelerden de yararlanır (Koçkan,2012). Bu nedenle Turuthan (1987) için, davranışla düşünmeye en önemli örnek; özellikle tarih boyunca belli dönemlerde, geçmişte getirilmiş çözümler üzerinden yeni tasarımların yapılmasıdır.

Tasarım sürecinde işlev sorunlarına getirilecek çözümlerde, en çok kullanılan düşünme biçimi olan davranışlarla düşünmede; tasarımcı kendisi ile kullanıcı davranışlarına göre mekanın kullanım biçimini ele alarak genellemeler yapar. Amaç ve araç olarak kullanılabilen davranışla düşünme, Koçkan (2012)'a göre, kullanıma yönelik her tasarım eylemlerinde mutlak biçimde vardır ve tasarımcı kendi etkinlikleri ile birlikte davranışla düşünmede, kullanıcının etkinliğini de hesaba katarak empati kurar. Davranışlarla düşünmede, oluşturulan biçimler işlevin izinden gider. Bu yüzden insan davranışları, insanlar için tasarlanacak mekanlarla ilgili bir yöntem oluşturmakla kalmaz. Her davranışın ya da her tür işlevsel hareketin de kavrama ait bir altyapısı vardır.

3.2. İmgelerle Düşünme

Yaratıcı süreçte; biçimlendirmenin ilk adımı biçimin düşünülmesidir, bir sonraki adım ise biçimin zihinsel işlemlerle olgunlaşmasıdır. Biçimle ilgili zihnimizde oluşan ilk görüntü imgedir. Bu nedenle imgeler, biçimlendirmeye yön vermektedir. Nesnenin asıl kendisi gözlerimin önünde olmadığı halde, onunla ilgili zihinde canlandırdığım görüntü imgedir, ifadesini kullanan Tanilli (2009)'den önce, Bayrak (2013); imgenin çevresel unsurlarla iç içe olduğunu ve bu unsura ait ayrıntıların, insanın iç dünyasını yansıttığını belirtmiştir. İç dünyanın dışa yansması çoğu kez imgeler aracılığıyla gerçekleşir. İmgeleri kullanma ve bunu dış dünyamıza yansıtmak; bilinçli bir etkinlikle gerçekleşebileceği gibi, bilinçdışı davranışlarla da oluşabilmektedir.

Duyular aracılığıyla elde edilen ilk malzemeler imgelerdir ve imgeler birleşerek algıyı oluşturur. Hançerlioğlu (1979)'nun tasarım için yaptığı tanımda, önceden algılanmış olanın yeniden üretilen imgesidir ifadesini kullanmakta ve tasarımı algı ile kavram arasında bir bağlama aracı olarak görmektedir. Başka bir anlatımında da algılardan genellemeler yapılarak kavramlara varıldığını belirtmektedir. Buna göre; algının yapısını oluşturan imgeler, kavramın düşünülmesinde ve geliştirilmesinde yeterli değildir. Her insanın sahip olduğu bilinç aracılığıyla, imgeler arası bir ağ oluşur ve imgeler arası bu

yeni iliřkilerle kavramlara ulařılmaktadır. Koçkan (2012) için; kavramın düşünülmesi sürecinde, tasarımcı imgelerden seçim yapmakta ve bu imgeleri dönüřtürmektedir. Mevcut imgelerden, *yaratıcı imgelem* yoluyla, yeni imgesel örgütlenmeler oluřturmaktadır.

İmgelerle düşünme, tasarım sürecindeki vazgeçilmez örgütlenmeyi oluřturmaktadır. Bu örgütlenme sürecinde, tasarımcının zihninde canlanan imgeler genellikle bilinçaltı oluşumlardır. Bilinçaltı imgeler, daha çok, tasarımcının öznel düşüncelerini canlandırmaktadır. Bu nedenle, nesnel sonuca ulaşmakta, imgelerle düşünme tek başına yeterli gelmemektedir. Çünkü imgenin öznel yapısı, Koçkan (2012)'a göre, tasarımın çok yönlü yapısına uymamaktadır. Bu nedenle; imgelerin sınıflandırılarak işlemler görüp, yeni imgelerin üretilmesi; daha yaratıcı bir düşünme yolu olan kavramlarla düşünmeyi gerektirmektedir. Yani Turan (2003)'ın da belirttiđi gibi; ilk önce zihinde oluşmaya başlayan imgeler, kendi başlarına uygun ve yeterli değildirler, ancak tasarı kanalıyla kavramlařtırmaya aktarılırlar. Kavramlařtırma aracılıđıyla da nesnel yapıya dönüřebilmektedirler.

İKİNCİ BÖLÜM

İÇ MEKANDA “KAVRAMLAŞTIRMA”

Mekan kavramı çok farklı disiplinler tarafından incelenen bir konu olmuş ve bu nedenle bu kavram üzerine çok çeşitli tanımlamalar yapılmıştır. Ortaçağdan beri yapılan bu tanımlamaların ortak özelliklerinden biri; mekanın, evren ve maddeden ayrı düşünülmeceğidir. Yani evreni ve maddeyi, mekandan soyutlayarak düşünme olasılığı neredeyse imkansızdır.

En genel tanımıyla mekan; olmak, oluşmak, var olmak, ortaya çıkmak anlamını taşımaktadır. T.D.K. Türkçe Sözlüğü (1992)'nde mekan; yer, bulunulan yer, ev, yurt, feza olarak tanımlanmaktadır. Eczacıbaşı Sanat Ansiklopedisi (2008)'nde ise mekan; en yalın biçimiyle, uzayın insan eliyle sınırlanmış parçası olarak tanımlanabilir. Mekan kavramına en geniş anlamıyla getirilen tanım, sınırları olmayan uzay ya da boşluk olarak yapılmaktadır. Tam karşılığı bulunmasa da diğer bazı dillerde, örneğin Fransızca *espace* kelimesi Türkçede *mekan* ile karşılanmaktadır. Orjinali ile *mekan* kelimesi, Türkçe'ye Arapça'dan geçmiş olup, herhangi bir varlığın şu veya bu biçimde bir yerde var olması anlamına gelen *kevm* (kef-vav-mim) kökünden türemiştir. Bu tanıma ek olarak Arapça'dan Türkçe'ye yerleşen, kökü *kevn* kelimesine dayanan mekan, fiziksel ya da varsayımsal bir oluşumdur. Atalayer (2006)'e göre bu oluşum:

“Uzayda, *mikro*, *makro* yer tutan, yer kapatan, çevresinden ölçü, yoğunluk, hacim, biçim olarak ayrılan her şey, *kendine özgü* bir mekan varlığıdır, nesnedir. Mekan, salt *yer*, *mimari yapı*, *iç alan* değildir. Atomdan hücreye, beyinden bilgiye, kişilikten duygulara, cansız özdekten canlılara kadar her şey bir mekandır. Dolayısıyla mekan, bir bakıma, varlığın herhangi bir formda var olduğu yerdir” (Atalayer,2006).

Mekanın anlamı üzerine kavramsal yaklaşım, felsefe disiplini açısından da tanımlanmasını gerektirmiştir. Çünkü mekanın yaratımını, bir sanat veya tasarım alanı olarak kabulünde; yaratıcı eylemi besleyen ve güçlendiren felsefe ile ilişkisi neden olarak gösterilir. Bayrak (2010)'a göre, iki ayrı disiplin olan mekan tasarımı (pratik) ile felsefe (teorik), birbirini dışlar gibi görünmekte; oysa yüzeyi deşip daha derinlere inildiğinde bu iki değer insan üzerine dayandığı görülür. Bu iki değer ilişkisinin, mekan tasarımı uzmanlıklarına katkılarından biri, mekanla ilgili getirilen tanımlardan yanlış ve doğru

olanları ayırmaktır. Çünkü, filozoflar; insan yaşamıyla ilgili her şeyi akılları yardımıyla düşünerek, felsefeyi, her şeyi araştıran bir alan yapmışlardır. Pratiklerini kavramların ayrımlarına göre yaptıklarını belirten Althuser'e göre, felsefeseli pratiğin görevi tek sözle özetlenebilir; o da, doğru kavramlarla düzmece kavramları bir çizgiyle ayırmaktır. Bu nedenle, Akın (2004); kavramlar felsefecinin araçlarıdır tıpkı mimarların biçimleri gibi ifadesini kullanmayı gereksinim duymuştur.

Felsefe kaynaklarında *mekan* kavramı konusunda farklı tanımlar bulunmaktadır. Ahmet Cevizci'nin Paradigma Felsefe Sözlüğü'ne göre mekan; var olanların içinde yer aldığı, tüm sınırlı büyüklükleri içine alan uçsuz bucaksız büyüklük; sınırsız ortam, sonsuz büyük kap ya da hazne ya da üç boyutlu, yani eni, boyu ve derinliği olan hacim olarak tanımlanmaktadır (Cevizci, 2005). Birçok Türkçe sözlüğünde *uzamı*, mekanla aynı anlamda kullanıldığı bilinmekle beraber; felsefe kaynaklarında farklı anlamlarda kullanılmaktadır. Mekandan farklı anlamıyla ele alındığında *uzam*, fiziki olarak mekanda yer tutan, var olabilmesi için bir maddeye bağlı olan *uzayda* tanımlı bir alandır. Timuçin (1994)' in Felsefe Sözlüğü'nde ise *uzam*; uzayda yer kaplayan cisimlerin niteliği, cisimlerin uzayda kapladığı yer, boşluk fikri ya da görünür, algılanır, somut uzay olarak açıklanmaktadır. Hançerlioğlu (1970)'nun *uzam* konusundaki açıklamaları, Timuçin'in ifadelerine uymaktadır. Felsefe Terimleri Sözlüğüne göre *uzam*; nesnelere yer üstündeki yayılmalarını belirtmektedir. Uzaya göre *uzam*, *zamana* göre *süre* gibidir. Descartes'in anlayışında ise *uzam*, sadece yer üstündeki yayılmayı değil, uzay gibi uzunluğu, derinliği ve genişliği de kapsar (Hançerlioğlu,1970). Türkçe karşılığını *uzam* olarak kabul eden Hasol (2005)'a göre ise mekan, insanı belli bir ölçüde ayıran ve içinde eylemlerini sürdürmesine elverişli olan boşluktur.

Mekanı, *uzay* terimi ile eş anlamlı olarak açıklayan düşünürler de bulunmaktadır. Bunun nedenlerinden biri *mekanın*, İngilizce *space* ve Fransızca *espace* terimleri ile çevrilmesidir. Soygeniş (2006) *uzay* için, uçsuz bucaksız bir mekan veya boşluktur ifadesini kullanmıştır. Sınırlarını tanımlayamadığımız *uzay* içinde çeşitli gezegenler, yıldızlar, gök cisimleri, dünyamız ve bilmediğimiz dünyalar, yaşamlar, eylemler, ilişkiler yer almaktadır. Aristo ise *mekanı*, göğün sınırları altında kalan irili, ufaklı algıladığımız her şeyin toplandığı boşluk, *uzay* olarak tanımlamıştır. Lefebvre (2014)'e göre ise Fransızca *espace* kelimesinin anlamı *uzay* ve *mekan* olmakla birlikte, kökeni Latince *spatium* kelimesinden gelir ve bu da şeyler arasında mesafe veya fiziksel bir uzay alanını ifade eder. Maddenin en küçük ve bölünmez hali olarak kabul edilen atom molekülünden,

evrende var olan büyük gezegenlere kadar her şey sonsuz uzay boşluğu içinde yer aldığını belirten Büyükçelen (2007)'e göre ise, sınırları belirsiz bu *uzay* içinde var olan yıldızlar, göktaşları, gaz ve toz bulutları gibi maddeler kendi aralarında oluşan kombinasyonlarla *mekanları* meydana getirirler. Mekan ile ilgilenen bir diğer düşünür ise, ilk İslam filozoflarından biri olan Ebu Bekir er-Razi'dir. Filozofun görüşüne göre; ontolojik bir ilke olan *mekan* içinde yer kaplayan cisimlerin varlığından bağımsız olduğundan mutlak; ezeli olduğu için sonsuzdur; atomlar arası mekanik ilişkilere yer sağladığı için de boş bir *uzay* olarak tanımlanmaktadır (Türk Diyanet Vakfı,2003).

Yapılan tanımlara bakıldığında, mekan dendiği zaman, doğal olarak sınırları var olan, sınırları doğal elemanlarla çizilmiş mekan (*uzam-uzay anlamındaki*) anlaşılabilirliği gibi, sınırları yapay elemanlarla çizilmiş, insan tarafından tasarlanmış insan yapımı mekan da anlaşılabilir. Çünkü insan, Yurttaş (2012)'a göre; yaşamakta olduğu uzay boşluğunu, bilinçli ya da bilinçdışı, bir araç kullanarak üç boyutlu boşluğu sınırlandırarak mekanı oluşturur. Yurttaş'ın mekan yorumu, İslam filozofu Kindi ile aynı özellikleri gösterir. Filozof'a göre mekan, kuşatanla kuşatılan cismin son sınırlarının karşılaşmasıdır. Diğer bir deyişle, Kindi'ye göre mekanı mekan yapan cisimdir ve bir boşluk cisim ile karşılaştığında mekanlaştığını anlatmaktadır (Türk Diyanet Vakfı,2003). Kindi'nin tanımına açıklamak gerekirse Aras'ın verdiği örnek yerinde olabilir:

“Bir yerde köprü olmadan önce orada mekân yoktur. Köprü o yere yapılmadan önce elbette nehir boyunca bazı şeylerin bulunduğu yerler vardır. Onlardan bir tanesi üzerinde köprü yapıldığı için ise orası mekân olmaktadır. Böylece ilk etapta köprü mekâna gelmemekte, tam tersine sadece köprü sayesinde bir mekân varoluşa gelmektedir. Köprü ile birlikte kendi sınırları ile çevrelenmiş bir mekân ortaya çıkmaktadır.” (Aras, 2010).

Yapılan açıklamada görüldüğü üzere, cisim üzerinden söz söylerken mekan, mekan üzerinden söz söylerken de cisim hakkında konuşuruz. Yani her mekanda bir nesne olabileceği gibi, her nesne de bir mekana sahiptir. Her nesnenin mekanı varolduğuna göre, Aksoy (1994)'un da belirttiği gibi, mekan nesneyle aynı zamanda vardır. Nesne olmadan mekan olamayacağı için bazı filozoflar, nesne ile mekanı aynı anlamda kullanmışlardır. Ancak Aristoteles ve Farabi bu görüşten farklı düşünmüşlerdir. Onlara göre mekan; ne cisim, ne madde ne de formdur, mekan kuşatandır (kapsayandır). Mekan kapsayanın ilk sınırı olmakla beraber, kuşatılan şeyin bir parçası değil, ondan bağımsızdır. Yine her iki Filozof'un ortak düşüncesine göre, kuşatan cismin iç yüzeyi ile kuşatılan cismin dış yüzeyi *mekandır* (Kılıç, 2011). Kuşatanın iç yüzeyi olan mekan, duyulur ve algılanabilir nesne ve türlerin yerini bildirir. Bu yüzden mekan, Farabi'ye göre

duyulur nesnenin yerini bildiren türlerin tamamını kuşatan en yüce cinstir (Türk Diyanet Vakfı,2003). Her iki filozof için, yeryüzündeki tüm nesne veya cisim en son kürenin içinde bulunmaktadır. Dolayısıyla her iki filozof sonlu evren anlayışını savunarak, evreni, insanoğlunun sahip olduğu en geniş sınırı veya mekanı olarak nitelemişlerdir. Çünkü mekan olarak evren, insanın varlığı ile önem kazanmaktadır. İnsan evrenin bir ögesi olarak maddesel bir varlıktır, bu yüzden madde mekan içinde var olur, Merleau- Ponty'nin söylemiyle *varoluş mekânsaldır*, mekan içinde varlığını sürdürür. Varoluşumuz Merleau- Ponty'nin deyişiyle mekansal olduğuna göre, Çetindoğan (2009) için de insanın kendini anlatışı daima mekanlar aracılığıyla olmuştur. O halde insan bedeni, mekansal bir cisim olarak mekana aittir. Bu yüzden, maddesel bir varlık olan insan, mekan içinde *yer* kaplar, mekan içinde *hareket* eder.

İnsanın varlığı ile bütünleşen *mekan*, Aristoteles için *yer* demektir. Ona göre *yer*, kapsayanın ilk hareketsiz sınırınıdır. *Yer* hareket etmeyen ama içindeki hareketli/hareketsiz maddeyi kuşatan bir kap gibidir. Yerin *yer* olarak tanımlanması, bir anlamda nesnenin varlığına ve nesneyle ilişkisine bağlıdır. Ancak bu *yerin*, mekana dönüştürülmesi için yapılabilecek ilk *hareket*, *yerleşme* eylemidir ve bu da insanın çevreye yaptığı ilk dokunuştur diyebiliriz. İnsanın varlığı ile bütünleşen ve *yer* özelliği kazanan mekan; Turgay (2009)'a göre, fiziksel bir boşluk veya sınırlayıcı olma özelliğinin üstünde, insanın *o yere ait olma – aidiyet* duygusu ile sahiplenilen, kimliklendirilen, yaşamın değişik yönleri ile özdeşleştirilen soyut ve kavramsal bir düzeye ulaşmaktadır. Çünkü mekan, Heidegger'e göre, daima koruma, yeşertme, daha önemlisi bir yerlere ait olma duygularını pekiştirmekle ilgili olmalıdır (Akcan,2006).

Gazzali için ise mekanın oluşumu *tabiat* ile başlar. Onun için tabiat, mekandan ve mekanda olan şeylerden öncedir, mekan tabiatın önce olamaz; aksine mekan, tabiatın *hareket* vermesiyle veya cisimdeki hareketiyle başlar (Bolay,1993). Gazzali, böylece mekanı harekete bağlamakta cisim ve hareketin olmadığı yerde mekanı kabul etmediği anlaşılmaktadır. Deleuze'nin anlatışıyla mekan, maddenin hareketi ve dağılımı ile oluşmaktadır (Tanju,2008). Madde ve maddenin yer ve biçim değiştirmesine bağlı bir kavram olan mekan, hem Gazzali hem de Deleuze için, ancak *zaman* ve *hareket* içerisinde gerçekleşir. İbn Sina da mekan gerçekliğini ortaya koymak üzere *yer değiştirme* ve *hareket* olgusuna dikkat çeker. İbn Sina'nı görüşüne dayanarak, TDV İslam Ansiklopedisi (2003)'nde belirtildiği üzere; yer değiştirme olgusu, değiştirilen bir yerin var olduğunu, bir cismin yerini başkasının alması olgusu ise geride bırakılan bir yerin

bulduğunu gösterir ve bu yerler *mekan* adını almaktadır. *Yer değiştirme*, maddenin ya da cismin, birbirlerinin yerini alarak zincirledikleri süreyi dilegetiren *zaman* kavramıyla bağlı olan *mekan*ın varolma biçimlerinden başlıcasıdır. Öyleyse maddenin dağılımı ile oluştuğunu söylediğimiz *mekan*, Sevinç (2013)'e göre; *zamanda* ve *uzamda* dağılan, sınırları muğlak ve değişken bir olgudur. Mekanı oluşturan bileşenleri ve ilişkileri açıklamaya şöyle bir örnek üzerinden devam edilebilir:

“Öncelikle ışık, hava, koku, insan, toz, vs. gibi birçok etmenin mekana dahil olduğu, onu oluşturan etmenlerden olduklarını gözden kaçırmamak adına söylenmelidir. Burada bahsi geçen, mekanı oluşturan şeylerin tümü durmaksızın bir değişim, hareket halindedirler, dolayısı ile mekanın kendisi de öyle... Öyleyse en basit haliyle mekanı oluşturan bileşenlerden biri olan ışığın mekandaki şiddetinin, yönünün, dağılımının, ya da renginin değişmesi o mekanı bütünüyle farklı bir mekan yapacaktır” (Sevinç,2013).

Zaman ve değişim kavramlarının kaçınılmaz ve doğrudan bir ilişkisi vardır. Zaman, ancak değişimlerle algılanır ve değişimler de, maddenin zaman-mekanda hareketi ile gerçekleşir (Sevinç,2013). Yani hareket, ancak zaman ve mekan içinde tanımlanır ve bütün olaylar zaman ve mekan içerisinde gerçekleşir.

Mekan kavramının felsefe ile ilişkisi, mekan yaratımını bir *sanat* ve *tasarım* alanı olarak kabulünde büyük oranda etkili olmuştur. Birçok filozof, mekanla bir çok kavramı ve anlamı açıklamaya çalışmıştır. *Mekan* kimi filozofa göre *uzay*, *uzam*, *boşluk*, *sınır* gibi anlamlara karşılık geliyorken; kimilerine göre ise *yer*, *hareket*, *zaman*, *değişim* ve *sınır* gibi kavramlar ve birbirleriyle olan ilişkisi ile açıklanmaya çalışılmıştır. Mekan çoğu kez, bu kavram ve anlamların biçimlenişidir. Çünkü Tanilli (2009)'ye göre sanat ve tasarım anlamlı biçimlerin özgür yaratılması iken; yaratılan mekanın biçimi anlamın ve kavramların somut hale gelmesidir. Evren, uzay, boşluk, uzam, yer, sınır gibi kavramlarla açıklanan mekan, çoğu zaman insan zihni ve eli değmeden yaratılmıştır; kendiliğinden varolmuştur. Aristo'nun, göğün sınırları altında kalan irili, ufaklı algıladığımız her şeyin toplandığı boşluk, *uzay* olarak tanımladığı mekanın büyük bir parçasını; üzerinde yaşadığımız büyük kara parçaları, gezegenimizi saran büyük su kütleleri ve etrafımızı saran atmosfer katmanlarının, genel anlamıyla doğal çevrelerin oluşturduğunu söyleyebiliriz. Doğal çevre içindeki elemanlar da çeşitli biçimlerde bir araya gelerek *doğal mekanları* oluştururlar. Bu bağlamda, *doğal mekanı*, insan eli değmeden, kendiliğinden oluşmuş bir doğal çevre parçası olarak kabul edebiliriz (Büyükçelen,2007). Mağaralar, ormanlar, çöller, vadiler, mağaralar, peribacaları gibi oluşumları doğal mekana örnek verebiliriz.

İnsan ilk olarak doğal çevreyi yaşam alanı kullanırken, doğanın her türlü etkisinden uzaklaşabilmek için barınma gereksinimi karşılamak için kendine bir yer yapmıştır. Bu bilinçli yer yapımıyla kendisini doğadan ayırıp onun karşısında kültürel bir varlık olarak türüne özgü yeni bir duruş edinir. Bu geri dönüşü olmayan kopuşla insan, sınırsız bir mekanda kendi sınırlarını yaratarak ona anlam katar ve böylece, bütüncül bir dünya kurma serüvenine de ilk adımlarını atmış olur (Karakuş ve Oralı,2006). Bu bağlamda insan, yaşamında gelişme kaydettikçe kendine ait olanı oluşturma çabası içine girmiş, *yapay mekanlar* inşa etmişlerdir. Kendisini güvende hissettiği sınırlı bir hacim oluşturan insan, *sınırlanan boşluk* ile *sınırlayan elemanlarla* birlikte *yapay mekanı* ortaya çıkarmıştır. Bu görüşe paralel olarak Yurttaş (2010) için insan; kavramakta güçlük çektiği evrensel boşluğu ve doğal çevrenin bir parçasını, bir veya birkaç yönde sınırlandırmış, onu içe dönük, kendisine özel bir boşluk haline getirmiştir. İnsanın yaşamını sürdürmesi için; kendine doğada barınak yaratması henüz tasarlama olgusunun olmadığı durumlardır. Barınma içgüdüleriyle başlayan yapı yapma eylemi önceleri deneme yanılma ile olurken; zamanla ustalık geliştirme ve bu ustalığı öğrenmeye - öğretmeye dönüşmüştür (Koçkan,2012). Bunun sonucu olarak, zaman geçtikçe *yapay mekân* üretmede ve bu mekânları kullanıcıları için uygun olanı biçimlendirmede, *mimarlık* ve *içmimarlık* gibi meslek alanları ortaya çıkmıştır. Bu meslek alanlarının ortak uğraşı alanı, aslında yapay mekân üretimidir. Ancak her ne kadar üretilen mekân *yapay* da olsa; *uzayın* ya da *yerin* bir kısmını kapladığı için *doğaldan* kopuk *yapay* değildir. Üretilen mekân *doğalın* üzerinde *yerleşen yapaydır*. Bu yüzden, *doğal* koşulların verilerini kullanmak zorunda olan meslek alanları için, hem *doğal* hem de *yapay* olanı karşılayan mekân üreticileri diyebiliriz.

Mekân kavramı bu tanımlara göre yorumlandığında, insanda ayrı düşünülmeyen ve sürekli insan ve çevreyle olan ilişkisiyle varolan bir kavram olarak karşımıza çıkmaktadır. Gür (1996) bu ilişkiyi; insanın insanla, insanın nesneyle ve nesnenin nesneyle olan aralıkları ve mesafeleri olarak tanımlar. Ona göre bu ilişki bir örgütlenmedir ve mekân, bu örgütlemenin yapı ve karakterlerine göre belirlenen bir boşundur. Diğer bir değişle mekân, çevrenin insana göreli durumudur (Gür,1996). İnsan hareketi ve nesnelerin yer değiştirilmesi ile oluşan mekân, Aydınli (1986)'a göre düzlem elemanlarının bir araya gelmesiyle ya da üç boyutlu kitlelerin oyulması ile elde edilen kavramsal bir varlıktır. İnsan ve çevre etkileşimine uygun koşulları sağlayan bir ortam olarak kabul edilen mekân, insanı çevreleyen fiziksel gerçeklikten öte aynı zamanda Altan (2007)'a göre

duyusal boyutlarından da kendinden söz ettirir. İnsanın beş duyusu tarafından algılanan mekana zihinsel anlamlar yüklemesi, geçmişten gelen verilerin ve birikimlerin de birleşmesiyle kişiye özel duyusal boyutlar oluşmaktadır.

Barınağını inşa eden insan, endüstriyel gelişimine kadar mekanı doğal ve yapay olarak adlandırmış; ancak kavram olarak her iki mekan çeşidi yerine tek mekan kavramını kullanmaya başlamıştır. Endüstrinin gelişmesi, nüfus ve üretimin artmasına paralel olarak, bu artışı karşılayacak, tek ya da zannatımsı üretim yerine seri üretime geçiş yapan mekan disiplinleri ortaya çıkmış; mekan bu noktadan sonra tekrar, endüstriyel gelişimden önceki gibi iki kavramla kullanılmaya başlanmıştır. Tam bu noktada mekan artık *dış mekan* ve *iç mekan* olarak iki farklı kavram üzerinden açıklanmaya çalışılmıştır. Bu iki ayrışma aynı zamanda uzmanlık alanlarının da ayrışmasına ve çoğalmasına neden olmuştur. Farklı açıklamalar olsa da, genel olarak uğraşı alanı *dış mekan* olan disiplinlere *mimarlık*, *şehir bölge planlama* ve *peyzaj mimarlığı*; uğraşı alanı *iç mekan* olan disipline de *içmimarlık* tanımı getirilmiştir. Bu ayrımın en temel nedenlerinden biri artan insan nüfusu ile insanın gelişen estetik beğenisi ve bu beğeniye hızlı cevap verebilen seri üretim tekniklerinin gelişmesidir diyebiliriz. Giderek özelleşen disiplinler ve artan uzmanlıklarla beraber, bu alanların iş tanımları da genişlemiş ve bunun sonucu olarak disiplinler arası anlam ve iş tanımı karmaşıklığı yaşanmaya başlanmıştır. Bu karmaşıklığın en çok görüldüğü alanlar *iç mekan* ve *dış mekan* ile bu alanların sahip olduğu meslekler olan *İçmimarlık* ve *Mimarlık* olmuştur.

Hem iç mekan hem de dış mekan bir birini tamamlayarak bir bütünü oluşturmaktadır. İç ve dış mekan diye iki ayrı mekan yoktur. Böylece iki elemana artık sahip değiliz, içinde yaşadığımız mekan dışarıya çıkabilmeli, dış mekanla serbestçe birleşebilmelidir. Mukabil olarak da dış mekan serbestçe içeriye girebilmelidir (İTÜ,1962). Her ikisi de farklı koşullar ve ihtiyaca sahip olsa da birbirlerini tamamlar, biri olmadan diğeri algılanmaz. Her iki mekanın algılanışı birlikteliğinden kaynaklanır. Doğal mekan ve yapay mekan ayrımlarının yapıldığı dönemlerde Gür (1996)'e göre mekan, yapılmış bir hacim ve kütle idi ama iç mekan değildi. Barok'ta bir değişiklik görüldü ve ışık alan mekanlar yapıldı. Böylece mekan, iç mekan olarak algılanmaya başlandı. Ünlü çağdaş mimarlardan Taado Ando ve Louis Kahn'dan aktaran Soygeniş (2006)'e göre mekan gün ışığı ile ortaya çıkmaktadır ve ışık olmadan hiçbir yapı mekan olarak adlandırılmaz. Mekanda oluşan farklı ışık yoğunlukları, mekan içinde alt mekanları belirleyebileceği gibi mekan içinde farklı mekanlar olarak algılanabilir, mekanlar arası hareketi güçlendirebilir.

Bir başka anlatım ile üç boyutlu bir biçimin içi mekan mıdır sorusuna cevap verebilmek için gerekli, belki de en önemli şey ışıktır (Soygeniş,2006). Bu yüzden mekan hakkında yapılacak her türlü tanım iç mekan kavramını hesaba katan bir tanım olmalıdır. Çünkü bir dış mekan ışık içinde doğmuş ve tabiatla birlikte yaşayan bir iç mekandır ve ondan ibarettir (İTÜ,1962). Açıklamalar ışığında, mekanın özün iç mekandır ve iç mekandaki hareket ve atmosferin mekanı anlamlandırdığı vurgusu yapılabilir.

Norberg – Schulz, iç mekanın, dış mekandan farklı olarak, özel ve yarı özel kapalı mekanlar; yine dış mekanlardan farklı olarak birey ya da az sayıda bireyin ilişkilerinin örgütlendiği alan olduğunu anlatmaktadır (Schulz,1971). Dış mekanlar ise daha çok toplumsal örgütlenmenin olduğu alanlardır. Yani iç mekan, dış mekana göre daha seçici, eleyici ve sınırlıdır. Bu yüzden iç mekanlar, insanlar için *ait olma – aidiyet* duygusunu en yoğun hissettiği özel alanlardır. Farklı kültür, eğitim ve ekonomiye sahip insan, yaşadığı mekanı bilinçli ya da bilinçaltı durumla örgütlenme isteği içindedir. Her insanın sahip olduğu bu farklı birikim, farklı iç mekanların oluşumuna zemin hazırlar. Farklı birikime sahip insanın artan gereksinimleri ile doğrudan ilişkili olan iç mekanlar, *içmimarlık* mesleğinin doğuşuna ve gelişimine zemin hazırlamıştır. Profesyonelce gerçekleştiren tasarım eylemi olan içmimarlık; sınırları tanımlı olan alanı, kullanıcı profiline uygun olana dönüştür. Kaçar (1998) için *İçmimarlık*; insanların gereksinimlerini karşılamak amacıyla *belirlenmiş mekanları* pratik, estetik ve sembolik işlev açılarından ele alan, insanların fiziksel ve ruhsal özellikleri ve eylemlerine uygun olarak tasarlayan bir meslek alanıdır. Belirlenmiş mekan tanımıyla, bu açıklamada sadece doğal çevre üzerine inşa edilmiş barınak ya da mimari anlamda yapı anlaşılmalıdır. İnsan eliyle tasarlanmış herhangi bir kabuğun iç sınırı, içmimarlık mesleğinin uygulama alanı olabilmektedir. Kaptan (2013)'nin anlatımıyla iç mekan; insan üretimi olan ve dışarıyla olan ilişkisi belirli boşluklarla kurulan, kapalı bir varoluşun içinde yer alan boşlukların oluşturmuş olduğu özdeksel yapıdır ve bu alan, tanımlanmış bir bireyin mülkiyetinde olan ya da geçici kullanım izni alınmış bir bina içindeki iç mekan olabileceği gibi, herhangi bir kara, hava ve deniz taşıtının da içi olabilmektedir.

İnsan eli değmiş mekanın karşılığı yapay olandır. Ancak hiçbiri doğadan kopuk olmayan yapay mekan değildir; ya doğadan esinlenmiştir, ya da doğaya geri dönmüştür. Yani, doğal mekanlar da yapay mekanlarla donatılmış, ve günümüzde de insan gereksinimini karşılamaya devam etmektedir. Örneğin, tamamıyla doğal oluşumlarla meydana gelmiş peribacalarının bir kısmında yaşam sürmektedir. Bu yüzden içmimarlık, bu doğal oluşum içerisinde de eylemini devam ettirmektedir. Sonuç olarak, içmimarlık mesleği; sadece

doğal mekan üzerine kurulu insan eli değmiş yapay mekanın iç sınırı üzerinde değil, aynı zamanda insan eli değmemiş doğal mekan içerisinde de etkinliklerine devam etmektedir. Kısacası günümüzde, doğal oluşumlar veya mekanlar içerisinde insanlar yaşamı deneylemeye devam etmektedir. Bu bağlamda, Uluslararası İçmimarlar Federasyonu (2011)'un (IFI - International Federation of Interior Architects/Designers) İç Mekan Deklerasyonu adlı yayınında, İçmimar için, *insan deneyimini biçimlendiren mekanları biçimlendirir* tanımını yapmıştır. Bu biçimlendirmenin tek amacı IFI'ye göre; psikolojik ve fiziksel verileri doğrultusunda, insanın yaşam kalitesini artırmaktır. 1963 yılında kurulan IFI'nin 1991 yılında yayımladığı el kitabından aktaran Kaçar (1998)'e göre İçmimar/İç Tasarımcı tanımı şu şekildedir:

- “- İç mekanların işlevsel ve seviyeli olabilmesine ilişkin sorunları tanımlayarak araştıran ve yaratıcılığını katarak çözen,
- Mekan tasarlayan, tasarım analizi yapan, şantiye denetimi, yapı sistemleri, estetik, iç mekana ilişkin konstrüksiyon bilgisi, donatı, malzeme, ekipman konusunda bilgi veren,
- İç mekana ilişkin çizim ve belgeleri hazırlamak üzere eğitim ve deneyimle donanmış kişidir” (Kaçar,1998).

İçmimarın; tasarım sınırı, uygulama alanı, ölçeği kısacası çalışma alanı iç mekandır denilebilir. Çalışma alanı içerisinde içmimarın sunacağı hizmetler sadece fiziksel oluşumlar değildir. Schulz (1971)'in görüşüne göre mekan sadece fiziksel gereksinimi karşılamamalı, aynı zamanda kavramsal bir içerikle yaşama zenginlik katmalı. Roth (2000), Schulz'un düşüncesine katılarak, mekanın sadece geometrik düzlemlerin örgütlenmesi ile oluşmasının, onun insan tarafından deneyimlenmeyeceği anlamına gelmeyeceğini ekler. Çünkü mekan her ne kadar geometrik düzlemlerin birleşimiyle meydana getirilse de, bu düzlemlerin iç ve dış sınırı bir atmosfere sahiptir. Özellikle yaşamının çoğunu iç mekanda harcayan insan bu atmosferden ister istemez etkilenmekte ya da bu atmosferi deneyimlemektedir. Bu deneyim insan yaşantısına kavramsal bir zenginlik katmakla birlikte, Schulz (1971) ve Roth (2000) mekanı sınıflandırma yoluna gitmiştir. Schulz mekanı beş ayrı sınıfta incelemiştir. Ona göre mekan; pragmatik, mevcut, kavramsal, algısal ve soyut mekan olarak çeşitlenmiştir. Ancak Roth (2000); Schulz (1971) yılında yaptığı ayrımı destekler ve özetler nitelikte, mekanı dört ayrı sınıfta incelemiştir. Açıklamak gerekirse Roth (2000), Mimarlığın Öyküsü adlı çalışmasında mekanı, fiziksel, algısal, kavramsal ve algısal mekan olmak üzere dört sınıfta açıklamıştır. Bu bağlamda *fiziksel mekan*; hacimsel sınırların belirlendiği, duvarlar, döşeme ve tavan ile sınırlandırılan, matematiksel değerlerle net olarak ölçülebilen hacimdir. *Algısal mekan*; fiziksel olarak kısmen sınırlanmış, kullanıcının

bireysel özelliklerine göre değişen, görülebilen veya algılanabilen mekandır. Algısal mekanla ilişkili olan *kavramsal mekan*, algıdan sonra deneyimlenmiş bilgilerin zihnimizde oluşturduklarıdır. *Davranışsal mekan* ise; mekanın fiziksel ve psikolojik olarak yönlendirdiği, ancak fiziksel ve kavramsal olarak kesin sınırlarla tanımlanmamış, hareket içerisinde olduğumuz mekandır. Henri Lefebvre (2014) ise, Schulsz (1971) ve Roth (2000) 'un getirdikleri sınıflandırmaları günümüze uyarlayarak ve daha da sadeleştirerek mekanı üç katmanda inceler. Bu ayırım sayesinde, mekan hakkında yapılan kavram sınıflandırmalarında yaşanan karmaşanın önüne geçilmiştir denebilir. Lefebvre'nin getirdiği mekan sınıflandırmalarının ilki; mekansal pratik, duyu organları bağlamında *algılanan* mekândır. İkinci olarak; mekanın temsil edilişi, bilimsel, kuramsal ve teknolojik bilgilerle örülen kodlar ve göstergeler yardımıyla *düşünülen* mekandır ve sonuncu mekan türü ise; temsili mekân olarak, sosyal ve kültürel değerlerle kurgulanan kodların karmaşık sembol anlatımlarına dönüştüğü *yaşanan* mekandır (Aydınlı,2004).

Sonuç olarak her üç düşünürü göre, mekanın fiziksel gerçekliğin yanında, fizik ötesi veya atmosfer gerçekliği de vardır diyebiliriz. Porter (1997) için mekan, insan algısında nesnel fiziksel bir gerçeklik ve ortamı sunmanın yanında, duysal algımızın derinliklerinde hissedilen bir atmosferi de yansıtır. Mekanın bu özelliği, fiziksel özelliğinde olduğu gibi, ölçülmesi neredeyse imkansız soyut bir boyuta sahip olduğunun göstergesidir. Bu yüzden mekan Yanarates (2004) için; içmimarın bilinçli olarak oluşturduğu, kullanıcının ise farkında olmadan katıldığı bir iletişim ortamıdır ve mekan dili, tasarımcı ile kullanıcı arasında bir iletişim aracıdır. Tasarımcının *belleğinde* olan mekanın, *somut mekana* dönüşmesi sırasında yani, düşünce dili ile mekan dili arasında bir çeviri işleminin olması önem kazanmaktadır. Tasarımcı, mekan aracılığı ile kullanıcıya ulaşabilmek, bunun için de kendini anlatabilmek istemektedir. Bu amaçla, anlatımın gerçekleşebilmesi için, bellekte kurulup tasarıda kullanılan *kavramlar*; içmimar için çevirmenlik görevi yapmaktadır. Düşünürken kullanılan bu kavramlar, fiziki mekanda içmimarın tek tek dile getirdiği harfler, noktalama işaretleri ya da cümleleri olmaktadır. Kullanıcı da bu çevirmen sayesinde, bütün satırları okumakla birlikte bu satırları hissedip yaşayabilmektedir. Açık bir anlatım ile, Koçkan (2012)'e göre somut mekan; fiziki bir ortam bağlamında gerçekleşse de; devamlı olarak zihinsel eylemlerle etkileşim içinde olduğundan, yalnızca fiziki olarak var etmekten öteye gitmektedir. Bu bağlamda biçimlendirmenin bazı zihinsel davranışları da içermesi kaçınılmazdır.

İç mekan tasarım aşamasında biçim, tasarımcının düşüncesini ve yaklaşımlarını iletme görevi yüklenen bir araçtır. Bunun için tasarımcı; yaratıcı süreçte, biçimlendirmek ve biçimle düşünmek durumdadır. Bu bağlamda, tasarımcıyı yaratıcı düşünen herhangi bir kişiden ayıran etkinlik, Uraz (1993)“ın da dediği gibi; biçimi oluşturan düşünce yapısı yani biçimlendirme etkinliğidir. Biçimi oluşturan bu düşünce yapıları görsel ve sözel düşünme olup, her iki düşünme sistemi de kavram ve imgelere dayalıdır. Bu bağlamda; tasarımcı düşüncede biçimlendirme etkinliği; tasarımcının zihninde imgelem gücü ile başlayan, deneyimlerle birleşerek kavramlara ulaşan ve eylem boyunca bu kavramları geliştirme yoluyla görsel düşünmeyi gerektiren bir süreçtir.

Kavramların dahil edildiği biçimlendirme etkinliği olarak tanımlanabilen içmimarlıkta, mekan; genel olarak *tasarım, çizim ve uygulama* aşamasında oluşur denilebilir. İçmimarın, tasarım ve çizim aşamasındaki etkisi, uygulama aşamasından daha geniştir. Kaptan (2013)'e göre; uygulama aşaması, tasarım ve çizim aşamasının çizdiği yol üzerinden gerçekleştirilir. Bu nedenle tasarım sürecinin en önemli bölümünü tasarım ve çizim aşamasıdır. Uygulama aşamasında oluşturulan fiziksel hacmin sahip olduğu bütün veriler; tasarım ve çizim aşamasında, tasarımcının zihninde zamanla birikmiş imgeler üzerinde daha ileri işlemler yapılması ile biçimlenmiştir. Bu işlemler *kavramlaştırma* olarak adlandırılabilir. Diğer bir deyişle hem *biçimi* hem de *biçim öncesi tasarı* da diyebileceğimiz *önbiçimi*, kavramlar aracılığıyla düşünülebilir ve kavram geliştirme yoluyla üretilebilir. Bu nedenle, iç mekanda kavramlaştırma; tasarım sürecin sonucunda varolan fiziksel bir sınırı biçimlendirmenin dışında; tasarım ve çizim sürecinde tasarımcının belleğindeki bilgi ya da kavramların biçimlenişidir. Süreç içerisinde tasarımcı yoğun olarak görsel ve imgesel düşünür. Kavramları dönüştürürken zihinde canlandırdığı ilk biçimleri, eskizler ya da şemalarla anlatmaktadır. Yani Koçkan (2012)'nin yorumuyla; kavramı oluşturmaya yönelik düşünme; yerini biçimi oluşturmaya yönelik düşünmeye bırakır. Bu bağlamda tasarımcı, soyut olan ilk fikirden, somut olan sonuç ürüne kadar sürekli düşünür ve eskizlerle arayışa devam eder. Sonuç olarak iç mekanda kavramlaştırma; soyut olan ilk fikirle başlar, sonuç ürünün bütün algılanan yüzeyleriyle bire bir ölçekle örgütlenmeye başladığı anda ise bitmektedir. Dolayısıyla bu çalışmada ele alınacak biçimlendirme işlemi; tasarımcı zihninde oluşan soyut fikirlerin bellekte, çizimde ve herhangi bir küçük ölçekli prototip veya maketteki örgütlenme yöntemidir.

1. İÇ MEKANDA KAVRAM VERİLERİ

Her toplumun, o toplumu oluşturan bireylerin inançlarından oluşan ortak bir kural ve değer sistemi vardır. Toplumsal yapı, bu sistemin dışında kalan etkiye karşı direnç göstermektedir. Toplumsal yapı kısaca, düzenlenmiş insan ilişkileridir (Kongar,1994). Mekan kuşkusuz, toplumu oluşturan değer sisteminin bir parçasıdır; düzenlenmiş insan ilişkilerinin döngüsel biçimde tekrar düzenlendiği çevredir. Bu yüzden mekan – çevre, iç içe geçmiş ve birbirlerinden beslenen; bireyin etrafında şekillenen aynı zamanda bireyi de şekillendiren, üretici – üretilen değerler sistemidir.

Üretken değerler sisteminin üreticisi durumunda olan *İçmimar*, bir sanatçı gibi, çoğu zaman esinlenmiş kişidir, duygulanış biçimini iç mekanda dışavurur; kullanıcılar, uygulayıcılar, seyirciler ise, kendi duyarlılıkları ile bu mesajı almaktan başka bir şey yapmazlar. Mekan bu şekilde, iki ruh hali arasında en kısa yoldur. Ama öncelikle; içmimarın duygu ve düşünceleri, önce özel bir dildeki maddelere ve işaretlere dönüşmek zorundadır. Anlamı ile biçimlenen mekan; *kavramların* diline rehber, *tasarımcısının* düşüncesine ayna, *kullanıcısına* yaşam - ortam olmaktadır. Kullanıcı, mekanın aynasına baktığında, hem kendisinden hem de tasarımcısından belirli – belirsiz yansımalar görür. Kavramlar ise yansıtan aynanın *çerçevesi* – *sınırı* olmaktadır. Bu çerçevenin içinde yalnızca belirli, net algılanan yansımalar vardır.

Üretilen değerler sisteminin parçası olan *iç mekan*, üreten için hem *amaç* hem de *araç* durumundadır. *Amaçtır*, çünkü, duygu ve düşüncelerini gerçekleştirmenin en hızlı yöntemidir. Hayatın vazgeçilmez unsuru olan, ekonomik kazanç sebebidir. Her iki amacın gerçekleşmesine paralel olarak, diğer amaç kendini geliştirmektir. Marx (2011)'in anlatımıyla; ürettikçe üreticilerde değişirler, kendilerine yeni nitelikler katarlar, kendilerini üretim içinde geliştirirler, yeni güçler ve düşünceler, yeni ilişki tarzları, yeni gereksinimler ve yeni dil geliştirirler. *Araçtır*, çünkü, düşüncelerini yansıtmanın en somut biçimidir. İnsanı, diğer canlılardan ayırdığı iddia edilen söylemlerin, somut kanıtıdır. Marx (2011) örümcek, işini dokumacıya benzer şekilde gördüğü gibi, arı da peteğini yapmada pek çok mimarı utandırır. Ne var ki, en kötü mimarı en iyi arıdan ayıran şey, mimarın, yapısını gerçekte kurmadan önce, onu hayalinde kurabilmesidir ifadesi bu kanıtlardan yalnızca biri olabilir.

İçmimar; henüz varolmayanı tasarlarken, Turgay (2009) *mekanı*, zihinde bilişsel süreçlerle kurguladığı *düşünsel bir ürün* olarak vurgulamaktadır. Bu bağlamda tasarımcı mekan üzerine oluşturduğu düşüncelerini kurgularken *mekanı* somut bir olgu olarak değerlendirmenin yanında, onu tanımlayacak *kavramsal yaklaşımları* araç olarak kullanabilmektedir. Bu yaklaşımda *kavramlaştırma* olarak ortaya çıkmaktadır.

Gürer (1976)'e göre, tasarımın oluşmasında payı olan sayısız etkenler, iki büyük bileşke halinde etkilerini sürdürürler. Bu bileşkelerden biri, *tasarımcının dışında kalan* etkenler; diğeri *tasarımı gerçekleştiren bireyin yaratıcı ve yapıcı gücündeki* etkenlerdir. Tasarımcının dışında kalan etkenler, tasarımın gelişme çizgisine paralel şekilde olmasını gerektirmektedir. Bir anlamda Bilir (2012)'in düşüncesine göre; tasarım sorunları, tasarımcı niteliklerinin etkisinden bağımsız yorumlanamaz. Diğeryandan, tasarımcı niteliklerinin getireceği verileri açığa çıkarmadaki neden de tasarımdaki sorunlardır denilebilir. Bu iki veri gurubu, sürekli bir etkileşim içerisinde hareket etmektedir. Tasarım sorunlarını, doğrudan tasarım disiplini içerisinde yer aldığı varsayılan veriler olarak gören Bilir (2012)'e göre bu sorunlar; tasarımcının bilmek ve önemsemekle yükümlü olduğu sorunları içermektedir. Tasarımcının kendi yarattığı sorunlar ise tasarım disiplini dışındaki alanları da kapsamaktadır. Tasarımcı, bu alanlardan ödünç aldığı bazı kavramları günümüzün tasarlama ortamına adapte edilebilecek bazı kavramlara dönüştürmektedir.

Bu bağlamda, tasarımcıya etki eden ya da tasarımcının dışında kalan kavram verileri, soruna ait verilerdir. İçmimarlık disiplinde ele alındığında, mesleği gerçekleştiren *içmimar* ile mesleğin ilgi alanı olan *kullanıcı ya da işveren* arasında döngüsel bir kavram alışverişi vardır denilebilir. Her iki bilinç için ortak ve somut bir dil olan iç mekan, bu kavram döngüsünün merkezindedir denilebilir. İçmimar için en somut iletişim aracı olan iç mekan, kullanıcı (İşveren de olabilir) için bir çevre olmaktadır. Çünkü Bozdayı (2004)'nın belirttiği gibi; insanın fiziksel çevresinde ona en yakın olan mekânsal oluşumlar, iç mekanlardır. İnsan yaşamının çoğu, iç mekanlarla etkileşim içerisinde olduğu düşünülürse; içmimar ile kullanıcı arasındaki iletişimin uyumu, yaşamın kendisi için önemli bir süreçtir denilebilir.

Sonuç olarak; içmimarlıkta, iç mekan tasarımına ait kavram verilerinin kaynağı *içmimar* ile *kullanıcıdır* denilebilir. Açmak gerekirse; içmimar için çıkış noktası oluşturabilecek kendisine bağlı verilerin kaynağı, *çevresel deneyimleri* ile *kişisel özellikleri* olabilirken;

içmimara fikir verebilecek kullanıcıya ait veriler ise, *kullanıcının kişisel özellikleri ile çevresel ilişkilerinden alınan verilerdir.*

1.1. Kullanıcıya Bağlı Veriler

İç mekan tasarımının kurgusunun oluşturulmasında birden çok kavram etkili olmakla beraber; kullanıcı sorununa ait verilerin taşıdığı kavramlar, bu biçimlenmede büyük ölçüde yerini almaktadır. Çünkü iç mekan biçimlenişinin son bulması, Kaptan (2013)'nın anlatımıyla, kullanıcının beğenisi ve isteği ile gerçekleşmektedir. Kullanıcıya bağlı veriler gibi diğer kavram verileri de, iç mekanların birbirinden farklı olarak tasarlanmasına neden olmaktadır. İnsan da, iç mekan tasarımının en önemli temel ögesi olarak; kültürden kültüre, gruptan gruba hatta, fiziksel ve düşünsel olarak zaman ögesine bağlı olarak değişebilmektedir.

İç mekan tasarımı, genellikle kullanıcı veya işverenin isteği ile başlar. Tasarımı başlatan kişisel gereksinimler; tasarıma yön vermekle beraber mekanın kullanıcı ile kesin bir biçimde bağlantısına neden olur. Mekanda en önemli özne konumunda olan insan, mekanın üretiminde hem amaç hem de araç olur.

Proshansky'den aktaran Aydınli (1986), insanı çevresi içinde hem bir fiziksel obje, hem de yaşayan bir organizma olarak tanımlar. Buna göre Akyıldız (2003)'e göre; bir fiziksel obje olan insan, gerek bulunduğu çevreyi oluşturan bir eleman olarak ona karşı tepkide bulunmakta ve gerekse çevresi tarafından yönlendirilmektedir. Bu nedenle bir yandan kendi gereksinimlerine, değerlerine ve isteklerine göre çevresini değiştirmekte, diğer yandan da değiştirilmiş çevreden kaynaklanan, ruhsal yapısını etkileyen yeni gereksinimlere sahip olmaktadır. Tanımlamalara eklemek gerekirse, Bozdayı (2004) açıklamasında çevre için; gerek insan özellikleri gerekse insan davranışları üzerinde etkili olan ve karşılığında da değişen ve gelişen öğeler olarak *fiziksel çevre* ve *toplumsal çevre* kavramlarının ortaya konulduğundan bahseder. *İklimsel, görsel, işitsel* ve *mekânsal* özellikleri içeren fiziksel çevre ile insanlar arasındaki ilişki türlerini, *toplumsal* ve *kültürel* yapıya ilişkin özellikleri içeren toplumsal çevre karşılıklı olarak birbirlerini yoğun şekilde etkileyip değiştirmektedir.

Fiziksel çevre, daha çok kurgulanmış olanı açıklar. Ve bu çevre daha çok insan deneyimleriyle üretilmiş nesnelere ve gruplar için hareket alanı oluşturmakla beraber, kullanıcı için kendi konumunu belirlemektedir. İç mekan, bir fiziksel çevre ögesi olarak, kullanıcının bulunduğu konumda biçimlendirilir. Bu nedenle, biçimlenmiş mekanda kullanılacak kavramların temelini; işveren ya da kullanıcının bulunduğu ortam oluşturur denilebilir. Kullanıcının istediği mekanı; yer, konum ve iklim gibi fiziksel öğeleri ile birbirleriyle gerçekleşen ilişkilerinden doğan verileri kavramlaştırma yoluyla biçimlendirebilir. Bir başka deyişle, Bilir (2012)'e göre; insan davranışları, insanlar için tasarlanacak mekanlara dair bir yöntem oluşturmakla kalmaz. Her davranışın ya da her tür işlevsel hareketin kavramsal bir altyapısı vardır. İç mekan tasarım sürecinden örnek vermek gerekirse; kontrol ve koruma içgüdüleri ile çocuk odasını, ebeveyn yatak odasına yakınlaştırmak isteyen kullanıcı, tasarımcıya çıkış noktası oluşturur. Kullanıcıdan aldığı kavram verileri ile iç mekanda kavram üretimi yoluna gider. Farklı kavram verileri ile çıkış noktasını, kullanıcının isteklerine göre yorumlayarak, kavramlaştırma yoluna gider.

Ürünün ne amaçla kullanılacağını belirten müşteri, gerçekte tasarımcıdan işleve yönelik çözüm önerileri istemektedir. Bu noktada tasarımcı bazen tasarımda genel çözümler düşünebileceği gibi, bazı süreçlerde kullanıcıya bağlı çok özel detay ya da çözümler düşünülmesi gerekebilir. İşlevde önemli olan mekanın ne amaçla kullanılacağıdır. İşleve yönelik kavramlar, kullanıcı kitlesine hitabettiği gibi, tamamen giderilecek gereksinim ve uygulanacak davranışlarla da ilişkilidir. Ancak benzer şekilde kimi durumlarda, işlev geri planda çözümlenirken, kimi durumlarda tasarımın bütünü etkileyen kararlar verilmesine neden olabilir. İşlev çözümünde, tasarımcı genelde sözel kavramlaştırma yoluna gitmektedir. Ancak soyut kavramlarda çözümlenme yoluna gitmek, tasarım sorununa yaklaşımda yetersiz kalabilmektedir. Jormakka (2008) ; soyut dilbilim kavramlarıyla çalışmak yerine, her bir tasarım sorunlarını somut ve küçük sorunlara ayırtmayı, onları öylece çözmeyi ve sonra hiyerarşik bir bütün oluşturacak şekilde birleştirmeyi önerir. Alexander'dan aktaran Jormakka (2008); gereksinim şeması oluşturmanın bazı durumlarda tasarımı tümüyle yönlendirebilecek bir çıkış noktası olabileceğini anlatmaktadır (Görsel 3).



Görsel 3: Gereksinim veya işlev şeması

Kaynak: http://kolokyum.com/yazi/odulsuz_72286_itu_kktc_egitim_arastirma_yerleskeleri_ga_zimagusa_yerleskesi_davetli_mimari_proje_yarismasi (Erişim: 05.06.2014)

Tasarlanan her sonuç ürün, Bilir (2012)'e göre; görülen ve dokunulabilen somut nesnelere oluşmaktadır. Bu nesnelere hangi malzemelerden oluştuğu ve nasıl bir araya getirildiği, taşıdığı kavramsal özellikler sebebiyle, tasarımda yadsınamayacak bir başka özelliktir. Her ne kadar tasarımın uygulama aşamasında devreye giriyor gibi görünse de, bu nitelikler tasarım sürecinin başlangıcında da yol gösterici veya sınırlayıcı olabilmekte ve kavramsal bir altyapı oluşturabilmektedir.

Artan gelirler ve yatırımlar ile hızlı gelişen ve büyüyen, zenginler kenti olarak bilinen Dubai örneği, malzeme özelinden verilecek en iyi örneklerdendir. Özellikle iç mekanlarda yaygın olarak kullanılan altın rengi tonlar, altın malzemenin kendisi ile kaplamaları; lüks, şatafat ve zenginlik gibi kavramların göstergesi durumuna gelmiştir. Çünkü Marx (2011)'a göre; insanların yaşam biçimini belirleyen bilinçleri değildir; ama, onların bilincini belirleyen sosyal yaşam biçimleridir. Dubai'dan yurtdışına çıkan refah seviyesi zengin insanların, gittikleri iç mekanlarda yine altın malzemesini kullanmayı tercih etmeleri, sosyal yaşam biçimlerinin göstergesi olarak görülebilir. Her ne kadar verilen örnek kullanıcının kişisel özelliklerine ait kavram verileri gibi görünse de, Karl Marx'ın da belirttiği gibi, sosyal ya da toplumsal yaşam biçimlerinin kişiye yansımalarıyla oluşan kavramsal verilerdir. Bu nedenle, içmekanda kullanılan kavramların en önemli kaynağı, kullanıcı kaynaklı olsa da; bu kavramların çoğu çevresel ilişkilerden doğmuştur. Kişinin

belleğinde algılar ile zamanla depolanmış kavramlar, çevre – insan etkileşiminin sonucudur denilebilmektedir.

Fiziksel çevre; içerisinde bulunduğu toplumsal çevrenin sosyal, kültürel ve ekonomik gibi üst bileşenleri ile eğitim, ahlak, gelenek gibi alt bileşenlerin bütününe yansıyan somut çevredir. Toplumsal çevre daha çok soyut bir olgu olarak görülmele birlikte, kişi ile topluma yansması ve karşılıklarını fiziki olarak bulması açısından somuta bağlı soyut bir olgudur. Toplumsal çevredeki alışkanlıkların birikimiyle oluşan ve toplumun belleğine yerleşen kültürel birikimlerin yansması en çok iç mekanlarda gözlemlenebilmektedir. Giderek küçülen ve bireyselleşen toplumsal yaşamda kullanıcı, daha öznel istekleri ile belleğinde kalan toplumsal çevrenin kalıntılarını kendi fiziksel çevresinde yansıtır ya da yansıtılmasını ister. Toplumdaki sosyal alışkanlıklar ve toplumsal belleğe dayanarak oluşan kültürel birikimler iç mekanlara yansımından dolayı, kültürel boyutların analizi bu bakımdan önem kazanmaktadır.

Ünlü mimar Luis Kahn'dan aktaran Aydınlı (1993)'ya göre mimarlık, kültürel yaşamın ve amacın dışavurumu olmalıdır. Mimarlık disiplini özelinden söylenen bu anlatım, içmimarlık için de kullanılması yerinde olacaktır. Aydınlı (1993) tekrar Luis Kahn'ın düşüncesine göre hareket ederek; mimarın bir dil oluştururken toplumsal gerçeklerden ve kültürel değerlerden yola çıkmasının, onun daha kolay anlaşılabilmesine olanak sağlayacağını belirtmiştir. Göstergeler dili olan simgeler, bu dilin en kolay şekilde anlaşılmasını sağlayan biçimlerdir. Mekana yüklenen simgeler, toplumun bütünü üzerinde etkili sembolik değer taşıyan bir yapı olarak; kullanıcının özelinde biçimlenmiştir. Diğer bir anlatım ile simge, toplumsal kültürün bir sembolüdür. Birey bu sembolü, iç mekanda kendi kavram verileri ile sentezleyerek kişiselleştirir. Turgay (2009); çalışmasında, mekanı analiz etme ve anlamlandırma sürecinde, mekanın kimliğine ilişkin görselliklerin toplumsal açıdan yüklenilmiş anlamları olduğu varsayıldığında analiz edilen her neyse *simgesel* bir durumdan söz etmek mümkün olduğundan bahseder. Ancak bu simgesel durum *gösterilen* kavramın anlamının yüklenildiği *göstergeye* bağlı değil, bireyin belleğinde oluşturduğu *kavramlaştırılmış gösterene* ilişkindir.

1.2. İçmimara Bağlı Veriler

Tasarım, önceden algılanmış olanın yeniden üretilen *imgesidir* (Hançerlioğlu,1993). Algıyla başlayan zihinsel süreç *kavramlara* ulaştığında, bellekte depolanmış imgeler arasında gerçekleşmiş işlemler, *imgelem* olmaktadır. İmgeler örüntüsü, tasarımcının geçmişe ait duyum ve deneyimleri ile algılanmış biçimlerdir. Bellekte canlanan göstergelerdir. Turgay (2009)'ın açıklamasında; tasarımcının deneyimleriyle biçimlenen tasarımlar, mekanın fiziksel gerçekliği doğrultusunda oluşan görüntüsüyle belleğimizde oluşturulan imgeler aracılığıyla varoluşu vurgulamaktadır. Zihinde bir mekanı canlandırırken; bellekteki imgeleri içinde bulunan sosyal, kültürel etkileşim içinde değerlendirerek görüntülerle düşünürken bellek imgeleri geri getirdikçe *kavramlar* yerine oturmaya başlamaktadır.

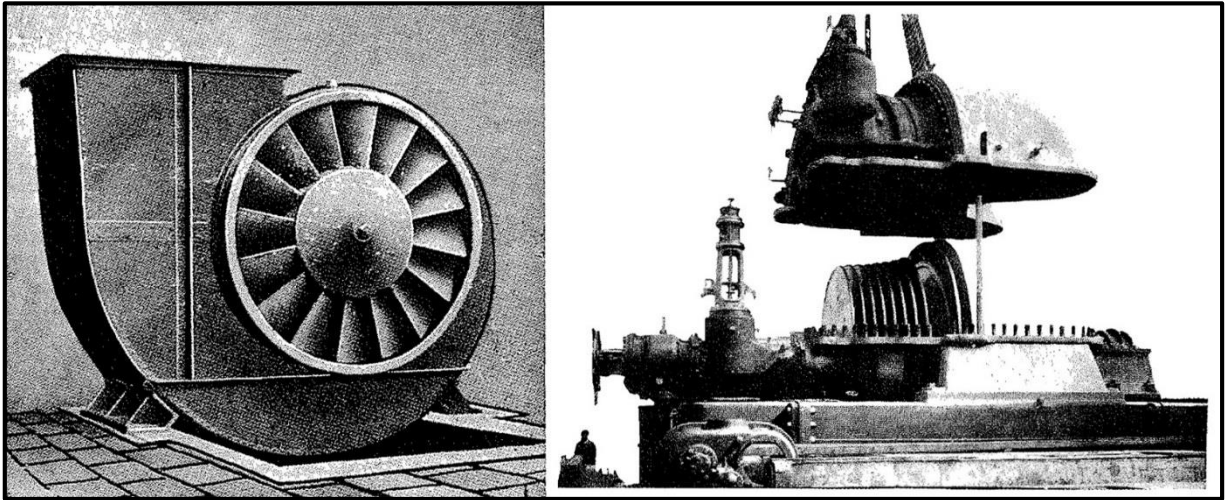
İç mekan tasarımında biçimi oluşturacak kavramlar, bazen tasarımcının yorumu ve mesajı olabilmektedir. Tasarımda ortaya konmuş olan sorunlar, bazen yeterince iyi tanımlanmış sorunlar olmayabilir veya odak noktasını etkileyecek kadar önemli görülmeyebilir. Bunların tamamen dışında, Bilir (2012)'e göre, tasarımcının kendini tasarıma daha fazla yerleştirme isteği içinde olması da mümkündür. Bu noktada bilinçli veya farkında olmadan başka sorunlar aranacak, başka kavramların peşinde dşülecektir.

Tasarımcının belleğindeki imgeler, Turgay (2009) için; içinde bulunduğu koşullar ile etkileşim içinde imgelemine harekete geçirerek tasarıma aktarılırken, mekanı deneyimleyen kişinin fiziksel ve zihinsel dünyasında yansımalarını bulmaktadır. Mekan ise bu görüşe ek olarak, insan zihninde kurgulanmış imgelerden oluşmuş bir olguya dönüşmektedir. Yaşanmış mekanlar hakkındaki bilgilerden anlamlı birikimler kalabilmektedir. Dolayısıyla zihnimizde kurgulanan tasarım somut bir düzlemde yapıya dönüşerek imgelerde açığa çıkmaktadır. Bir mekanı deneyimlerken açığa çıkan o mekanın anlamı değil, kişinin içinde uyandırdıklarıdır.

Bellekte yer eden bilgilerin, süreçler içerisinde yeni bilgilere dönüşmesi; bireyin kavrama ve algılama yeteneğinin göstergesidir. Tasarımcın *bilgi birikimi* ve *deneyimini*, kavram geliştirme yeteneği ile paraleldir. Çünkü, Bilir (2002)'in aktardığına göre, imgeler deneyimlerden artakalan bellekteki biçimlerdir. Bu bilgiler ışığında, tasarımcının deneyimleri ve bilgi birikimi; tasarım sorununa kavram verileriyle yaklaşılmasında etkili

olabilmektedir. Bu birikim çoğu zaman, tasarımcının ilgi alanlarında dayanmaktadır. Çoğu tasarımcı ilgi alanları ve etkilendiklerin durum ve nesnelere ilham alarak tasarım yapmaktadır. Bu veriler, tasarımcının özgürlüğünün en fazla düzeyde olduğu grup olarak görülmesine rağmen, bir yandan da tasarımcının adımlarının en cesur olduğu alandır. Tasarımcı, ortaya koyduğu fikir ve düşüncelerin arkasında durmakla yükümlüdür. Bununla birlikte süreçteki diğer sorunlarla karşıt konumlara düşmemesi, ilişkileri iyi kurması önem taşımaktadır.

Corbusier, içinde bulunduğu endüstri çağının etkisi de yadsınamayacak biçimde, makinalara ve onların pür işleve yönelik kurgulanışlarına büyük bir ilgi duymuştur. Botton (1997)'nin çalışmasında yer verdiği en önemli mimar örneği Corbusier'dir. Le Corbusier için doğru ve güzel mimarinin, yani verimlilik arayışıyla hayat bulan mimarinin en güzel örnekleri 40.000 kilovatlık elektrik türbini ile düşük basınçlı soğutma fanıydı (Görsel 4). Kendinden önceki mimarlar yazdıkları kitapların sayfalarını katedrallerin, opera binalarının resimlerine ayırırken, Le Corbusier kendi yapıtlarında, hayranlık duyduğu bu makinelerin resimlerine yer veriyordu. Hatta Le Corbusier bir söyleyişinde kendisine en çok hangi sandalyeyi sevdiği sorulunca kokpit koltuğu diye tanıt vermiştir.



Görsel 4: Solda, Düşük basınçlı soğutma fanı. Sağda, 40.000 kilovatlık elektrik türbini
Kaynak: Corbusier, 1986.

Tasarımcı, makinalara duyduğu ilgiyi, mekanın sistemiyle bağdaştırarak kişisel izlenimlerini yeni bir manifestoya dönüştürmüştür. Uçaklardan, gemilerden ve otomobillerden aldığı etkiyi; gerek işleyiş mantığıyla, gerekse biçimsel karşılıklarıyla

yorumlayarak mekana adapte etmiştir. Le Corbusier'in, Villa Savoye'si, tasarımcının ilgi alanını, bilgi birikimini ve deneyimini en iyi biçimde özetler niteliktedir (Görsel 5). Le Corbusier (1986)'ye göre bir evin en temel işlevleri şunlardı: 1) Sıcağa, soğuğa, yağmura, hırsızlara ve meraklı komşulara karşı koruma sağlamak, 2) Bol miktarda güneş ve ışık almak, 3) İçinde yaşayanlara, yemek yiyebilecekleri, çalışabilecekleri ve kişisel işlerini görebilecekleri odalar sunmaktır. Bu işlevleri yerine getirebilecek mekan sadece işlevsel olmamakla beraber, aynı zamanda yaşatan ve mutlu eden mekandı. Botton (1997), Le Corbusier'in Villa Savoye'sini anlatırken şu cümlelere yer vermektedir:

“Poissy'de, bir tepenin zirvesinde sık ağaçların arasından kıvrılarak geçen çakıllı patika nihayet bir düzlükte son bulur. Bu düzlüğün tam ortasında bir sürü incecik sütun üzerine kondurulmuş beyaz, dikdörtgen bir kutu görürsünüz. Villa Savoye'un pencereleri bir şerit oluşturacak biçimde yan yana dizilmiştir; binanın tepesinde, ilk bakışta su ya da gaz deposunu andıran silindirik bir yapı göze çarpar ama yakından bakınca bu yapının yarı silindirik biçiminde bir koruyucu duvarla çevrili çatı terası olduğu anlaşılır. Binanın duvarları Ege adalarındaki balıkçı kulübelerinde olduğu gibi, güneşli günlerde güneş ışığını yansıtacak biçimde bembeyaz, dümdüzdür. Ev bu haliyle, hassa ve karmaşık makinelerle donatılmış, bilinmeyen bir amaçla bu düzlüğe yerleştirilmiş bir uzay aracını çağrıştırır, öyle ki binanın tepesindeki o silindirik yapıya her an uzaydan bir çağrı mesajı gelecek, duvarların içine gizlenmiş motorlar bir anda harekete geçecek ve bina yavaşça ağaçların ve civardaki tarihi evlerin üzerinden süzülerek uzak bir galaksiye doğru yola çıkacakmış hissine kapılır insan ona baktıkça” (Botton,1997).



Görsel 5: Villa Savoye Dış mekan, Le Corbusier

Kaynak: <http://www.ville-poissy.fr/fr/decouvrir-poissy/sites-et-monuments/la-villa-savoye.html>
(Erişim: 09.06.2014)

Bilimin ve özellikle havacılığın etkileri evin içinde de kendini gösterir. Tavanların çıplak ve fabrikalarda kullanılan ampullerle sarkması, katların tüp biçiminde bir merdivenle bağlanması, çelik çerçeveli pencerelerin kullanılması, denizaltının içinde hissedercesine açıkta bırakılmış boruların kullanılması, gereksiz hiçbir eşyanın yerleştirilmemesi, hiçbir alanda süs eşyasına yer verilmemesi ve duvarların tavanla keskin açılarla birleşmesi; evin tasarımında benimsenen dilinin, endüstri dili olduğunu göstermektedir (Görsel 6). Böylelikle, bu düşünceyle geliştirdiği tasarımlarında kendi bakış açısına dair ipuçlarını net bir şekilde izleyiciye yansıtmaktadır.



Görsel 6: Villa Savoye İç mekan, Le Corbusier

Kaynak: <http://www.ville-poissy.fr/fr/decouvrir-poissy/sites-et-monuments/la-villa-savoye.html>
(Erişim: 09.06.2014)

Le Corbusier de, modernizm akımından etkilenmiş bir tasarımcı olarak, tıpkı kendinden öncekiler gibi, yaptığı binaların bir şeyler anlatmasını istiyordu kuşkusuz ama bunların 19. Yüzyılı, ayrıcalıkları, aristokratların yaşam biçimini, Ortaçağ'ı ya da Eski Roma'yı değil geleceği, hızı ve teknolojiyi, demokrasi ve bilimi anlatmasını istiyorlardı. Tasarladıkları sandalyelerin yarış arabalarına, uçaklara benzemesini arzuluyor; yaptıkları lambalar sanayinin gücünü yansıtsın, kahve fincanları hızlı trenlerin dinamizmini akla getirsın istiyordu. Botton (1997)'un verdiği örnekte olduğu gibi; Villa Savoye'deki merdivenle Le Corbusier – tıpkı Ange-Jacques Gabriel'in birkaç mil ötede, Versailles'da, Le Petit Trianon'da yaptığı gibi- insanların üst kata çıkmasını sağlamaktan başka bir şey yapmaya çalışıyor, belli bir yaşam anlayışını dile getirmeyi amaçlıyordu

(Görsel 7). Ancak bilinenin tersine, Modernistlerin estetik kaygıları o kadar güçlüydü ki çoğu kez yeterlilik ve işlevsellik kaygılarının önüne geçiyordu.



Görsel 7: İki farklı yaşam anlayışını dile getiren iki merdiven Solda: Le Petit Trianon, Versailles. Sağda: Villa Savoye, Poissy.
Kaynak: Botton, 1997

Geçmiş *deneyimler*, tasarımcının farklı konulardaki algılama yapısını etkilediği gibi, çevreden topladığı *bilgi birikimini* ve etkileşimlerini ortaya çıkarması sebebiyle önemli bir kavramsal veri grubu oluşturur (Bilir, 2012). Deneyimlenmiş bilgi aynı zamanda etkilenen, üzerinde düşünülen, paylaşılan ve kurgulanan bir birikimdir. Biriken bilgiler ışığında, tasarımcının, tasarım yönteminde izlediği bir yol – yöntem oluşabilmektedir. Üretilen biçimler, çoğu zaman bu yöntem izinden gidebilmektedir. Tasarımcının izlediği bu yöntem, onun sahip olduğu tasarıma ait *biçim yaklaşımları* olmaktadır. Üretim aşamasında, bu yaklaşımlar zamanla bilinçli – bilinçsiz biçimde etkili olabilmektedir. *Üslup yaklaşımı* olarak da bilinen bu üretken yapı, kavram geliştirme yolunda etken bir durumdadır.

Eğitim düzeyiyle de biçimlenebilen üslup yaklaşımında, bir dilin oluşması tek başına yeterli olmayabilmektedir. Tasarımcının kendi *zihinsel yetisini*, aldığı eğitimle

harmanladığında ortaya çıkan kavram zenginliği, tasarımın da kalitesini artıracaktır. Ancak; tasarımcının üslup yaklaşımı, soruna yaklaşımda tek başına yeterli olmayabilir. Diğer üslup ve görüşlerin, ya da diğer tasarım yaklaşımlarında bulunan kavramları; kendi görüşüne uyarlayabilmeli. Tek noktaya odaklanmak diye anlatılabileceğimiz; tasarım sorununa sadece kendi üslubuyla yaklaşma biçimi, odağın dışındaki kavram zenginliğinin farkına varılmasındaki en büyük engeldir. Bu nedenle; tasarıma ait sorunlara yaklaşımda izlenecek ilk yol; tasarımcının kendi üslubu değil *tasarıma ait sorun ve bu soruna ait olan kavram verileridir*. Unutulmamalı ki, bir tasarımda farklı yaklaşım biçimleri olabileceği gibi; farklı tasarımlara ait sorunlara yaklaşımda, aynı tasarımcı farklı yaklaşım biçimleri sergileyebilmektedir.

Ünlü veya bilindik bazı yapıtların sahip olduğu estetik duruş, çoğu kez kullanıcıların sadece estetik gereksinimlerine cevap verebilmektedir. İşlevsel olarak ise biçimsel organizasyonlarda ve teknik detaylarda ortaya çıkan sorunların önüne geçilememiştir. Bunun en büyük nedenlerden biri, tasarım sürecinde tasarımcının üslup yaklaşımını kullanıcı gereksinimlerinden önce düşünmesidir. Başka bir anlatım ile, kullanıcıya ait verilerin tasarıma yüklenmesi üzerine yeterince düşünülmemiştir. Tasarımcının kişisel kaygıları ve üslup dili, tasarım üzerinde en baskın dil olmuştur. Buna en güzel örnek yine Le Corbusier'in Villa Savoye'sidir. Savoye ailesi için yapılan yapıda, Corbusier'in yaklaşımında üslubunu ön plana çıkarma çabası olduğu bilinmektedir. Botton (1997)'nin açıklamasına göre; Savoye ailesinin tüm itirazlarına rağmen Le Corbusier – sözde teknik ve mali nedenlerle- çatının düz olması gerektiğini öne sürmüştür. Mimar, düz çatının çok daha ucuza mal olacağını, bakımının çok daha kolay yapılabileceğini, Madam Savoye'un rutubetli zemin kat yerine yazları serin olan bu çatıda jimnastik yapılabileceğini söyleyerek müşterilerini ikna etmeyi başarmıştır.

“Fakat Savoye’ler eve taşınalı daha bir hafta olmadan, çatıdan çocukları Roger’ın odasına yağmur suları akmaya başlamıştı. O kadar çok su akıyordu ki çocuğun akciğerleri iltihaplandı, kısa süre içinde hastalık zatürreye çevirdi. Bunun üzerine ailesi çocuğu bir yıl boyunca tedavi ettirmek zorunda kaldı. Villanın resmi açılışından altı yıl sonra Madam Savoye bir mektupta çatı ile ilgili sıkıntılarını şöyle dile getiriyordu: ‘*Salonun tavanından, merdivenlerin tepesinden, her yerden su akıyor. Garajın duvarları kabardı. Ayrıca banyo tavanı öyle akıyor ki yağmur başlar başlamaz banyoyu su basıyor*” (Botton,1997).

Le Corbusier, üslubunu yansıtmaya isteğini, diğer kavram verilerini gözden kaçırarak yansıtmaktadır. Evin bir çocuğunun olması, yapının yağmurlu bir bölgede yer alması,

duvarların yağmur suyuna dayanıksız bir malzeme ile sıvanması, çatıya eğim verilmemesi; kısacası kullanıcıya ve coğrafyaya bağlı verilerin dikkate alınmaması, ya da odaktan kaçması sonucu, üslubun anlayışına zemin olan işlevsellik kavramı yine aynı kavramı yerine getirememesi sonucu sıkıntılar yaşanmıştır (Görsel 8). Kısacası tasarımcı, üslup anlayışını, kullanıcıya bağlı veriler ile birlikte ele aldığı anda; belki de kullanıcının verilerini ilk sorun olarak ele aldığı anda, sonuçta ortaya çıkacak sorunları en az seviyeye düşürmüş olabilecektir. Bu bağlamda, kullanıcıya ait veriler olarak ele almamız ya da tasarımcının göz önünde bulundurması gereken kavramlar; kullanıcıya ait mekanın çevresel ve fiziksel bağlamı, yine kullanıcıya ait mekanın sosyal ve kültürel bağlamı, kullanıcının gereksinim ve amaçları, teknik ve malzeme verileridir.



Görsel 8: Güzel ama yağmur sularını sızdırıyor.

Kaynak: Botton, 1997

Tasarımcının süreç içerisinde kullanacağı, *kişisel özelliklerine bağlı kavram verileri*, daha çok tasarımda *vurgusunu* yapmak istediği aşamada kullanır. Genellikle, içinden gelen dürtülerle ortaya çıkan bu istek; hiçbir veriye bağlı kalmaksızın oluşturulabilecek süreçlerde ortaya çıkar. Bu noktada, tasarımcının *özgür iradesi* ile kendisini tasarımda işaretlemek istediği süreç; tasarım sorununa, kullanıcıya ait verilerin dahil edilme zorunluluğunun olmadığı süreçtir. Kişisel özelliklere bağlı verilerin en çok kullanıldığı, belki de tasarımcının en çok heyecanlandığı süreç; tasarımcının kendi zihinsel yaşamı

ve deneyimi doğrultusunda, belleğindeki imgeleri yeniden kurarak oluşturduğu *zihinsel mekandır*.

2. İÇ MEKANDA KAVRAMLAŞTIRMA SÜREÇLERİ

İçmimar açısından üretken süreçlerin tetikleyicisi olarak görülen kavram, Koçkan (2012) 'a göre akıl yoluyla değerlendirilerek seçilir ve sonuç ürüne mantıklı yollarla varılmasında en önemli bir araçtır. Tasarım sürecinde var olması gereken kavram, tasarım öncesi yapıyı üretir. Tasarım öncesi yapının kendisi de bir süreçtir ve bu süreçte kendi içerisinde üretken bir yapıyı barındırır.

Bir nesnenin zihindeki genel ve soyut tasarımı olan kavram, nesne karşımızda olmadan da nesne hakkında bilgi verir. Bu yüzden kavramlar, Bilir (2012)'e göre; bir şeyin nitelikleri ile genel düşüncedir ve bu düşünceleri soyut bir biçimde bir araya getirirler. Bu nedenle kavram, yaratıcılık gerektiren her alanda tasarımın başlangıç noktası ve ana fikri olarak kabul edilmektedir. Tasarımın oluşmasına katkıda bulunan düşünce ve tasarımcıya özgü bir hareket noktası olan kavram, bu yaratıcılık sürecinin ilk adımıdır. Tasarımcının kendini anlattığı, düşüncesini aktardığı ve en önemlisi kendine özgü bir dil geliştirdiği aşama, kavram önerisinin oluşturulduğu aşamadır. Buna göre, Uraz (1990)'ın da anımsattığı üzere, bir kavram oluşturmak tasarıma başlamak için ilk adımlardan biridir. Bu yoruma göre; kavramlar, tasarımda başlangıç noktası veya ana fikridir diyebiliriz. Gençosmanoğlu (2001)'e göre ise; tasarımdaki imgelem gücünün ilk adımıdır.

İmgelem gücüyle anlatılmak istenen; Turan (2002)'e göre, kavramlar arası ilişki kurabilme becerisi ile kavramların geliştirilmesidir. Ancak imgeler tasarım sürecinde tek başına yeterli olmamaktadır. Yeni imgelerin üretilmesi, tasarım sürecine alternatif yaklaşımların dahil olmasına yardımcıdır. Bu yüzden imgenin üretimi için gerekli olan sürece kavramlar dahil olmakta ve bu kavramlar geliştirilmektedir. İmgelem düzeni ile doğrudan bağlantılı olan kavramlaştırma; tasarımcının en önemli yeteneklerinden biridir. Çünkü tasarımcı, akli yürütme ve imgeleri kontrollü bir şekilde bir araya getirerek, yeni biçimler üretir. Yaratıcılık ve üreticilik yeteneğinden dolayı tasarımcı, yeni bilgileri öğrenir ve bu bilgileri başka bilgileri dönüştürecek sentezleri yapar. Bu yüzden bilinç altı imgelerin varlığı tek başına yeterli olmamaktadır. Bu imgelerin, tasarımcının sürece daha çok bireyselliğini katmasına neden olacağı için, bu imgelerin sınıflandırılması ve yeni

imgelerin üretilmesi gerekmektedir. Bu da tasarımcı bireyin, yaratıcılığını kullanarak kavramlara ulaşmasını ve kavramlarla düşünmesini gerektirir. Kavramlarla düşünme; Koçkan (2012)'e göre, tasarımcının yeni olanı en belirgin şekilde ortaya koyduğu andır. Çünkü tasarım sorununu belirlendikten sonra, kişi önce deneyimlerini hatırlar ve imgelerini bilinç düzeyine çağırır. Buraya kadar bilgiler henüz işlem görmemiştir. Ancak kavramlaştırma ile bu veriler yeni düzenlemelerle ifade edilirler.

Turuthan (1987) kavramlaştırmayı; zihinde zamanla birikmiş imgeler üzerinde daha ileri işlemler yapılması olarak tanımlamıştır. Kavramlarla zenginleşen imgeler, kavramların soyut ve somut özelliklerinden dolayı biçimlenmeleri farklılaşır. İmgesel olarak gösterilebilenlere somut kavram, sözel olarak anlatılabilenlere de soyut kavramlar tanımlaması getiren Uraz (1993)'a göre; somut kavramlar, nesne ya da olayların fiziksel özelliklerinden, soyut kavramlar ise nesne ya da olayın anlamından oluşmaktadır. Biçimlendirme eylemi, soyut ya da somut kavramlardan yola çıkarak somutlaştırma eylemi olduğuna göre; fiziksel ve zihinsel süreçlerin etkileşim halinde olması beklenir. Hem sözel hem görsel düşünme, eş zamanlı gerçekleşebilen yaratıcı süreç olmakla beraber; bu süreçte zihinde, tasarımın içeriğine dair fikirler görsel biçimleriyle oluşmaktadır. Ancak bu kavramsal düşünme tek başına yeterli olamayabilir. Bu durumda tasarımcı görsel anlatımlarına başvurarak, zihindeki imgelerin temsillerini dışavurur.

2.1. Soyutlama Süreci

Soyut kavramı, somut gerçekliğe olan uzaklığı nedeniyle anlaşılması güç olan her şey için kullanılmaktadır. Soyut; nesnelerin, olayların, fenomenlerin, onlardan ayrı olarak düşünülen ya da değerlendirilen nitelikleri için kullanılan sıfattır. Bir nitelik, ya da kavram gerçekte ait olduğu nesneden yalıtılma içinde düşünüldüğünde söz konusu olan özellik soyut diye anlatılmaktadır. (Cevizci,2005). Soyut için yapılan bu tanıma göre, sözel olarak anlatılabilecek durumların çağrıştırdığı olgu soyut olabilmektedir. Sadece sözel gerçeklikler değil, aynı zamanda nesnelerin birey tarafından algılanan anlamları da soyut bir olgudur. Çünkü, alınan görüntünün bireyde canlandığı imge kimi zaman farklılık göstermektedir. Soyut sanat nesnesinde olduğu gibi; sanatçı mesajı net olarak vermemekte ancak izleyicinin belleğinde, sanatçının ne anlatmaya çalıştığını sorgulamadan önce kavram görüntüleri oluşmaktadır. Bu yüzden *soyutlama*, Hançerlioğlu (1979)'a göre; bir bilgiye ulaşma yöntemi olarak, insan zihninde yapılır.

Gerçekte, yeniden somuta varmak ve somut bütünü de parçalarında birbirleriyle olan ilişkileri içinde tümüyle kavramak için kullanılan bir yöntem, bir araçtır.

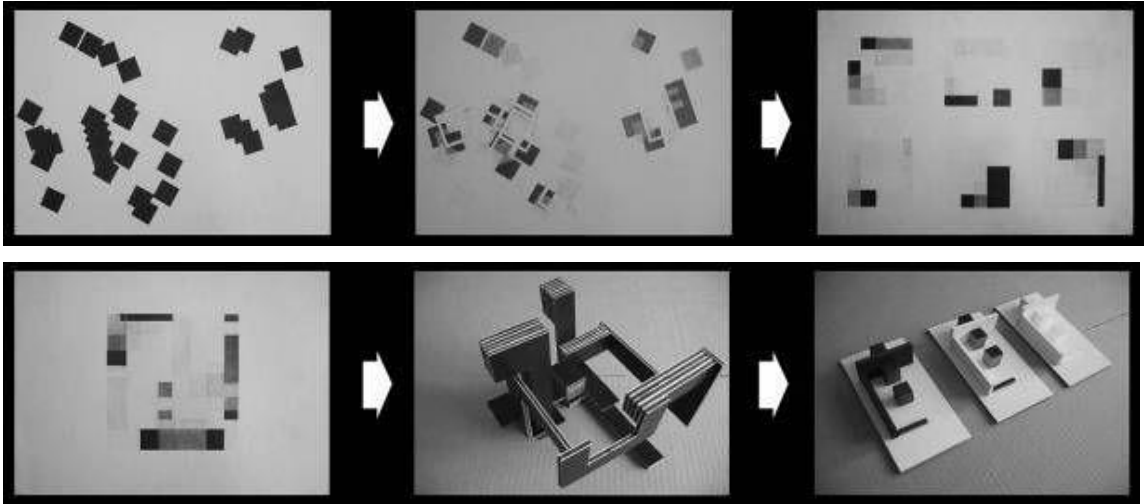
TDK (1992) Türkçe Sözlüğü'nde yaptığı tanıma göre *soyutlama*; bir nesnenin özelliklerinden veya özellikleri arasındaki ilişkilerden herhangi birini tek başına ele alan zihni işlem, gerçeklikle ayrılmaz olanı düşüncede ayırmadır. Timuçin (1994), *soyutlamayı*; bir şeyin herhangi bir niteliğini kendisiyle doğal bir bütünlük kuran öbür niteliklerden ayrı olarak belirlemeye dayanan zihin işlevi olarak tanımlarken; Hançerlioğlu (2011) bir nesnenin özelliklerinden ya da özellikleri arasındaki ilişkilerin herhangi birini tek başına ele alan ansal işlem olarak değerlendirir. Her üç tanımın ortak özelliği; soyutlamayı bilgilenme sürecinin en yetkin sürecini gerçekleştiren soyut kavramlar elde etmek için yapıldığının vurgulanmasıdır. Akarsu'da (1998) benzer şekilde *soyutlamayı*; geneli ve özle olanı, arınmış bir biçimde elde etmek için, özle ilgili olmayanı bir yana bırakma, bir tasarımın ya da kavramın nitelik ve bağıntı gibi öğelerini göz önüne almayarak dikkati doğrudan doğruya kavrama çeken düşünme eylemi olarak tanımlamaktadır. Akarsu'nun tanımını biraz daha genişleten Cevizci (2005) ise *soyutlamayı*; birbirlerinden başka bakımlardan farklılık gösteren nesnelere ortak niteliğini düşünce yoluyla yakalayıp genel bir fikir, bir *kavram oluşturma*; somut tarzda tek tek gözlemlenen özelliklerden çok, birbirine benzeyen sonsuz sayıda durum ya da ortamda gözlemlenebilen genel bir özelliği yakalama işlemi olarak niteler.

Bütün bu yorumlar ışığında; kavramlar, bireyin algıladığı düşünce ve nesnelere, zihinsel işlemlerden geçirilerek soyutlanmasıyla oluşur. Koçkan (2012)'a göre ise; zihinde imgelerle beliren düşünceler ve düşünceler arası ilişkiler, soyutlamalarla kavrama ulaşır. Sürecin kendisi olan soyutlamada; belleğin depoladığı verilerin bilinç düzeyine çıkarılması, verilerin analizinin yapılması, bu verilerin sınıflandırılması ile birlikte tekrar bir araya getirilmesi işlemleri uygulanır. Tasarıma çıkış noktası olabilecek kavramlar da; bu analizlerden süzüp çıkarılanların soyutlanması ile elde edilir. Bu nedenle, kavramlaştırma, bir anlamda soyutlama Koçkan (2012)'e göre temel özelliklere indirgeme anlamında kullanılmaktadır. Temel özelliklerine indirgenmiş tasarım bilgileri, tasarımın ana fikrini oluşturacak kavramsal bilgileri içerir.

Tasarılma, arayışlar ve alternatifler üretme sürecidir. Soyut biçimler, somut biçimlere oranla alternatif üretmeye daha elverişli olarak bilinmektedir. Bu yaklaşım Turgay (2009) bakımından değerlendirildiğinde; somutlaştırma sürecinin aksine, görselleştirme

çalışmalarında somut biçimleri fazlalıklardan *arındırarak* soyutlamak gerekmektedir. Arındırmaktan anlaşılması beklenen, İnceoğlu ve İnceoğlu (2004)'e göre; önemi bulunmayan ayrıntıları kenara bırakarak ilgisiz olanları aşama aşama ihmal etmektir. Diğer taraftan arındırma yapmanın nedeni; tasarımda kavram karmaşasına önüne geçme isteğidir. Çünkü Turgay (2009)'a göre; tasarımın dili, kesin ve kuşkuya yer vermeyecek şekilde nesnelere karşılık gelen bir karakteristik taşımalıdır. Bu nedenle, tasarım dilinin dizgisini oluşturan tasarımcı, pek çok soyutlama ve genelleme yapmaktadır.

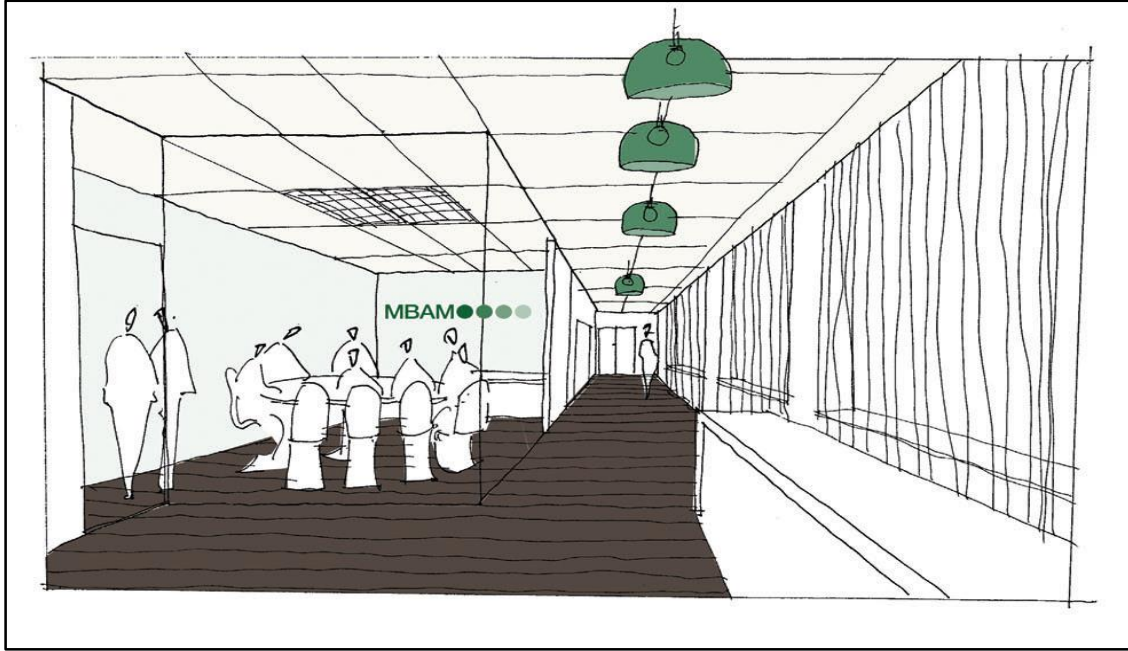
Algılanan ilk kavramlar, bellekte sürekli değişim halindedir. Bunun sebebi, bireyin bilinçli ya da bilinçsiz sürekli çevrelerinden algıladıkları kavramların verilerine veya bilgilerine katılmalarıdır. Yaratıcı birey olarak tasarımcı, bilinçsizlikle algılanan verileri, bilinçlilik düzeyine getirmek için yine kavramların bilgilerine başvurur. Soyutlama olarak bilinen bu süreçte tasarımcı, Turuthan (1987)'e göre; birinci süreçte *mevcudun irdelenmesi, katma, ayırıp atma, birleştirme, büyütme, küçültme, benzetme, nitelik değiştirme ve tersini düşünme* işlemleri ile yapılmaktadır. Bu sırada da tasarımcı *aktarmalar* yaparak ortaya koyduğu biçimi *sıralamalar ve dönüştürmeler* yaparak bozmuş ve yabancılaştırmış olmaktadır. Diğer süreçte ise detaylar atılarak basitleştirme yolu ile daha soyut bir yeni biçim elde edilmektedir (Görsel 9).



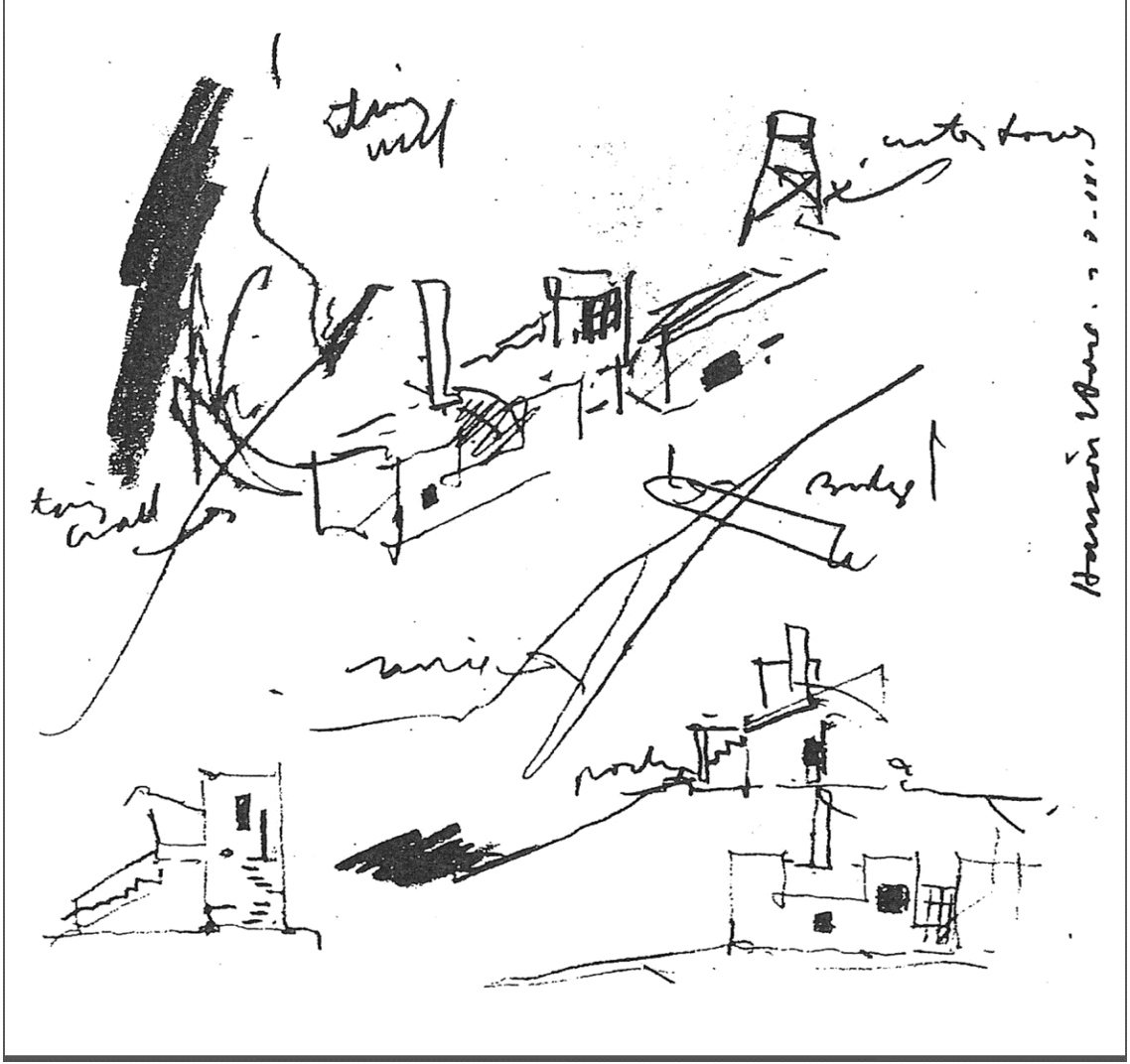
Görsel 9: Soyutlama Süreçleri : Hacettepe Üniversitesi Temel Tasarım Stüdyosu, Yrd. Doç. Mesut Çelik.
Kaynak: Turgay, 2009.

Tasarım diliyle soyutlamak, o kavramı bireysel olarak süzmenin yanı sıra, amaca yönelik ve tasarıma çıkış noktası olabilecek özellikleriyle görüp soyutlamayı gerektirir. Turuthan (1987)'e göre iş; kendi gözlemleri sonucu belli nesnelere belli özellikleri olduğunun farkına vararak, zihnindeki zamanla birikmiş imgeler üzerinde daha ileri bir takım işlemler yapmaktadır. Ertürk (1981); çocukların çoğu zaman herhangi bir sopayı rahatça, tüfek, at ve baston gibi kullanabildiğini hatırlatarak kişideki en temel soyutlama davranışını örneklemiştir. Burada çocuk; tüfek, at ve bastonun kullanış biçimlerini, diğer özelliklerinden ayırarak, sopa ile vücudun ilişkisinde yeniden ortaya koymaktadır (Turuthan,1987).

Bilgi edinme sürecinde, temel olan nesnelere dış görünüşüyle ilgili olan şekil değildir, genelde öze ilişkin şeylerin soyutlanmasıyla oluşur. Şeylerin bilgisini iletmede kullanılan en somut veriler eskizlerdir (Görsel 10). Erbay, Zorlu, Akgül, Onur ve Aras (2013)'a göre; Mimarın zihnindeki soyut düşünceleri kağıda aktarıp somutlaştırdığı eskizler aslında özünde yine bir soyutlamayı barındırmaktadır. İnceoğlu (1995)'na göre eskizler ile soyutlama, görsel anlatımlar içerisinde belli biçimlere bağlı kalma ve saplanma yerine; basitleştirme ile biçimsel kavramlar oluşturmaya, seçicilikle belli öğelerin vurgulanmasına, algılananların kısa sürede anlam ifade edecek şekilde görselleştirilmesine olanak sağladığını ifade etmektedir (Görsel 11)



Görsel 10: Öze ilişkin şeylerin soyutlanması ile bilginin iletilmesi
Kaynak: Coles, House, 2007..



Görsel 11: Eskizlerin soyut özelliği, yoruma açıklığı ve üretkenliği sağlamaktadır.
Kaynak: İnceoğlu, Soygeniş, Çil, 1997.

Eskiz çalışmalarının, kimi zaman tasarımın birden fazla düzlemde ilerleyen gelişim aşamalarını anlatmak için yeterli olmayabileceğini belirten Bilir (2012)'e göre; kavram geliştirme sürecinde etkileşim haline olunan fotoğraf, metin, herhangi bir nesne veya hikaye de, zihindeki çağrışımların akılda kalmasını ve izleyiciye anlatılmasını sağlayan araçlar olarak kullanılabilir. Bu anlamda grafik anlatımlar, süreçteki verileri algılamak, kavram hiyerarşisini görebilmek, kavramların diğer kavramlarla nasıl bağlantılı olabileceğini anlamak, hangi kavramsal yapının süreçte daha baskın olduğunu görebilmek ve en önemlisi sürecin gelişimini izletmek gibi görevler üstlenirler. Özellikle kültüre bağlı kavram çağrışımlarını, tek bir eskizle anlatmak akılda kalıcılık için yeterli değildir. Birçok farklı imge ile şekillenebilen kültür olgusuna ait bir veriyi kullanacak

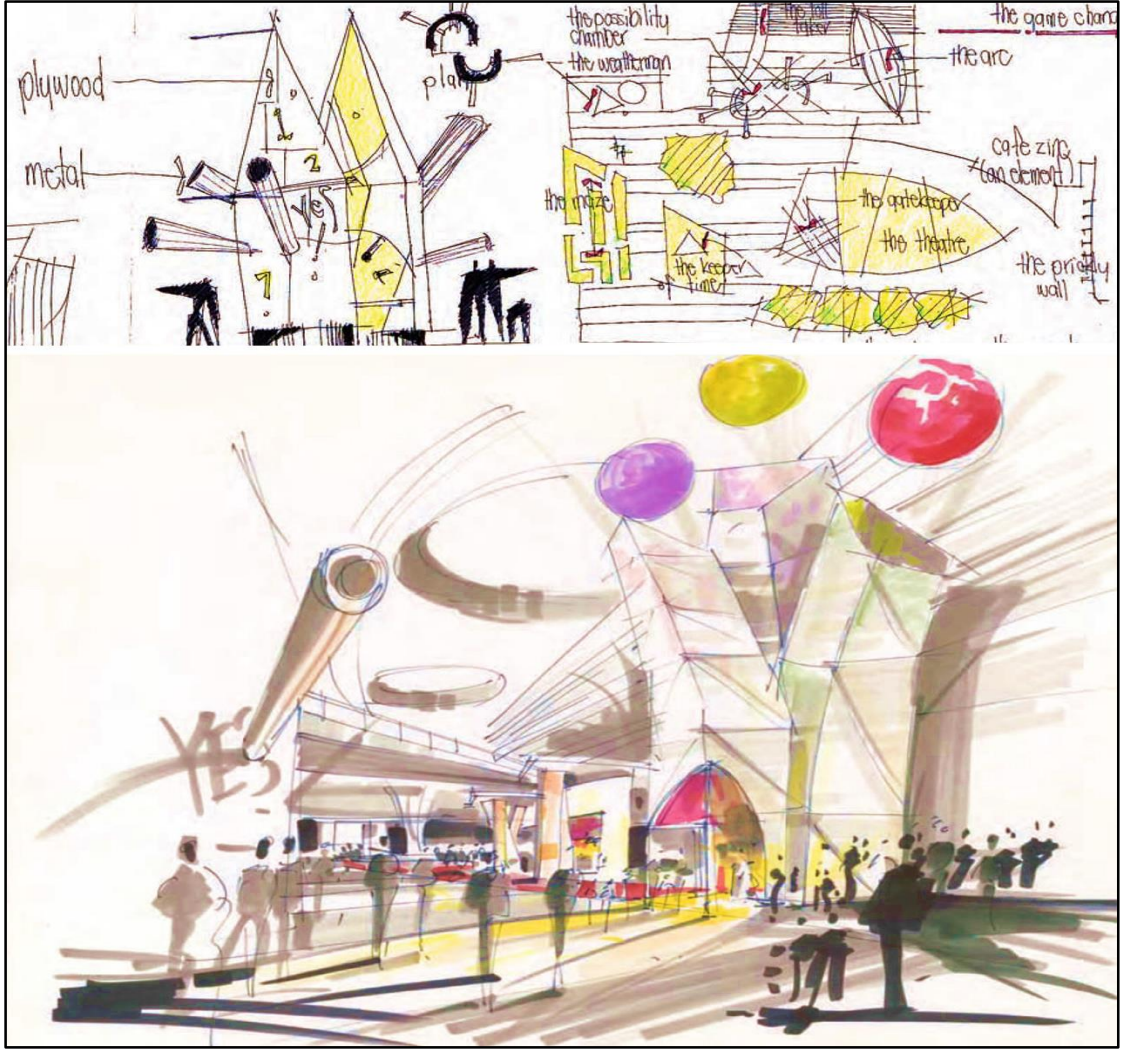
tasarımcı; şema, fotoğraf, metin, nesne veya hikaye gibi araçları grafiksel anlatımlar kullanır. Kaptan (2013)'e göre kültür; insan için insan tarafından üretilen değerlerdir ve bir mekanla anlam kazanmaktadır. Mekan en az kültür kadar soyutlanabilen ve somutlanabilen geniş anlamı içermektedir. Aynı şekilde kültür öğeleri de en az mekan kadar soyutlanabilir ve somutlanabilir. Ancak bu iletişimi daha çok çağrışım yapacak görsel ve sözel grafik şemaları ile anlatabilir. Bunu da en çok benzetme yoluyla yaparak, akılda kalıcılığı sağlar.

Ancak, soyut bir kavramla yola çıkmak, daha zor bir süreci beraberinde getirir. Çünkü kişi, soyut bir kavramı görsel düşünürken, kavramın kendisinde çağrıştırdığı somut bir karşılık arar ya da kavramın kendinde uyandırdığı hislerin biçimlendirme yollarını düşünür. Bu ilk somutlaştırma eylemi oldukça öznel ve herkesin farklı yaşayabileceği bir süreçtir. Somut kavramları kullanan tasarımcı, çoğu zaman analogileri kullanırken; soyut kavramlar için, soyutlaştırma ve somutlaştırmayı sürekli olarak yineler. Soyut kavramlar, görsel düşünceyle biçimlendirilirken; tasarım hala soyutta somuttur. Görsel anlatımla ilk maddeleştirmede ise somutta soyut özellik taşır; giderek daha çok somutlaştırılır.

Görülüyor ki; Koçkan (2012)'e göre, tasarımcı çıkış noktasına bağlı olarak, zihinde somutlaştırdığı fikirleri dışsallaştırdığında, ilk dışavurumlar kimi zaman nesnelere ya da nesnelere imgelerini çağrıştıracak kadar somut, kimi zamansa izleyen kişilerin anlamlandıramayacağı kadar soyut nitelikte olabilmektedir. Ancak; sonuçta ortaya çıkan soyut ya da somut eskizler, oluşacak biçimin temel özelliklerini içeren ön taslaklar olarak, *düşüncelerin somutta soyutlanmış halleri* olacaktır. Eskizin en önemli özelliği de, bu soyutluktan ötürü, yoruma açıklığı ve üretkenliğidir. Bu sayede, biçimler arasında yeni ilişkilerin kurularak, yeni bilgilerin üretilmesine yardımcı olurlar.

2.2. Somutlaştırma Süreci

Somitlaştırmanın en basit hali olarak tarifleyebileceğimiz ilk an, kavram geliştirme aşamasında, Bilir (2012)'nin tanımına göre, zihindeki herhangi bir düşüncenin biçimle anlatılmaya çalışıldığı andır. Bireyin görselleştirdiği her türlü düşüncede, bir bakıma somutlaştırma eyleminin yapıldığı söylenebilir.



Görsel 12: Sonuç ürüne giden alternatiflerin değerlendirildiği sorun çözme süreci
Kaynak: Mitton,2003

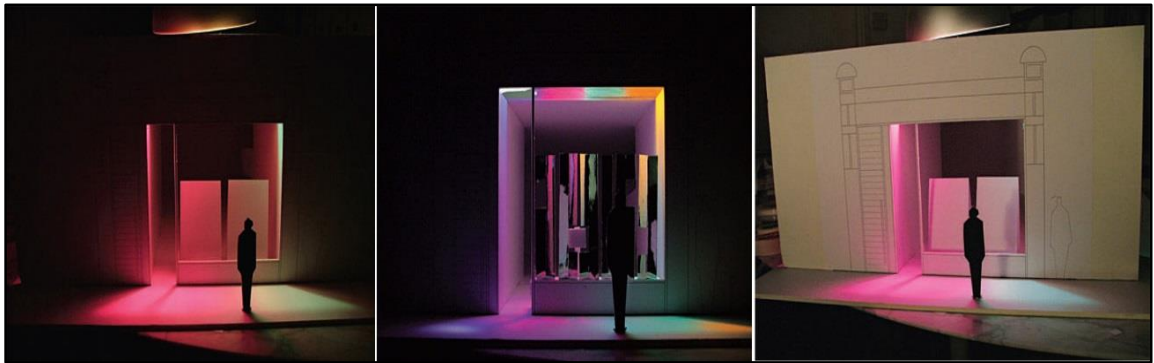
Yani soyutlama evresinin sonucunda ulaşılan kavramlardan, sonuç ürününe giden her adımda bir somutlaştırma mevcuttur. Ancak tasarım sürecinin genelindeki temel somutlaştırma süreci, tasarımcının ortaya koyduğu konsepti sonuç ürüne götürmeye başladığı anda başlar. Bu aşamada, tasarlamanın zihinde süregelen karmaşık süreci, yavaş yavaş sona ermektedir. Tasarımcının adımları, daha akılcı, sonuca ulaşmaya çalışan bir yolla, sorunları çözmeye yöneliktir. Tasarımcı, bu aşamaya gelmeden önce, yaratıcılığını en üst düzeyde kullanmış ve alternatiflerini sonuna kadar değerlendirmiş olmalıdır (Görsel 12).

Bir anlamda, kısmen somutlaşmış olan konsept çalışmasının da, tasarım sürecinin tamamına bakıldığında hala soyut bir model olduğu söylenebilir. Tasarımcının kavram

arayışında olduğu ilk eskizinde olduğu gibi, fikirlerin sonuç ürününe yansıyan kararlara dönüştüğü daha sonraki kapsamlı aşamalarda da var olan somutlaştırma eylemi, tıpkı soyutlama gibi, tasarım süreci boyunca devam eden ve farklı yoğunluklarda tekrar tekrar yapılan bir eylemdir.

Turuthan (1987), dönüştürme yoluyla biçim oluşturma etkinliğini, önce atak, bütüncü, alandan bağımsız ve alternatif üretmeye elverişli, yani genişleyen nitelikte; sonraki aşamada da *sıralama* ve *aktarma* yoluyla biçim somutlaşırken, daha temkinli, adım adım, alana bağımlı seçimler ve katmanlarla zenginleşen ve kesinleşen bir etkinlik olarak tanımlamaktadır. Soyutlamadaki *bilinenin yabancılaştırılması* etkinliğinin karşıtı olarak, somutlaştırmada Turuthan (1987)'e göre *yabancıнын ya da tuhafın bilinen hale getirilmesi* vardır. İlk başta, sorun yabancıdır; onun için kişi, onu değiştirip bilinen şekle sokmaya çalışır. Sıralama ve aktarmalarla da daha çok bilineni sürece katar.

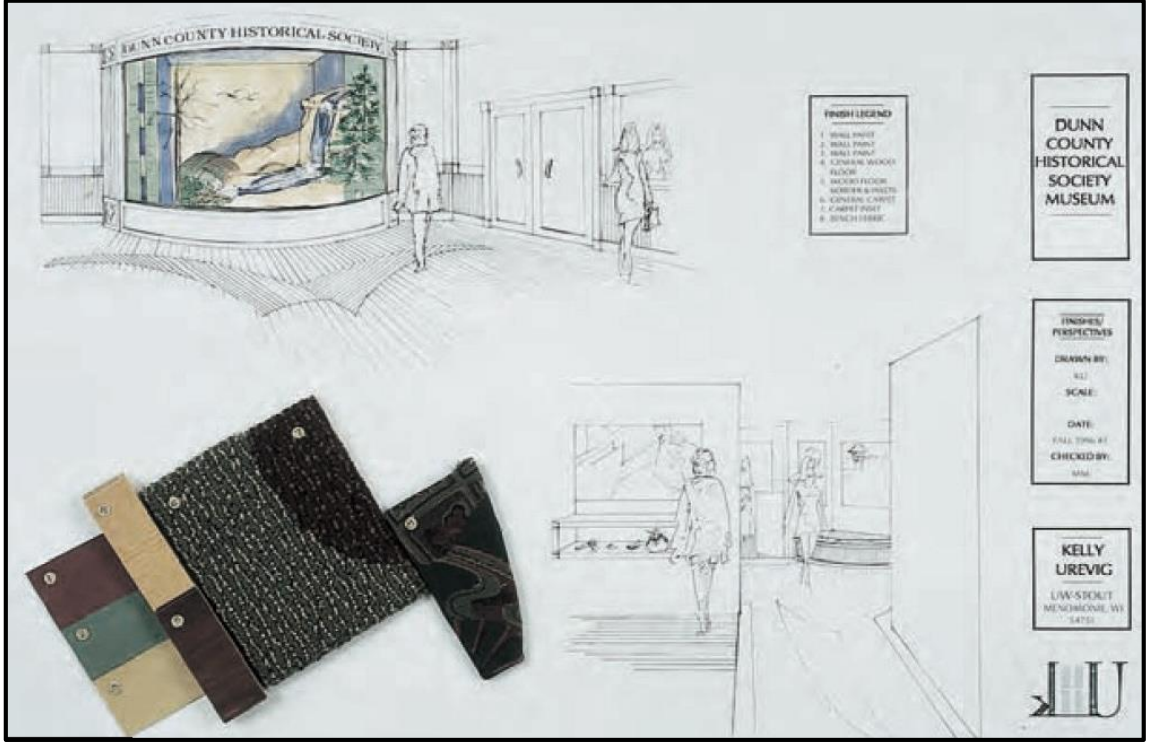
Bilir (2012)'in tanımına göre; somutlaştırma eylemi, tıpkı soyutlama gibi, kişiye özgü davranışlarla gerçekleşir. Kavramlar, farklı bireylerde, tasarlama ilkeleri doğrultusunda, farklı biçimlerle yansıtılabilir. Bir kavram, aynı tasarımcı tarafından da sonsuz sayıda farklı biçimle anlatılabilir. Biçime doğru yol alan süreçte ise, tasarımcının gözetmek zorunda olduğu birçok teknik gerçeklik bulunacaktır. Mekan tasarımcısı, konseptini tasarıma uyarlarırken, oranlama sistemini, renk ve doku kararlarını, kullanacağı malzemelerini, yani her tür somut adımını, kavramlaştırma sistemine paralel şekilde, bir bütün halinde düşünmek durumundadır (Görsel 13).



Görsel 13: Renk verilerinin adım adım somutlaştırılması
Kaynak: Coles, House, 2007

Mekanı oluşturan nesnel elemanlar çok sayıda uyaran aracılığı ile algısal sürece konu olurlar. İnsan duyuları tarafından duyumsanan bu fiziksel uyaranların bir kısmı direkt olarak mekanın fiziksel bileşenlerinden kaynaklanır. Sayın (2007)'a göre; yüzeylerin renkleri, mekanı oluşturan çeperlerin dokuları, orantısal ve boyutsal büyüklükler gibi veriler mekanı oluşturan fiziksel elemanların özellikleri olarak bu tür uyarılara örnek gösterilebilir. Fiziksel kaynağı mekanın nesnel bileşenleri olmayan, ancak mekansal bileşenlerden etkilenen veya bu bileşenleri etkileyen ikinci bir grup fiziksel uyaran daha vardır. Örneğin ışık, ses, koku gibi uyaranlar, salt mekanın fiziksel bileşenlerinden kaynaklanmayıp, mekanda gerçekleşen her tür fenomenle ilişkili uyaranlar olarak algıya konuk olurlar. Sonuçta bu iki grup fiziksel uyaran; renk, biçim, görüntü, ses, yankı, ışık, yansıma, koku gibi veriler olarak görme, işitme, koklama, tat alma, dokunma, denge gibi duyular aracılığı ile mekanın fiziksel bileşenlerinin, içinde gerçekleşen fenomenlerin ve tüm bağlamın insan tarafından duyumsanmasını sağlar. Somutlaştırma işlemi, Bilir (2012)'e göre bu yüzden, kavramların mekana yönelik yüzey ve hacimlerde tek tek karşılıklarını bulması ve bu aşamadaki her kararın konseptle bağlı olarak verilmesiyle gerçekleşir. Bu bağlam ise, bir dizge oluşturmakla mümkün olmaktadır.

Büyükarda (2000)'ya göre, dizgeyi oluşturan şifreler, bir tasarımın oluşmasında ve anlaşılmasında, bir başka deyişle, tasarımcı - tasarım ve tasarım - izleyici iletişiminin sağlanmasında önemli rol oynayan, tasarımın teknik dili olarak da yorumlanabilmektedir. Tasarımda karşı tarafa aktarılmak istenen ileti, gösterge rolünü üstlenen *arkitektonik kodlarla* sağlanmaktadır. *Arkitektonik kod*, bir tasarım bütünü içerisinde, o bütüne ait özellikler taşıyan en küçük göstergedir. Nasıl ki bir maddenin karakteristik özelliklerini taşıyan en küçük yapı taşı atom ise, tasarımın yapı taşlarını da arkitektonik kodlar oluşturmaktadır. Bir tasarım dilinin oluşmasında bu yapı taşlarının seçimi ve kullanımını önemli rol oynamaktadır. Bu oluşumun gerçekleşmesinde, hangi iletilerin ne şekilde iletileceklerinin belirlenmesi, o mekan tasarımının *düzzülerini* belirlemektedir.



Görsel 14: Arkitektonik kod olarak tasarım içerisinde malzeme kullanımına örnek
Kaynak: Mitton,2003

Konsept geliştirme için bir araç olan eskizler, tam anlamıyla bellekteki imgelerin kopyası değil, onların genel özelliklerini taşıyan ve temsil ettikleri düşüncenin bazı boyutlarını yansıtan arkitektonik kodlardır. *Arkitektonik kod*, tasarım içerisindeki bir malzeme, bir renk, bir örüntü ya da bir form olabilmektedir (Görsel 14).

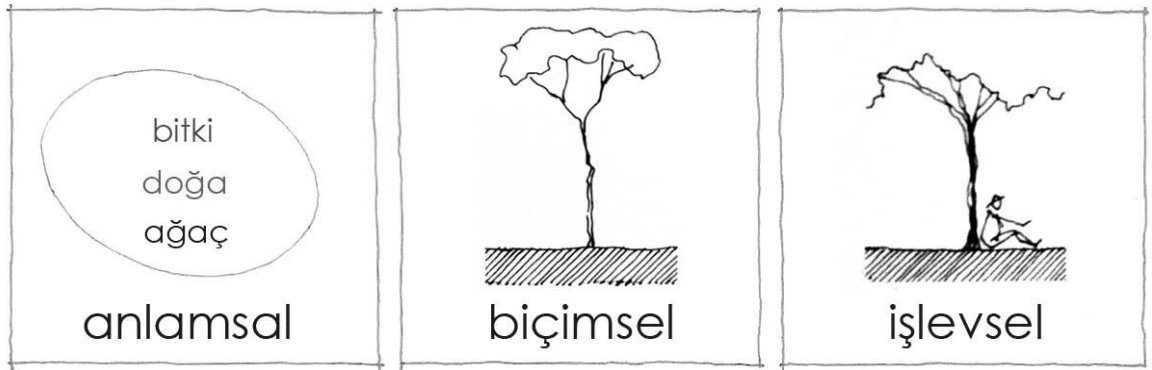
Arnheim (2009)'a göre, bir mekan tasarımı kompozisyonunda yapısal düzen, arkitektonik kodların ve diğer tasarım öğelerinin belli ilkeler bağlamında bir araya gelişleri ile mümkün olmaktadır. Tasarımı bir dize, başka bir deyişle yapısal bir düzel olarak ele alabilmemizi sağlayan en önemli nokta, dilde olduğu gibi tasarımda da, öğelerin belli ilkeler doğrultusunda gelişerek ya da biçim değiştirerek oluşturulması ve aynı ilkelerin, oluşan bu öğelerin bir araya gelmelerinde de etkili olmasıdır. Bu durum aynı zamanda, tasarımda örüntü birimlerinin oluşumu anlamına gelmektedir.

3. İÇ MEKANDA KAVRAMLAŞTIRMA YAKLAŞIMLARI

Tasarıma yönelik soyutlama ve somutlaştırma; ele alınan kavramın anlamsal, işlevsel ve biçimsel özelliklerinin seçilerek başka bir amaç için yeniden kurgulanması gereklidir. Ülgen (2004) kavramların; objelerin ve olayların hem doğrusal, hem de dolaylı olarak gözlenebilen özelliklerinden oluştuğunu belirtmiştir. Doğrudan gözlenebilenler (somut) özellikler, obje ya da olayın fiziksel özellikleridir. Dolaylı gözlenen özellikler ise, onun anlamlarıdır (soyut). Örneğin; bir üçgenin görünen çizgileri, onun somut özelliklerine, işlevleri ise soyut özelliklerine işaret eder. Her kavramın soyut ve somut özellikleri vardır. Bunların bir kısmında somut özellikler, bir kısmında ise soyut özellikler ağırlıklı olabilir.

Genel anlamda kavram; hem görünebilen ve biçimsel olarak anlatılabilen özellikleriyle, hem de bir veya birçok sözcükle anlatılan, zihinde çeşitli anlamlar oluşturan özellikleriyle var olmaktadır. Ancak kavramı tasarıma yönelik bir açıdan ele almamız gerekirse, hem sözel hem de biçimle anlatılabilecek olan işlevsel açıdan da değerlendirebiliriz.

Örneğin; ağaç sözcüğü bizde uyandırdığı biçimsel kavramının, yani imgesinin yanı sıra, sözel olarak anlatılabilecek anlamsal kavramlar da uyandırmaktadır. En basit örneğiyle, bireye ağaç kelimesinin çağrıştırdığı, *doğallık* gibi soyut bir kavram olabilmekte ve bu kavram da geri planda daha da soyut kavramları çağrıştırmaktadır. Ağaç sözcüğü, tasarım düzleminde düşünüldüğünde bir de işlevsel kavramlar çağrıştırmaktadır. Ağacın ne amaçla kullanıldığı, ondan ne gibi yararlar sağlanabileceği gibi sorular, bizi ağacın işlevsel kavramlarına götürecektir (Görsel 15).



Görsel 15: Nesnenin anlamsal, biçimsel ve işlevsel kavramları
Kaynak: Unwin'den aktaran Bilir, 2012.

Kant'ın üç ayrı çalışması, *Saf Aklın Eleştirisi* (1781), (*The Critique Of Pure Reason*) *Pratik Aklın Eleştirisi* (1788) (*The Critique Of Practical Reason*) ve *Yargı Gücünün Eleştirisi* (1790) (*The Critique Of Judgement*), kavramı tasarım düzleminde sınıflandırmaya yönelik birtakım ipuçları vermektedir. Kant'ın sınıflandırmalarını işleyip uyarlayarak mekan tasarımı bağlamında zihinsel sınıflandırmalar olarak ele aldığımızda, karşımıza *ilintilik/anlam - nedensellik/işlev - ayrıklık/biçim* sınıflandırmaları çıkmakta ve böylece tasarımda işlerliği olan üç kavramın da karşılığı olmaktadır; anlam (hangi bilinenden, ne tür bir yüklemle bağdaştırıldığı), işlev (neden kaynaklandığı, ne amaçla yapıldığı) ve biçim (bütünün neye bölündüğü, nasıl ayrıldığı).

Daima bir anlam barındıran soyut ve somut kavramın biçimlendirilmesi, insan zihninde oluşan anlamın yaptığı çağrışımların belli ölçüde biçim olarak ortaya konulması demektir. Biçim ister davranışla ve imgelerle, isterse de kavramlarla düşünölsün; anlamlarını kavramlaştırma süreci işlevsel, anlamsal ve biçimsel yaklaşım temelinde oluşur. Biçim, hem oluşturulma hem de geliştirilmesi sürecinde bu yaklaşımlardan işleve ereğin öncelikle göz önünde bulundurulması gerekir. Başka bir anlatım ile, Mimarlık ve Felsefe tartışmalarında Soykan (2004)'ın belirttiği gibi; bir kavramın anlamı biçimselleştirilirken biçimleri kullanılacak nesne, olay ve durumların seçiminde, onlardaki işlev ve ereksellik rol alır. Örneğin, işlev, erek ve anlam bakımından bütün tapınaklar, bütün saraylar ve bütün konutlar birbirine benzer. Birincilerde, 'tapınma', ikincilerde 'iktidar', sonuncularında 'ikamet etme' kavramları yorumlanmıştır. Bu yapıların biçimleri ile işlevleri arasında belirli benzerlikler olması, söz konusu kavramların yorumlanmasını olanaklı kılmıştır. Buna göre İçmimar, bir kavramı biçimlendirirken onun pragmatik (işlevsel), sentaktik (biçimsel) ve semantik (anlamsal) özelliklerinden yararlanır. Diğer bir deyişle kavramın bir anlamı, şeffaflık ise, anlamsal kavramın biçimlendirilmesinde iç mekanda kullanılan, alıştıığımız, kapalı duvar sisteminin kaldırılması, iç mekanda görünürlüğün ve açıklın sağlanması, algılanması düşüncesi, İçmimarı hem tasarım ve çizim hem de uygulama aşamasında yönlendirecek bir kavram olacaktır.

3.1. Pragmatik Yaklaşım

Yunanca *iş, eylem* anlamından gelen *pragma*; TDK Türkçe Sözlüğü (1995)'nde Türkçe'ye çevrilisinde *pragmatik* için *yararcı, faydacı*; *pragmatizm* için ise *yararcılık* ve *faydacılık* anlamında kullanılmıştır. Türkçe'de *pragmacılık* olarak kullanan Akarsu

(1998)'a göre ise kelimenin anlamı, doğruluğu ve gerçekliği tek yanlı olarak yalnızca eylemlerin sonuçları ve başarıları ile değerlendiren felsefe öğretisidir. Şu halde *pragmatizm*, Bilgin (2010)'e göre; özü itibariyle bir gayeye odaklanmıştır, teleolojiktir ve sonuççu bir felsefe olarak her ne nedenle olursa olsun başarı kazanamayan fikir veya eylem pragmatizmin dışındadır. Doğan (2003)'ın görüşü de Bilgin (2010)'nin görüşüne benzemektedir. Doğan (2003) için *pragmatik* düşünme biçimi; hangi araçlarla olursa olsun, *amaca* ulaşma yöntemidir. Ona göre hakikatin nesnel bir ölçüğü olmadığı için de *başarı*, her türlü eylemin biricik ölçüsüdür. Bu ölçü etkili olduğu sürece, yani kişiyi *amacına* götürdüğü sürece, istenilen her şeyi kullanmak suç sayılmaz. Amaca ulaşmak için karşılaşılan sorunları kolayca halletmek isteyen bir *metot* ve gerçeğin temelini keşfetmek isteyen bir *kuram* olarak görülen *pragmatizm*, Ülken (2000)'e göre; zihni etkinlik hususunda da, bir nevi tasarruf, *en az emek* amaçlar. Çünkü zihni meşgul eden şeyleri bir tarafa bırakıp, yalnızca sorunun fiilî faydasını dikkate alır.

Pragmatizm ismini ilk kullanan *Charles S. Peirce* (1839 – 1914) olmasına rağmen, kavramın daha çok duyulmasına ve yayılmasına neden olan kişi *William James* (1842 – 1910)' tir. James'ten aktaran Wells (2003)'e göre; *pragmacılık*, bir felsefe olmaktan çok bir metod, düşünceyi doğurduğu eyleme göre ölçen bir metottur ve James'e göre bu metotta yeni hiçbir şey yoktur. Pragmatik metod, Hançerlioğlu (2013)'na göre ise *doğru* ile *iyiyi* birleştirmektedir. *Pragmatik yaklaşıma* göre, yaşayışımız için elverişli olan her düşünce *doğru* olmalıdır. *Doğru* sözcüğü doğrulama sürecini harekete getiren bir düşüncenin, *yarar – iyi* sözcüğü de onun deneyde tamamlanan görevinin adıdır. İşte pragmacılık ya da pragmatik yaklaşım, Hançerlioğlu (2013) için; insan için gerekli olan, uygun olan *iş görece* ve *pratikte doğrulanabilecek* bir düşüncedir. Diğer bir deyişle; Frolov (1997)'a göre pragmacılık, bilgiyi pratik yararlılığıyla belirler. Pragmacılık, pratik yararlılık denince, bundan nesnel hakikatin ölçütü olarak pratikte onanışını değil, bireyin öznel çıkarlarını karşılamakta olan şeyleri anlar. Nesnel gerçeklik Pragmacılık'ta *deneyimle* özdeşleştirilir, bilmenin *özne* ve *nesneye* ayrılışı deneyim sırasında olur. Başka bir bakış açısıyla, Cevizci (2005) için pragmatizm; doğru ve yanlış sözcüklerinin anlamı, bir inancın, onun doğru mu yoksa yanlış mı olduğu sorusunu doğuran amacı gerçekleştirip gerçekleştirilmemesiyle, ya da bu amacın gerçekleşmesine katkıda bulunup bulunmamasıyla belirlenir. Yani Frolov (1997)'e göre; pragmacılık ya da pragmatik yaklaşım, mantık yasalarını ve biçimlerini *yararlı* kurmacalar olarak görür. Bu nedenle *pragmatistlere* göre, Doğan (2003) için; bir *kavramın* anlamı, bir *olayda*, bir *harekette*, veya bir *denemede* ortaya çıkar. Bir kavram hakkında ne düşündüğümüzün, ne

tasarladığımızın önemi pek yoktur; o kavramın anlamı gerçek yaşamda, yani bireyin çevresi ile olan ilişkilerinde belirecektir. Deneyimlerimiz ve hareketlerimizin sonuçları bize bir kavramın gerçek anlamını öğretecektir. Örneğin, elimizi ateşin altına koyduğumuzda elimiz yanacaktır. Bu *ateşin* niteliklerinden yalnızca biridir ve ateş hakkında bildiğimiz bütün nitelikleri bir araya getirdiğimizde ateşin tanımını elde etmiş olacağız. Sonuç olarak; bir anlam kuramı olarak pragmatizme göre herhangi bir kavramın gerçek anlamı, o kavramın hissedilebilir etkilerinden oluşur. Böylece bu anlam, teorik düşüncede değil, herhangi bir olayda, denemede veya harekette belirecektir.

Genel olarak bakıldığında *pragmatik* yaklaşım, pratik kullanım işlevine yönelik bir biçimlendirme yaklaşımıdır. Bu yaklaşım, Koçkan (2012)'a göre; deneme yanılmalarla değerlendirilen ve insan gereksinimlerini ön planda tutan, buna bağlı olarak ta kültürel bir özelliğe sahip olan biçimlendirme etkinliği veya yaklaşımıdır. Bu bağlamda, bu yaklaşım, tasarım sorunlarında ilk akla gelen ve genellikle en çok kullanılan yaklaşım niteliğindedir. Çünkü Hançerlioğlu (1979)'na göre *pragmatizm*, düşünceleri doğrudukları *davranışlarla değerlendirme* ya da *davranışla düşünme* arasındaki direk bağlantı olarak tanımlanmaktadır.

Mekanın şekillenmesinde; bireyin bireyle, bireyin nesneyle ve nesnenin nesneyle ilişkileri ile birbirlerine göre davranış yaklaşımları etkili olmaktadır. Bu davranış kalıpları ile düşünülen mekan, tasarımcı ve kullanıcı arasında bir iletişim aracı olmaktadır. Bu davranış yaklaşımları, mekanın biçimleştirilmesinde en büyük rolü oynar. Bu yüzden *pragmatik yaklaşımın* yerine, işe yarayan anlamında kullanılan *işlevsel yaklaşım* ile *davranışsal yaklaşım* gibi anlatımlar da kullanılabilir. Diğer bir anlatım ile insan davranışları ile mekanın işlevselliği arasında bir anlam kurabilme ve bu anlama biçim verebilme yaklaşımı pragmatik olarak adlandırılır. Barker (1968)'in *davranış kalıpları* olarak açıkladığı bu yaklaşım, pragmatik yaklaşımın genel adlandırılmasıdır. Ünlü (1998)'e göre ise; *davranış kalıbına* bağlı olarak mekanla birebir ilişkili davranışlar öne çıkmaktadır, davranış ve mekan biçimlenmesi arasında karşılıklı bir ilişki ortaya konulabilmektedir. *Mekânsal davranış* olarak tanımlayan Şalgamcıoğlu (2013)'na göre; bu davranış, çevre – davranış çalışmalarında temel bir noktadır ve farklı dinamiklerin etkili olduğu bir etkileşim içerisindedir. Mekânsal davranış, kimlik, sosyal ve kültürel konuyla ilişkili olarak düşünce yapısı, zihinsel algı, zamânsal, sosyal ve fiziksel boyutların tümünün etkileşimini içerir.

Tasarımcı, mekanı tasarlamadan önce zihninde beliren görüntüler, deneyimlenen imgelerin biçimleridir. Yani tasarımcı, sorunun çözümü düşünürken sadece geçmiş eylemlerden değil aynı zamanda deneyimlerden elde edilen bilgilerin genellemelerinden de yararlanır. Genellemelerden elde edilen bu bilgiler, kullanıcıların davranışlarıyla ilgili sorunları da içerir. Bu nedenle tasarımcı, mekanı tasarlarırken işlevi de hesaba katmak zorundadır diyebiliriz. Ancak işlev, soruna yaklaşımda amaç olabileceği gibi araç durumunda da olabilir. Tasarım sorunu, Koçkan (2012)'nin anlatımına göre; yalnızca belli bir işleve hizmet edecek bir biçim oluşturmakla ilgili olduğunda, o işlevin gerektirdiği biçimin düşünülmesi de büyük ölçüde amaç niteliğinde olan bu yolla olmaktadır. Bu durumda; tasarım bilgisini kullanıcı eylemleri oluşturur. Çünkü davranışlarla düşünme, sadece tasarımcının değil, empati yaptığı kullanıcının etkinliklerini de içermektedir. Fakat yine Koçkan (2012) için işlev ait bu yaklaşım; her ne kadar, işlevsel çözümler bulmaya yardımcı olsa da, yaratıcı düşünme ve biçimlendirmedeki özgünlüğü sadece işlevle kısıtladığından, tek başına yeterli değildir hatta kullanımı yaygın dahi olsa eski örneklerin benzerlerinin tekrarından dolayı, yaratıcılık yönü pek fazla önemsenmemiştir. Önemli olan nesilden nesile denenerek kabul görmüş biçimleri tekrar etmektir. Bunu nedeni, bu yaklaşımın direkt çözüme yönelik kabul görmüş biçimlere yönelmesidir.

Pragmatik yaklaşım her ne kadar insan gereksinimlerini karşılamaya yönelik pratik bir eylem olarak görülse de, insana hizmet etmektedir. Çünkü içmimarlığın en önemli amaçlarından biri belki de en önemlisi insan gereksinimlerini karşılamaktır. Bu nedenle işlev, Bilir (2012)'e göre; her tür mekan tasarımında göz ardı edilmesi imkansız bir bağlamdır. İşleve yönelik kavramlar, kullanıcı kitlesine hitabettiği gibi, tamamen giderilecek gereksinim ve uygulanacak davranışlarla da ilişkilidir. Ancak benzer şekilde kimi durumlarda, işlev geri planda çözülürken, kimi durumlarda tasarımın bütünü etkileyen kararlar verilmesine neden olabilir. Sonuç olarak; işverenin ya da kullanıcının gereksinimleri ve istekleri ile ortaya çıkan sınırlandırmalar, tasarıma yön verir ya da tasarımcının tasarlamaya başlaması için bir neden olmaktadır. Bu durum tasarım sürecine bir müdahale olarak görülebilir ya da tasarımcı tarafından olumsuz olarak algılanabilir. Fakat, tasarımcı; kendisi dışındaki olumsuz gibi görünen sınırlamaları, bir veri olarak kabul edip öngörülerini sayesinde süreci olumlu bir duruma çevirebilir.

Kullanıcı davranışları ve mekan etkileşimine bakıldığında bir mekanı belirli insan topluluklarının belli bir biçimde kullanmasını sağlayan, mekansal davranışa yönelik belirsizlikleri ortaya koyan ya da mekanı algılama düzeyine bağlı olan bazı temel

yaklaşımlar olduğu gözlenmektedir. Kahvecioğlu (1998)'na göre bu yaklaşımları tanımlamak gerekirse, en baskın yaklaşımlar olarak: *olabilirlik*, *olasıcılık*, *etkileşimcilik* gibi yaklaşımlardan bahsetmek mümkündür. *Olabilirlik*, bir mekanın belli bir insan topluluğu tarafından belli bir amaç ya da işlevi gerçekleştirmek için kullanılabilmesini sağlayan özelliktir. Bu yaklaşımda insanın yakın çevresiyle etkileşimi gereksinimlerine, deneyimlerine, algılama düzeyine göre biçimlenerek davranış biçimine etki etmektedir. *Olasıcılık*, mekânsal davranışa yönelik belirsizlikleri ortaya koyarak, insan davranışının mekansal koşullara bağlı olduğu görüşünü savunmaktadır. İnsanın yakın çevresi ile kuracağı ilişkilerden dolayı davranış biçiminin etkileneceği oldukça açıktır. Bu bağlamda, *Etkileşimcilik* yaklaşımı, mekansal çevrenin insan davranışını etkileyebileceği ancak belirleyemeyeceği görüşünü savunmaktadır.

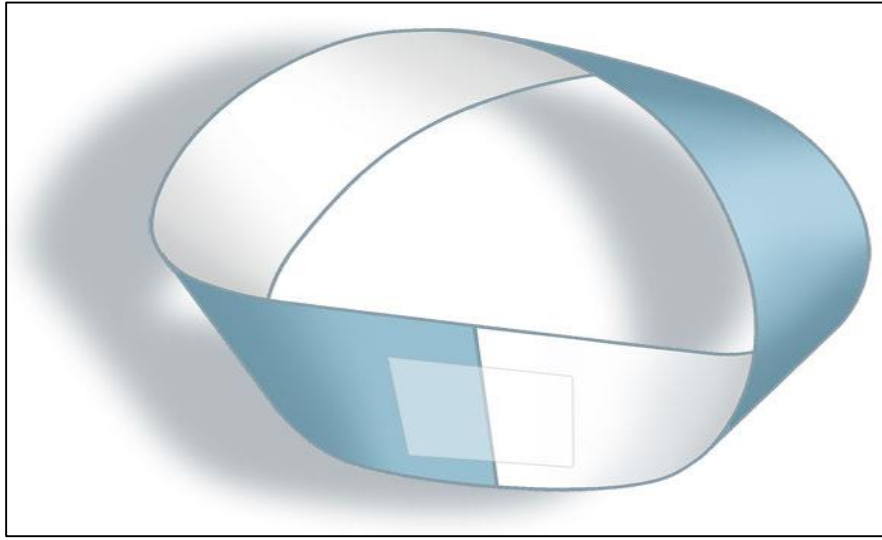
Davranışa ilişkin olan pragmatik yaklaşım günlük yaşamdaki mekansal çevrede yer alan olayların özellik ve ilişkilerinin zihinde kodlanması, saklanması, çağrılması ve çözülmesi sürecini içeren kişinin özellik ve deneyimlerinin oluşturduğu bir kurgu olarak tanımlamak mümkündür (Turgay,2009). Bu kurguyu oluşturacak olan verilerin sahibi ise içmimar ve kullanıcıdır. Soruna ait ve ilk çözülmesi beklenen veri kullanıcı ya da işverene ait kavram verileridir. Tasarımcı mekanı kurgularken anlaşılır olabilmeyi amaçlamalı, bunun için de tüm mekansal iletişim kodlarına hakim olmalı ve bunları tasarladığı kurguyu kullanacak olan toplumu, kültürü temel alarak değerlendirmelidir. Bu bağlamda kullanıcının bulunduğu toplum ve kültüre ait kavram verileri, tasarımcının mekanda oluşturacağı soyutlama ve somutlaştırmanın iletişim kodları olmaktadır. Pragmatik yaklaşımın en önemli göstergesi olan *kültür kavramı*, Güvenç (1991)'e göre; toplumdaki kültürel öğeleri, kuram ve süreçleri ve bunların karşılıklı ilişkilerini temsil eden bir harita gibidir. Fakat bu harita toplumsal yapının kendisi değil, onun *kavramsal* ve *soyut* modelidir. Diğer bir deyişle, kültüre bağlı imgelerden çoğu gerçeği varolmayan soyut kavramlardır. Soyut kavramlar, somut kavramlara göre alternatif üretmeye daha elverişli olarak bilinmektedir. Tasarlama eyleminde oluşan bu soyut kavramlar genellikle soyutlama aşamasında varlık gösterir. Sonuç olarak pragmatik yaklaşım bilinenin aksine, üretken bir sürecin tetikleyicidir. Eski davranışların tekrarı bile olsa, bilinen somut kavramlar tekrar soyutlama yolu ile kullanıcıya özgü mekan olarak biçimlenir. Yaratıcılık ta daha çok kavramların soyutlama aşamasında olduğu bilindiğine göre, pragmatik yaklaşım yaratıcılığın aktif olarak devam ettiği davranışsal ya da işlevsel yaklaşımdır.

Pragmatik yaklaşım daha çok, kullanıcıyla ilgili kavram verilerinin soyutlanması ve kavramlaştırılması düzeyinde gerçekleşmektedir. Mekan düzeyinde pragmatik olarak soyutlanan herşey başlangıçta kullanıcının gereksinimleridir denilebilir. Örneğin yerleşik hayata geçmeden önce bireylerin toplu yaşadığı doğal mekan olarak adlandırabileceğimiz mağaraların galerileri arasındaki tünellerin geçişe uygun olmayan kısımlarının genişletilmesi ile iki oda arasında koridor tasarlanması sürecinde bire bir benzer gereksinimler ve benzer kurgulama vardır. Yani koridor kavramı bilinir olduğunda soyut bir kavram olmaktan çıkıp stratejik bir araç haline gelmiş olur. Mağaranın galerileri de aslında büyük odalardır (belki de herkesin bir arada uyuduğu koğuşlardır demek daha doğru olur. Bugün ise herkesin tek başına uyumasını gerektiren yatak odaları var) Demek ki mağara galerilerine duyulan gereksinim evrimleşerek odaya duyulan gereksinime dönüşmüştür. İçmimaride ve mimaride soyutlamanın genleri buradadır (<http://tr.wikipedia.org/wiki/Soyutlama>) (Erişim:08.09.2014)

İlk kez gereksinimlerin karşılanması amacıyla ortaya çıkan *barınma* kavramı, günümüzde gereksinim olarak devam etmekle birlikte, gelişen teknoloji ve değişen sosyo – kültürel değerlerin sentezi farklı kavramları da beraberinde getirmiştir. Özellikle iç mekan tasarımında, tasarım sürecinde mekan sadece barınma işlevini karşılamak için değil, aynı zamanda aynı mekanda çalışma olanağının karşılanması ve sorgulanması gibi işlev gereksinimleri, içmimarların pragmatik yaklaşımında farklı kavram verilerini kullanmasına neden olmaktadır. Geçmişte çalışma eylemi, yaşanan ya da barınan mekanda farklı bir konumda gerçekleştiriliyorken; günümüzde teknolojinin gelişmesi, çalışma hayatını yaşadığımız mekanlara taşınmasına ve yaşama – çalışma işlevlerinin birlikte gerçekleşebilmesine imkan sağlamaktadır. Bu durum en çok mimari ve içmimari tasarımlarda karşılığını bulmuş, kavram verilerinin kullanılmasında sergilenen yaklaşımlarda, tasarımcılara çeşitli seviyelerde yardımcı olmuştur.

Endüstriyel üretim tekniklerinin gelişmesine paralel olarak, yaşam şekli de değişmektedir. Buna bağlı olarak üretim süreci, gücünü, bireylerin bedenleri yerine daha çok zihinsel enerjilerinden almaktadır. Zihinsel güç; gelişen teknolojinin ve buna bağlı olarak seri üretim tekniklerinin kaynağını oluşturmaktadır diyebiliriz. Bu güce bağlı olarak bireyler; yaşamlarını daha çok barınma mekanlarında, yaşamsal işlevlerini çalışma yaşamlarına entegre ederek geçirmektedir. Üretim yerlerinde, bedensel gücün yerine gelişmiş üretim bantları, daha seri ve kaliteli aynı zamanda daha ucuz üretim yapabilmektedir. Örneğin; Mobius Şeridi' nin keşfedilmesi yaşam şekillerini de

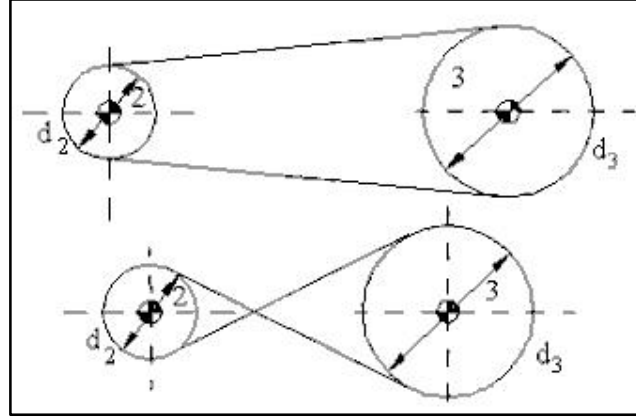
değiştirebilmiştir. Wikipedia'nın tanımına göre Mobius Şeridi, geometrik olarak uzunca bir şeridin bir ucunu 180 derece bükerek diğer ucu ile birleştirilmesiyle elde edilen şerittir. İlk olarak 1861'de Johann Benedict Listing tarafından tanımlanmıştır. Dört yıl sonra August Ferdinand Möbius, yayınladığı bir çalışmasında tanımını vermiş, şeridin tek yüzlü olmasını yönlendirilememesiyle açıklamıştır. Normal bir şeridin iki yüzü varken Möbius şeridinin sadece bir yüzü vardır. Başka bir anlatım ile Möbius şeridinin üzerindeki bir noktadan hareket etmeye başlandığında bütün alan taranarak aynı noktaya geri dönülür (Görsel 16)



Görsel 16: *Mobius Şeridi, seri üretimin gücü olarak görülebilir. Yüzeyin herhangi bir noktasından başlayan hareket, hiç durmadan yine başladığı noktaya döner.*

Kaynak: <http://domathtogether.com/solved/mobius-strip-investigations/> (Eriş:14.09.2014)

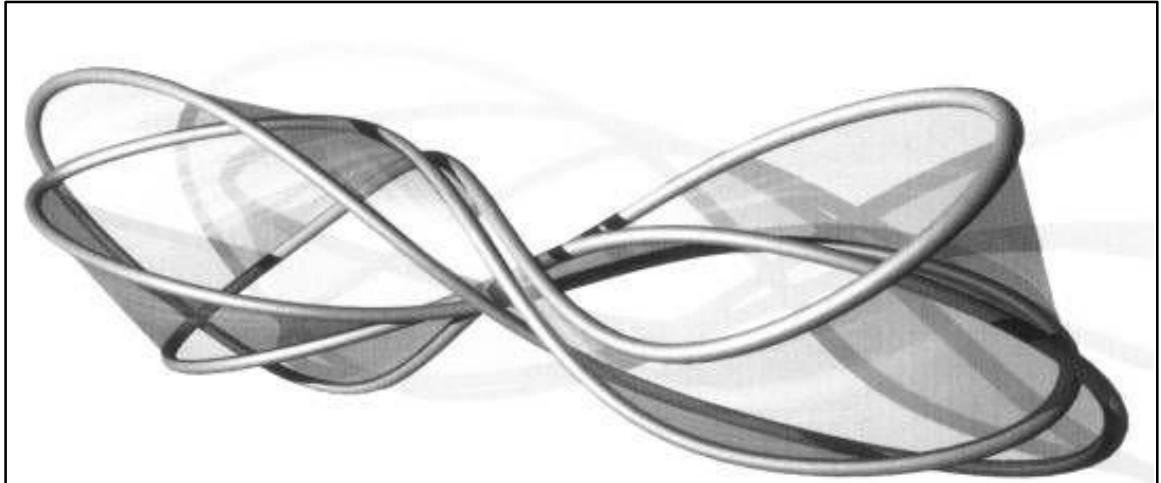
Mobius Şeridi, fabrikalarda üretim mantığına göre uyarlandığında adını *Mobius Bandı* olarak almaktadır. Bu band sayesinde üretim hiç durmadan devam etmektedir. Beden gücüne bağlı olmaksızın, zihinsel gücün ürettiği bir kurguyla sürekli üretime devam etmektedir. Örnek vermek gerekirse; mesela, bir makinede kullanılan kayışı düz şekilde bağlarsanız bir yüzeyi sürekli eskir. Ama çapraz bir bağlantı yani Möbius şeridi tarzında bağlarsanız iki yüzeyi de eşit oranda yıpranır ve daha uzun süre iş görür. (Görsel 17)



Görsel 17: *Möbius Şeridi, sürekliliğin ve buna bağlı olarak seri üretimin göstergesidir.*

Kaynak: <http://ayhanlale.blogcu.com/mobius-seridi/10412463> (Eriş:14.09.2014)

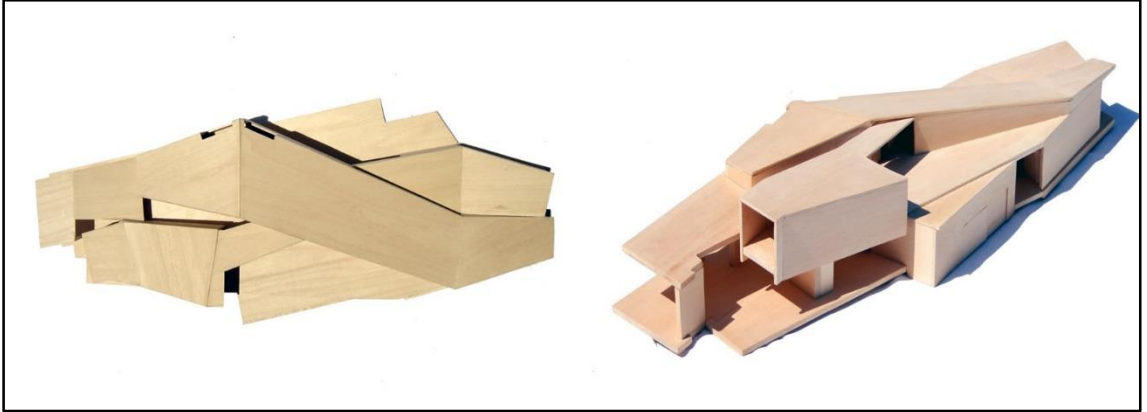
Matematiksel bir kavram olarak karşımıza çıkan *Möbius Şeridi*, birçok tasarımcı tarafından veri olarak kullanılan bir kavram olmuştur. Bunun nedeni insan hayatını kolaylaştıran bir matematiksel kavramın, beraberinde diğer kavramları da tasarımcının imgesel dünyasında biçimleştirmesidir. Tasarımcıların zihninde çağrıştırdığı bu imgeler, genellikle insanların yaşayış biçimlerine yansıdığı ölçüde kavramlaştırılır. Möbius Şeridinin üretime yaptığı katkı, çalışanların ve üreticilerin ya da iş sahiplerinin yaşama ve davranış biçimlerine çeşitli yollarla yansımıştır. Bu sayede ortaya çıkan *süreklilik*, *zamansallık*, *geçmiş – şimdi – gelecek*, *barınma – çalışma*, *verimlilik*, *esneklik* gibi kavramlar, tasarımcı – kullanıcı arasında bir veri ağı oluşturabilmektedir. (Görsel 18)



Görsel 18: *Beraberinde birçok kavramın kaynağını oluşturabilecek Möbius Şeridi ya da Möbius Bandı*

Kaynak: *Betonart Dergisi*,2014 – 4.

Hollandalı ünlü Mimar Ben van Berkel'in, 1998 yılında Hollanda'da tasarladığı *Mobius Yapısı*, mekanın kendisi ile birlikte birçok farklı kavram verilerinin kesiştiği mekanlardandır. *Alışlagelmiş geleneksel ev kavramının ne olduğunu ve barınma işlevini* sorgulayan Mimar Ben Van Berkel, Turgay (2009)'a göre; tasarım sürecindeki yaklaşımıyla mekanın sadece barınma işlevini karşılamak için değil, aynı zamanda aynı mekanda çalışma olanağının sorgulanmasını ve gerçekleşmesini sağlamıştır. Sosyal, kültürel ve ekonomik alandaki toplumsal hızlı değişme, mekânsal sorunlara çözüm üretmede pragmatik bağlamda yaklaşımı da değiştirmiştir. Lefebvre (2014)'nin de bu yaklaşıma benzer olarak belirttiği durum; her toplumun, her üretim tarzının kendi mekanını ürettiğini, ancak mekanın üretiminin metaların üretimine benzemediğidir. Çünkü mekanın üretimi açısından önemli olan, mekanın değişim ya da soyut değeri değil, kullanım değeriyle bağlantılı olarak yaşam alanı olan somut mekana gönderme yapmasıdır (Görsel 19). Mekan, gündelik yaşamın rutinleriyle somut gerçeklik kazanır. Bu yaşamın rutinleri, Mobius Şeridinden çıkan seri üretim metalarına benzemediği için, her bir toplumsal ve kültürel değer, tek tek değişimleri ile birlikte kavramlaştırılır. Mobius Yapısında yapılan da; üretim ve yaşam işlevlerinin kesiştirilmesidir.

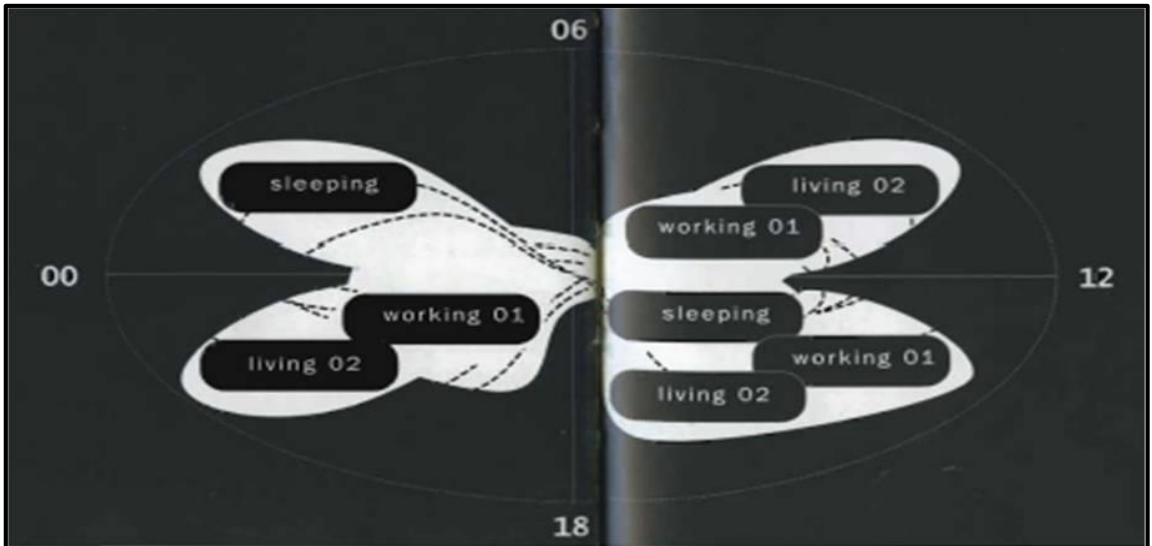


Görsel 19: Matematiksel bir kavram olan Mobius'un mekansal karşılığı olarak sorgulanan Mobius Yapısı, Ben van Berkel.

Kaynak: Betonart Dergisi, 2014 – 4.

Üretim bandının sağladığı imkanlarla birlikte; bireylerin mekanı daha çok, Lefebvre (2014)'nin anlatımıyla, *gündelik hayatın mekanı* alanlarına evrimleşmiştir. Barınma amacıyla yapılmış mekanlardan, çalışma alanının da birlikte düşünüldüğü işlevsel

mekanlara dönüşen yapılar; tekrar pragmatik yaklaşımın *yararsal, davranışsal* yönleriyle kavramlaştırılmıştır. Ancak *dogmatik, daha önceki örneklerin benzerleri* ya da *geleneksel* gibi tanımlamalar, pragmatik yaklaşımın dışında kalmış kavramlara dönüşmektedir. Artık mekanlar sadece barınma amacıyla değil; aynı zamanda çalışma, üretme, maddi kazanç sağlama, dünya ile iletişime geçebilme gibi yaşamsal amaçlarla işlev kazanmaktadır. Bu durum ilişkilerin ve davranışların karmaşıklaşmasına neden olduğu gibi yapıların biçimlenmesi ve örgütlenmesinde barındırdığı kavramların ilişkilendirilmesinde de karışıklığa yol açmaktadır. Uyuma alanları ile çalışma alanları, çalışma alanları ile oturma alanları, çalışma ile yemek alanları, belki de oturma ile yemek alanları gibi olguların birlikte çözümlenmesini isteyen birey gerçekte Marx (2012)'a göre üretim bandının *metası* durumuna gelmiştir. Bu bağlamda, bu düzeni kurgulayacak olan tasarımcı; belleğindeki imgeleri içinde bulunduğu sosyal, kültürel etkileşim içinde değerlendirerek kavramlar oluşturmaktadır. Bu kavramlar, Turgay (2009)'a göre, tasarım kurgusunun oluşturulması sırasında yoruma açıktır. Tasarım dilinin dizgesini oluşturan tasarımcı, tasarım dilini oluşturan kavramlar daha kesin ve kuşkuya yer vermeyecek şekilde nesnelere karşılayan karakteristik özellikler taşımasını sağlayacak doğrultuda soyutlama ve genelleme yapmaktadır. Dolayısıyla tasarımcı önce dönüştürmelerle soyut nitelikli ilk biçimi oluşturmakta sonra da bir organizasyon yolu, bir düzenleme kuralı, bir ilkeye bağlı kalarak biçimi adım adım somutlaştırmaktadır (Görsel 20)



Görsel 20: İççe geçen davranış biçimlerinin, Möbius Yapı'da işlevsel şemaya dönüşmesi için yapılan kavramlaştırma.

Kaynak: Betonart Dergisi,2014 – 4.

Mekan, dünya ile kiři arasında bütünlük ve anlam veren ilişkiler bütünüdür. Aynı zamanda mekan, insanlara, yere, geçmişe ve geleceğe bađlı olma özelliklerine sahiptir. Şimdiki zamanla ilgili deneyimlerin de Özak (2008)'e göre, büyük ölçüde geçmiş hakkında bilinenlerin üzerine oturduğu ve genellikle geçmişle ilgili imgelerin var olan toplumsal belleđi sürdürdüğü düşüncesinden yola çıkarak mimarının ve içmimarının de büyük ölçüde geçmişte oluşturulan değerlerin üzerine oturduğu ve geçmiş imgelerle şimdiki yaşamı şekillendirdiđi öne sürülebilir. 21.Yüzyıl mekanıyla ilgili biçimin neye benzediđi veya benzeyeceđi gibi son derece temel bir yaklaşım bireylerin řu an ait olduđu toplumsal bellekle şekillenmektedir. Mekanların anlatısı, birbiriyle bađlantılı anlatılar dizisinin bir parçasıdır; söz konusu mekân, kişilerin kimliklerini edindikleri grupların öyküsü içine gömülüdür ve izler taşır. Geçmiş – gelecek arasında devamlılıđı sağlayan kavramın anlatımı süreklilik olabilmektedir. *Mobius döngüsü* de farklı katmanlar arasında birleřtirici bir etmen olarak, Mobius Yapısında kullanılmıřtır. Bu bağlamda Turgay (2009)'ın da açıkladıđı gibi, *şimdinin ve geçmiş - gelecekle, için dıřla* arasındaki bađlantı; devamlılıđının ne şekilde oluşacađı kurgulanmıřtır. Bu sayede *sürekliliđin* dıřarıdan okunması, iç mekana girildiđinde bu *sürekliliđin* devam etmesi ve yapının bir *kütlesel bütün* olduđu vurgulanmaktadır.(Görsel 21, 22, 23).



Görsel 21: Kütlesel Beden olarak tasarlanan Mobius Yapısı, Ben van Berkel.
Kaynak: Betonart Dergisi,2014 – 4.



Görsel 22: Mobius Yapıtı üzerinde, İç ve dış bağlantısının sürekliliği oluşturmaları
Kaynak: Turgay,2009



Görsel 23: Mobius Yapıtı üzerinde, Şimdi, geçmiş – gelecek bağlantısının sürekliliği oluşturmaları
Kaynak: Turgay,2009

İşlevin, anlam kazanması biçimleşmeye başladığı andan itibaren oluşabileceği gibi, biçimsel yaklaşımda geliştirilerek de anlam kazanabilir. Bilir (2012)'e göre ise; biçim,

diğer yandan işlevselleşmeye başladığı zaman anlam kazanmaya ve tariflenmeye, yeni bir şey oluşturmaya başlamaktadır. Soyut bir biçime anlam yüklemek, tasarım sürecinin ileri aşamalarında da yapılabileceği gibi, anlamsal bir kavramla bütünleştirilerek de anlam kazanması sağlanabilmektedir.

Anlamsal, işlevsel ve biçimsel kavramlar çoğu zaman birbirinin içine geçmiş durumdadır ve özellikle mekan tasarımcısı amacı doğrultusunda her aşamada refleks halinde, anlamı ve işlevi biçime çevirme içgüdüğü içerisinde. Sınıflandırmaların her biri aynı derecede önemlidir; hangi kavram sınıfının daha çok algılanacağı; sorunun niteliğine ve koşullarına bağlı olmakla birlikte, kuşkusuz aynı zamanda tasarımcının seçimindedir.

Özellikle mekan tasarımı kapsamında kavramlara dair bir aşama sırası yaratmanın yararı olmadığı gibi, oldukça yanıltıcı olacağı düşünülmektedir. Bunun iki nedeni vardır: Birincisi; konu, koşul, gereklerin ağırlığı, hangi sınıfların önce gelmesi gerektiği belirtilebilir, ancak buna önceden karar verilmiş olması, tasarımın doğasına aykırıdır. İkincisi; her tasarımın yaklaşımı diğerinden farklı olabileceği gibi sınıf yorumları da başkalık gösterecektir. Dolayısıyla sınıfların hangisinin önce ele alınması gerektiği, kişilerin düşünme işlemleriyle, biçimleriyle saptanacaktır. Tek model yaklaşımı tasarımcıyı büyük ölçüde sınırlayan, pek de üretken olmayan bir yana yönlendirmektedir (Turan, 2002).

3.2. Semantik Yaklaşım

İçmimarlık sadece belli işlevsel mekan ve nesnelere yaratmayı değil; aynı zamanda duygusal etkileri ve belli bir *anlam derinliği* olan mekanları kurgulamayı amaçlamaktadır. İçmimarın mesajını da içeren ve içmimarlığın objesi olan iç mekan, bu yönüyle tasarımcı ve kullanıcı (müşteri) arasında *sözel olmayan* bir iletişimin yolunu oluşturmaktadır. Çünkü nitelikli bir içmimari, işlevsel olduğu kadar duygusal etkiler taşımalıdır. İç mekanda duygusal ya da anlam derinliği yaratan, kurguyu ve mekanı oluşturan bileşenler *semantik öğelerin* de dahil olduğu öğelerdir. Buna göre ise *semantik*, anlamı dile getirmenin bir aracı olarak gösterge sistemlerini inceleyen bir yaklaşım olmaktadır.

Semantik, Hançerlioğlu (2011)'e göre, herşeyden önce bir bilimdir ve anlamları incelemektedir; anlatmak anlamını dile getiren Yunanca *semainein* sözcüğünden

türemiştir. *Anlambilim* olarak ta adlandırılan *semantik bilim*, *dilbilimin* anlamları inceleyen bir dalıdır. Sözcük anlamlarını başka sözcüklerin anlamlarıyla karşılaştırarak ve zaman içindeki gelişmelerini inceleyerek işlevini yerine getiren anlambilim ya da semantik bilim; Cevizci (2005)'e göre, *göstergelerle*, *gösterilen* arasındaki ilişkiyi inceleyen disiplin, bilim dalıdır. Ancak, yine Cevizci (2005)'e göre; anlamın gösterenle gösterilen arasındaki ilişkiyle sınırlanamayacağı, göstergenin diğer göstergelerle olan ilişkisi dolayımında da ele alınması gerekmektedir.

Göstergelerin gösterdikleri ile ve onlara eklenen anlamlarla ilgilenen semantik bilim için en önemli anahtar kelime *anlamdır*. Anlam terimi, Türkçe'de *an* kökünden türetilmiştir ve *an*'in anlamlandırdığı şey olarak tanımlanır. Gençosmanoğlu (2001)'na göre anlam kavramı; bir sözcükten, bir sözden, hatta bir davranış ya da olgudan anlaşılan şey; bunların *hatırlattığı nesne*, düşünce ya da imgeleme anlamlarını taşımaktadır. Diğer bir deyişle Bilir (2012)'ye göre; anlam, kelimenin zihinde yarattığı düşüncelerden her birini kapsamaktadır. İnsan yaşamının her anında, yani düşüncenin gerçekleştiği her anda bir anlam söz konusudur. Hançerlioğlu (2011)'nin tanımında ise anlam terimi; *duyu ve yön* anlamlarını da içerir. Anlam, anlayan ya da anlatan'ın anladığı ya da anlattığı nesne üstündeki duygusu, *an*'inin o nesneye yönelişidir. Bu bağlamda, nesneye yönelişi ya da nesneden yönelişi özelliği ile birlikte anlam, somut algılardan oluşan soyut karşılıkların insan zihninde farklı karşılıklar bulmasıdır. Kahvecioğlu (1998)'nin getirdiği benzer açıklamaya göre, somut algıların soyut karşılıklar getirmesi açısından önem taşıyan anlam; izlenen nesnelerin bileşenlerinin değişik anlamlar taşıdıkları ve izleyicinin (kullanıcının) deneyimlerinden kaynaklanan katılımı ile bütünün olduğu bir yaklaşım ortaya koymaktadır. Kahvecioğlu'nun yorumunu özetleyen Turgay (2009)'a göre; bu yaklaşımda bütünün bir boyutunu *nesnenin kendisi* oluştururken diğer boyutu *anlamsal* boyuttur.

Anlam, bir nevi; biçime sembolik, kavramsal bir özgürlüğün kazandırılmasıdır. Başka bir deyişle; biçime, insanın kendi kendini kanıtlamasını sağlayacak bir işaret olma niteliğinin kazandırılmasıdır. Bu görüşe ek olarak; daima bir *anlam* barındıran *soyut* ve *somut kavramın* biçimlendirilmesi, insan zihninde oluşan anlamın yaptığı çağrışımların belli ölçüde biçim olarak ortaya konulması demektir. Yani anlam, ister davranışla isterse de imgelerle düşünülün; anlamların kavramlaştırılma süreci, işlevsel ve biçimsel yaklaşım temelinde de oluşabilmektedir. Anlamın kavramlaştırılması sürecinde, biçim ve işlevin de göz önünde bulundurulması gerekmektedir. Tanilli (2009)'un benzer düşüncesine göre

ise; işleve bağlı olsun ya da olmasın, yaratılan her eserin – ürünün biçimi, anlamların somut hale gelmesidir. Dolayısıyla yaratılmış her eserin biçimi anlama sahiptir. Bu anlamlı biçimlerin özgürce yaratılması demek olan sanat ve tasarım; ülkelerimize, isteklerimize ve dünyayı algılamamıza biçim verir. İçimize atıp bastırdığımız ve aklın/usun –belki hiç- erişemeyeceği arzularımız, öyküler, mitoslar ve imgelem gücümüzün harekete geçirdiği başka düşsel kurgular aracılığıyla, biçimde dile gelirler.

Bir olaydan ya da nesneden edinilen anlam, tekrar olay ve nesneye biçim olarak geri dönmektedir. Birey bu alışverişi, deneyimleri temelinde gerçekleştirmektedir. Olay ve nesneyle ilgili yaşanan deneyimler sonucu ortaya çıkan anlam; birey ve topluma göre değişiklik göstermekle birlikte, zamana bağlı olarak aynı kişide farklı zamanlarda farklı anlamlar olarak ortaya çıkabilmektedir. Buna ek olarak Bilir (2012)'e göre kişisel ilgi alanına, duyulan herhangi bir gereksinime veya o an yaşanan birçok değişkene bağlı olarak bireyin algılama biçimi değişmekte ve bu ele alınan veri, zihinde bir anlamla karşılığını bulmaktadır. Kavram geliştirmeyi yeni öğrenen çocukların nesne ve olaylarla yaşadıkları deneyimler o şeyi soyutlamalarını ve bir anlam yüklemelerini sağlar. Örneğin çocuğun canının yanmasına neden olmuş bir olay, onda bir korku uyandırmışsa çocuk bu nesneye artık korku kavramını yükleyecektir. Çocuk bu nesneyi her gördüğünde soyutlama yaparak zihninde aynı korku kavramını canlandıracaktır. Charles Peirce (1878)'in, aylık yayımlanan Popüler Bilim Dergisi'nde (The Popular Science Monthly) vurguladığı gibi, bir düşüncenin anlamını açıklamak için onun hangi davranışı doğurduğunu bilmek gerekir. İşte o davranış, o eylem bizim için düşüncenin ta kendisidir.

Tüm kavramlaştırma yaklaşımlarında olduğu gibi, semantik yaklaşımda da kullanıcı ve yaratıcının bileşenlerinin soyutlanamayacağı bilinmektedir. Süreç içerisinde yapılan her hamle, kullanıcı ve izleyicinin zihninde bir anlam yaratmaya yönelik olmanın yanında; zihinde bulunan anlamların yaratılmasına yönelik te olmak durumundadır. Dolayısıyla, kullanıcı ve yaratıcıya bağlı çevresel ve kişisel özellikler, anlamsal yaklaşıma yönelik en önemli verilerdir. Koçkan (2012)'e göre anlama yönelik bilgi; tasarımcının öngördüğü ya da kimi zaman kullanıcının talep ettiği, tasarımın düşünsel alt yapısını oluşturan kavramsal bilgidir.

Kavramlaştırma sürecinde, soyuttan somuta, tasarım eylemi sürdürülebilir bir yaratıcılık sürecidir ve pek çok çeşitlemenin gerçekleşebilmesi tasarımcının belleğindeki imgelemine bağlıdır. Tasarımcıya bağlı anlamsal çağrışımlar, Gibson (1950)'e göre

şematik algı düzeyinde gerçekleşir. *Şematik algı* daha çok, çevrenin fiziksel özelliklerinden kaynaklanan duygusal değerlendirmelere ve bunun yanında bireyin geçmiş deneyimlerine, kişiliğine, içinde bulunduğu topluma, sosyal statüsüne, kültürüne bağlı olarak yaptığı anlamsal çağrışımlara dayanır.

Gibson (1950)'e göre diğer algı düzeyi *literal algıdır*. *Literal algı* düzeyi, çevrenin fiziksel özelliklerinden kaynaklanan doğrudan bir deneyimdir. Daha çok çevre ile etkileşim halinde olunan renk, doku, yüzey, biçim gibi temel algısal boyutlara dayanır. Nesnel gerçeklikle olan etkileşimin, süreç içinde devam eden algılamaya dayanan literal algının edindiği fiziksel bilgileri daha çok kullanıcı kullanabilmektedir. Üretilmiş bir gerçekliği ile varolan biçimsel nesne, kullanıcı ile etkileşim içindedir. Kullanıcıdan farklı olarak tasarımcı, daha çok üretilmemiş bir gerçeklikle içiçe veya etkileşim içindedir. Çünkü Aksoy (1977)'e göre tasarımcıların diğer bir adı biçimlendiricilerdir ve biçimlendiricilerin görevi biçim üreten biçimler geliştirmektir. Kullanıcılar da bu üretici dizgenin ortaya koyduğu düşünsel ve nesnel takımlar ile parçalardan, ve bunları ilişkili kılan kurallardan yararlanarak kendi çevrelerini kendileri yaratmaktadır. Buna bağlı olarak, tasarımcı anlamı yükleyen, kullanıcı ise tasarımcının yüklediği anlamı algılayan ve kullanandır diyebiliriz. Ancak kullanıcı, yüklenen anlam üzerinde yine kendinden bir iz bulabilmektedir. Bunun nedeni, tasarımcının anlamsal düzeyde yaklaşımına deneyimleri etkili olabildiği gibi kullanıcıya bağlı *şematik algı* düzeyine bağlı yaklaşımları da etkili olabilmektedir. Kullanıcının deneyimleri, bağlı bulunduğu kültür, eğitim seviyesi, ekonomik düzeyi gibi veriler, tasarımcıya yüklenen anlamlar arasında yerini almaktadır. Bu veriler içerisinde kullanıcının yaşayacağı mekan, mekanın mimari özellikleri ile bulunduğu coğrafi ve kültürel koşullar da bulunmaktadır.

Mekanı oluşturan elemanların verilerinin kişi tarafından algılanması ile elde edilen duygusal, simgesel ve izlenimsel bütün doğrultusundaki düşünce sistematığı, *semantik yaklaşımı* oluşturmaktadır. Bu yaklaşım *algı* kavramının yapısına bağlı olarak oldukça değişken ve kişiseldir. Kişisel olmasının sebebi ise mekana anlam yükleyen kişinin geçmiş deneyimleri ve birikimleridir. Bu bağlamda Turgay (2009)'a; göre mekanın algılanan özellikleriyle belleğe yerleştirilmesi sırasında bellekte bir takım *şemalar* (*şematik algı düzeyi*) oluşturulmaktadır. Bu şemalar bellekte saklanan ve gerçek dünyadaki olayların, nesnelere ve ilişkilerin soyut temsilleri olan bilişsel yapılardır. Mekanın anlamsal boyutunun çözümlenmesinde kullanılan *şemalar* kişinin geçmiş deneyimlerine bağlı olarak bilişçaltında kendisine yakın diğer *şemalarla* gruplanarak

saklanmaktadır. Mekana ilişkin oluşturulan imge, çeşitli fiziksel bileşenlerinden oluşan bütünü zihinde obje düzeyinde bir şema olarak kavramsallaştığı düşüncesinin ötesine geçerek oluşmaktadır. Algılayan kişinin kavramsal dünyası, geçmiş deneyimleri, kültürel özellikleri, mekanın fiziksel boyutları haricindeki diğer etmenlere ve değişkenlere bağlıdır.

Anlamsal yaklaşımda, bilinçli ya da bilinçaltı olarak, mekanı kurgulayan tasarımcı deneyimlerinden verileri ortaya çıkarmaktadır. Bu deneyimler, çeşitli çevresel ve kişisel bilgileri içermektedir. Jung (1991)'e göre; deneyimlere bağlı kalınarak zihindeki biçimlerin ve anlamların ilişkilendirilmesi, o kişi için özel anlamına gelen *arketipsel yaklaşımın* bir parçasıdır. *Arketip* olarak adlandırılan bu yaklaşımda; eskiden kalma bir hafıza / anı, bellekte oluşturulan ve imgelem ile anlamın bağlantısının olduğunun önemi vurgulanmıştır. Bu yaklaşım, Turgay (2009)'a göre, kişinin deneyimlediği simgesel ya da anlamsal durumla mekanın formu arasındaki ilişki sonucu ortaya çıkmaktadır. Jung (1991)'e göre arketip terimi, ortak bilinçaltını oluşturan, atalardan kalma tasarımlardır. Diğer bir deyişle, kişinin zihninde bir duruma ya da kavrama dair pencereyi – sınırı oluşturan imgedir diye özetlenebilir. *Arketipler*, dünyanın tasavvurlarını / tasarımlarını ve dinamik görünümelerini emerler, ve böylece görünebilir halde zihinde anlamlandırılıp imgeleştirilirler ya da ruhsallaşırlar. Farklı bakış açısıyla denilebilir ki insanlığın saklı ve yoğun deneyimlerine bağlı anlamları ve imgeleri içermektedir. Jung'a dayanarak arketip hakkında düşüncesini açıklayan Montalban (1992)'e göre arketip kavramı, insanın anlama yeteneği ve iradesi açısından örnek oluşturan egemen tip olarak açıklanmaktadır.

Jung (1991)'e göre arketipler, insanların milyonlarca yıllık deneyimleri sonucunda oluşmuşlar ve ortak bilinçdışının öğeleri olarak nesilden nesile aktarılmışlardır. Bu nedenler insan deneyimi kadar çok arketip vardır ifadesini kullanan Jung (1991)'e göre arketipler, gördüğümüz ve yaptığımız şeyler – tasarımlar üzerinde *düzenleyici bir ilke* rolünü üstlenir. Bu bağlamda, insanların karşılaştığı benzer olaylar, olgular, nesnelere; düşünce ve davranış kalıplarını oluşturmuş ve bu kalıplar kuşaklar boyunca aktarılmaya başlanmıştır. Bunun sonucuna bağlı olarak, bir çocuk dünyanın neresinde doğarsa çeşitli arketiplere sahip olacaktır. Örneğin; yilandan ve karanlıktan korkma, kültürel ve biyolojik olarak bize aktarılarak zihne işlenmiştir. Gerçek dünyada bir karşılığı olduğunda, belirsiz imgeler, anlamlandırılarak canlı ya da cansız varlıklara dönüşür. Bir araya gelerek yeni imgeleri de oluşturabilirler. *Kahraman arketipi* ile *şeytan arketipi* bize *acımasız lider*

imgesini ya da anlamını zihnimize yerleştirerek, daha farklı imge ve anlamları oluşturabiliriz. Örneğin *Baba filmi* tipik bir *acımasız lider arketipini* anlatır (Görsel 24).



Görsel 24: *Acımasız lider arketipi veya kral arketipi – The Godfather Film Afışı*
Kaynak: <http://www.elegantislandliving.net/events/cinema-gourmet-the-godfather/>
(Erişim:08.08.2014)

Jung (1991)'e göre genel olarak arketipler; görsellerde, fikirlerde, temalarda, karakter yaratımında, sembollerde ve örgü yaratımında uygulanır. Örneğin; aşk ve kahraman arketipi, bize beyaz atlı prens arketipini görsel ve sembollerle birlikte karakter yaratımında yardımcı olmaktadır. Süper ve kahraman arketipi bize süper adam arketipini oluşturmamıza ve anlamlandırmamıza yardımcı olabilmektedir. Bu anlamlandırmalar, kişinin yetiştiği toplum ve kültüre bağlı zihinde oluşturduğu ve akla ilk gelen imgelerdir. Ancak, ilk akla gelen imgeler, tasarımcı birey için tasarıma katacak yeni bir fikre engel olabilmektedir. Tasarımcı arketiplerin kazandırdığı imgeleri, imgelem yoluyla kavramlaştırmaktadır. Bu süreç daha çok, yaratıcılığın etkin olarak işlendiği soyutlama düzeyinde gerçekleşmektedir. Bunun nedeni, genellikle sorunların kaynağı yalnızca iki arketipten oluşmamasıdır. İki ve daha fazla arketipin oluşturduğu imgeler ya da anlamların işlenebilmesi ve kullanıcıya aktarabilmesi; tasarımcının yaratıcı etkinliğinin en üst seviyeye ulaştığı ve alternatifler üreterek, elemeler yoluyla en uygun olanı belirlediği soyutlama düzeyinde gerçekleşmektedir.

Mekan tasarımında, tasarımcı zihninde beliren arketipleri soyutlama yoluna gitmeye başladığı anda, anlamları kavramlaştırmak için göstergelerle düşünebilmektedir. Arkitipsel anlatımlar, genellikle sözel anlatımlardan ve günlük konuşma dillerinde zihne aktarılan ya da yansıyan imgelerdir. İçmimar sözle ifade edileni ya da edilemeyeni, biçimsel yola ifade etmektedir. Bu yolla sözel olarak yeterli gelmeyen iletişimin

desteklenmesi sağlanır. İçmimarın sağladığı bu iletişimde, soyutlama düzeyinde gerçekleşen soruna ait görüntü, hala genel karakteristiği yansıtacak şekilde biçimlenmektedir. Bu biçimlendirmeler Pierce (1878)'e göre *semboller* aracılığı ile gerçekleşmekte, ancak henüz mekan bağlamında bir tasarım ürününe dönüşmemektedir. Tasarımın sadece bir göstergesi durumundadır. Tasarımcı *semboller* aracılığı ile *arketiplerin* yorumunu, tasarım sorununa yaklaştırmaktadır. Sembol; Şahin (2007)'e göre, nesnenin herhangi kültürel bir birikimle okunabilen halidir. Turgay (2009)'a göre ise sembol; insan davranışlarına ilişkin temel ilke ve prensiplerin tanımlanması, açıklanması, davranış ve çevre arasındaki ilişkinin aydınlatılması için yardım etmektedir.

Mekan tasarımında, kavramlaştırma sürecini oluşturan biçimi ve bu biçimi oluşturan parçaları küçük sembollere indirgenerek soyutlamalar yapılır, buna bağlı olarak da parçalar arası ilişkileri daha iyi anlamak mümkün olabilmektedir. Yani mekânsal grameri oluşturan dilin anlamını daha geniş anlamlarıyla anlatmak için sembollerden oluşan bir dizim oluşturulabilmektedir. Dil sayesinde iletişimi sağlayan, çeşitli anlam ve mesajların anlatılması gibi, yaratılan mekanlarla da bir takım anlamların anlatılmaya çalışıldığı, toplumların sosyo-kültürel yapısı hakkında ipucu verdiği gözlenmektedir. Buna bağlı olarak, Şahin (1997)'e göre; sembolik öğeler, anlamsal olarak ortaya konulduğu toplumdaki bireyler tarafından rahatlıkla anlaşılabilir, kendi aralarında iletişim kurmalarını sağlayabilecek ve hepsinden önemlisi de toplumsal bellekte *yaşanılmış olanı* bireylerin kendi tecrübeleri doğrultusunda oluşturulmuş olan imgelemleriyle etkileşerek anlamlandırmalarına imkan vermektedir. Mekanı analiz etme ve anlamlandırma sürecinde, mekanın kimliğine ilişkin görselliklerin toplumsal açıdan yüklenilmiş anlamları olduğu varsayıldığında; Turgay (2009) için, analiz edilen her neyse *sembolik* ya da *simgesel* bir durumdan söz etmek mümkündür. Ancak bu simgesel durum *gösterilen* kavramın anlamının yüklenildiği *göstergeye* bağlı değil, bireyin belleğinde oluşturduğu kavramsallaştırılmış *gösterene* ilişkindir.

Semantik yaklaşımla izlenen yöntemle açığa çıkan sembol ve simgeler, daha çok toplumsal açıdan yüklenilmiş arketiplerin anlamları olarak olduğu düşünüldüğünde; müzeler gibi kamusal yapılar, toplumla ilgili sosyo – kültürel belleğin sembolik ve simgesel en önemli örnekleri arasındadır.



Görsel 25: Berlin Yahudi Soykırım Müzesi Dış Mekan – Cephesi.
Kaynak: Turgay,2009

Bu bağlamda semantik yaklaşıma örnek olabilecek çalışmalardan biri, *Daniel Libeskind* tarafından tasarlanan *Berlin Yahudi Soykırım Müzesi*dir. Bu yapının ana teması; Alman-Yahudi ilişkisini, tarihlerini birleştirmek ve ilişkilendirmek, yaşananları somutlaştırarak gözler önüne sermek oluşturmaktadır (Görsel 25). Yahudilerin Berlin'deki yaşamları, yapının kavramlaştırılmasında rol almıştır. Yatay ve dikey belirli açılarla yırtılan cephe, Yahudi toplumun Berlin'de yaşadığı baskıların ya da yaraların izlerini mecazi olarak anlamlandırılmıştır. Ya da Turgay (2009)'a göre, Alman – Yahudi ilişkisinin temsili ya da dışavurumu olan anlamıdır. Bu ilişkiye bağlı tasarımcının anlamlandırdığı gösterge, iç mekanda da kullanılmıştır. İç mekanda kullanılan iki çizginin kesişimi, dış mekânla karşılaştırıldığında, daha çok iki kültürün geleceğine yönelik bir *umudu* sergilemektedir. Dış mekanda yer alan yırtıklar, iç mekânla göre oldukça fazla ve yoğundur. İç mekanda ise özellikle tavandaki çizgilerin kesişimi, aydınlatma ile sergilenmiş ve geleceğe bir *umutla* bakışın anlamı gösterilmiştir (Görsel 26).



Görsel 26: Alman – Yahudi ilişkilerinin umuduna dair bir sembol

Kaynak: <http://www.e-architect.co.uk/berlin/jewish-museum-building> (Erişim:10.09.2014)

Binanın içi tamamen betonarmeden oluşmaktadır. Boş alanlar ve çıkmazlar çok ince ışıkla aydınlatılmış ve bu sembolik aydınlatmanın nedeni, İkinci Dünya Savaşı sırasında Yahudi toplumunun yaşadığı en karanlık dakikaların, kaçamama duygusunun ve her şeye rağmen içlerinde barındırdıkları umudun hissedilebilmesiydi (Görsel 27).



Görsel 27:Yahudi toplumunun içlerinde barındırdıkları umuda dair bir sembol
Kaynak: <http://www.e-architect.co.uk/berlin/jewish-museum-building> (Erişim:10.09.2014)

Anlam dizgesini oluşturan göstergelerin aslında hafızaya ait farklı fragmanlar olduğu ve biraraya geldiklerinde ise Libeskind'in de tasarım kurgusuna uygulamaya çalıştığı fikirlerin somutlaşmış hali olduğu görülmektedir. Bu sayede Yahudi Müzesi tasarımında sorgulanan *bellek* aracılığıyla mekana tarihte yaşananların fiziksel, somut bir varlık olma sorumluluğu yüklenmiştir. Buna en güzel örnek; binanın en güçlü ve duygusal mekanı girişe uzanan uzun boşluktur. Beton duvarların yarattığı soğuk, ezici atmosferde aydınlatma sadece tepede küçük bir çizgi halinde. Boşluğun zemini ise 10.000 ifadesiz yüz şekli verilmiş, demir plakalarla kaplı. Bu plakalar soykırım sürecinde kaybolan insanları temsil ediyor (Görsel 28).



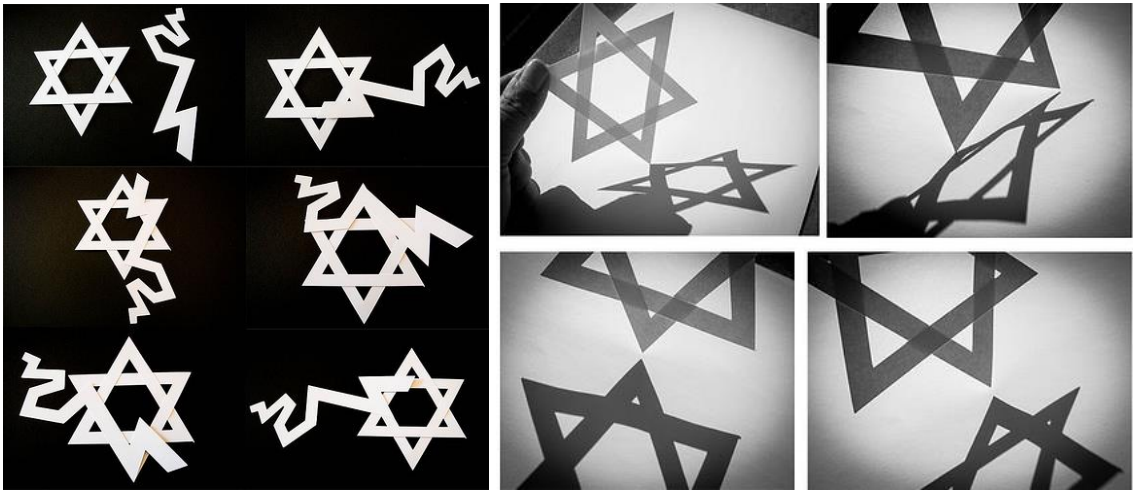
Görsel 28: Soykırım sürecinde zor durumda olan ve kaybolan insanların temsil/simgesi
Kaynak: <http://blog.goethe.de/meet-the-germans/archives/175-Berlins-Ten-Best-Museums-part-1.html> (Erişim:10.09.2014)



Görsel 29: Soykırım sürecinde zor durumda olan ve kaybolan insanların somutta soyutlaşması
Kaynak: <http://blog.goethe.de/meet-the-germans/archives/175-Berlins-Ten-Best-Museums-part-1.html> (Erişim:10.09.2014)

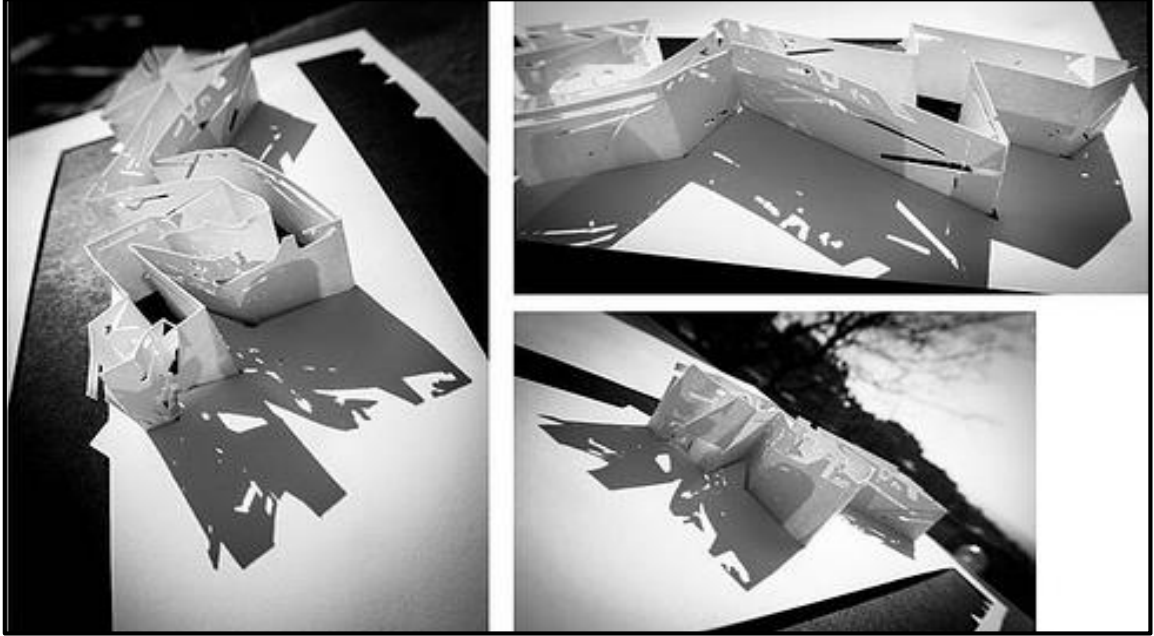
Müze içerisinde gezerken, korkudan umuda, açlıktan gözyaşına, sevinçten umutsuzluğa birçok duygu deneyimlenmektedir. Arketiplerin bir çok anlamının semboller ya da simgelerle iç mekana yansıtılmaya çalışılması; mekanın etkisini artırmakla beraber, toplumsal belleğin izlerinin izlenmesi açısından oldukça önemlidir (Görsel 29). Bu çevirme işlemi, tasarımcının yeteneğinin bir göstergesi olurken aynı zamanda topluma olan duyarlılığın yansımasıdır diyebiliriz.

Semantik yaklaşımda amaç, Turgay (2009)'a göre; mekanın görselliği olgusunun sadece görsel boyutu-düz anlamı ile değil; geniş kapsamıyla ele alınması ve yapısının incelenmesi üzerine kurulu bir sistemattir. Bu yaklaşım sayesinde geliştirilebilecek yaklaşımların, düşüncelerin gerek tasarımın kurgu sürecinde, gerekse sonuç ürün olan mekanın değerlendirilmesinde - okunmasında pratik çıkarımlar sağlayacağı düşünülmektedir. Bu çıkarımları yapan tasarımcı, özellikle anlamsal yaklaşımda; arketiplerin anlamını soyutlayarak, çeşitli imgelere dönüştürmektedir. Bu sırada sadece arketipler tek başına yetmemekte, tasarımcının imgelem gücü, kavramlaştırmada başarıyı ve anlamsallığı artırmaktadır. Süreç içerisinde soyutlama sürecinde birçok eskizler yapmaktadır (Görsel 30,31). Bu eskizler iki boyutlu simgesel veya sembolik çizimler olabileceği gibi, üç boyutlu maketler veya kültüre bağlı herhangi bir fotoğraf ya da görüntü olabilmektedir.



Görsel 30: Semantik yaklaşımın en önemli soyutlama aşamalarından olan iki boyutlu eskizler

Kaynak: http://cea-seminar.blogspot.com.tr/2013/02/decomposing-star-of-david_daniel.html
(Erişim:10.09.2014)



Görsel 31: Semantik yaklaşımın en önemli soyutlama aşamalarından olan üç boyutlu eskizler

Kaynak: http://cea-seminar.blogspot.com.tr/2013/02/decomposing-star-of-david_daniel.html
(Erişim:10.09.2014)

Bilir (2012)'e göre kavramlar; tasarlama sürecinde bir yerde mutlaka iki veya üç boyuta aktarılmak, biçimleştirilmek durumundadırlar. Bir anlamda, tasarlama yapılırken anlamın anlatımı için biçim kullanılır. İşlevin yaşanabilmesi ve yönetilebilmesi için de biçim gereklidir. Yani anlamsal ve işlevsel bir kavramın bir noktada biçimsel bir kavrama dönüşeceği söylenebilir. Ancak bazı durumlarda biçimsel altyapı, anlamsal alt yapının önüne geçebilir ve tamamen biçim arayışı içinde olunan kavramsal çalışmalar da yapılabilir. Genellikle paralel olarak şekillenmelerine karşılık, tasarım alanında bazen biçimin anlamdan ayrı düşünülmesi mümkündür. Yani biçim, ilk anda bir anlam ifade etmeyebilir. Yalnızca biçimsel açıdan yaşanan bir çağrışım, yani biçime yönelik bir bağlantı noktası, tasarımcıyı kendinden esinlenmeye itebilir ve anlamı yönlendiren kavram da böylece biçim olabilir.

3.3. Sentaktik Yaklaşım

Sentaktik, kelime kökeni olarak *sentaks*'dan türemektedir. Türkçe'ye sentaks sözcüğü Fransızca *syntaxe* sözcüğünden geçmiştir ve *syntaxe*, *sözdizimi* demektir. Fransızca

kelimesine, eski Yunanca *syntáksis* sözcüğünden geçmiştir. Bu sözcük *syn* öneki ile *tássō* (*tag*) eyleminin birleşiminden oluşmuştur. *Tag*; eski Yunanca *düzenlemek*, *dizmek* anlamına gelir (Chung,1994). Eski Yunanca *birlikte düzenleme*, *dizme* anlamına gelen sentaks terimi; dilbilimde, doğal dillerde nasıl cümle oluşturulacağına dair kurallar ve prensipler çalışmasıdır. Buna göre, sentaks; herhangi bir gramerdeki, bir ifadenin yapısını belirleyen kuraldır. Dilbilimin alt dalı olarak, kelimelerin, cümledeki, metindeki ve dil bilgisindeki yerini inceler. Anlamdan farklı olarak; işlevselci bakış açısıyla, biçime odaklanmaktadır.

Alexander (1979)'a göre dilin kuruluş öğeleri ve cümleye katılışları ile biçim dilinin kuruluşu ve öğeleri arasında benzerlik vardır. Buna göre, Alexander'dan aktaran Köseoğlu (2011)'na göre ise; doğal dillerdeki kelimelere karşılık, biçim dillerinde biçimler vardır. Doğal dilde, kelimeler arasındaki bağlantıları sağlayan anlam ve gramer kurallarıdır. Biçim dilinde ise, biçimler arasındaki bağlantıları yine biçimler sağlar. Son olarak da, doğal dilde bu bağlantılar sonucunda, kelimelerin bir araya gelmesiyle cümleler oluşurken, biçim dilinde sonuç ürün olarak binalar ve mekânlar oluşur. Bu tanımlar ışığında, *sentaktik yaklaşım* için, mekan tasarımı bağlamında, *biçimsel yaklaşım olarak* ta adlandırılabilir.

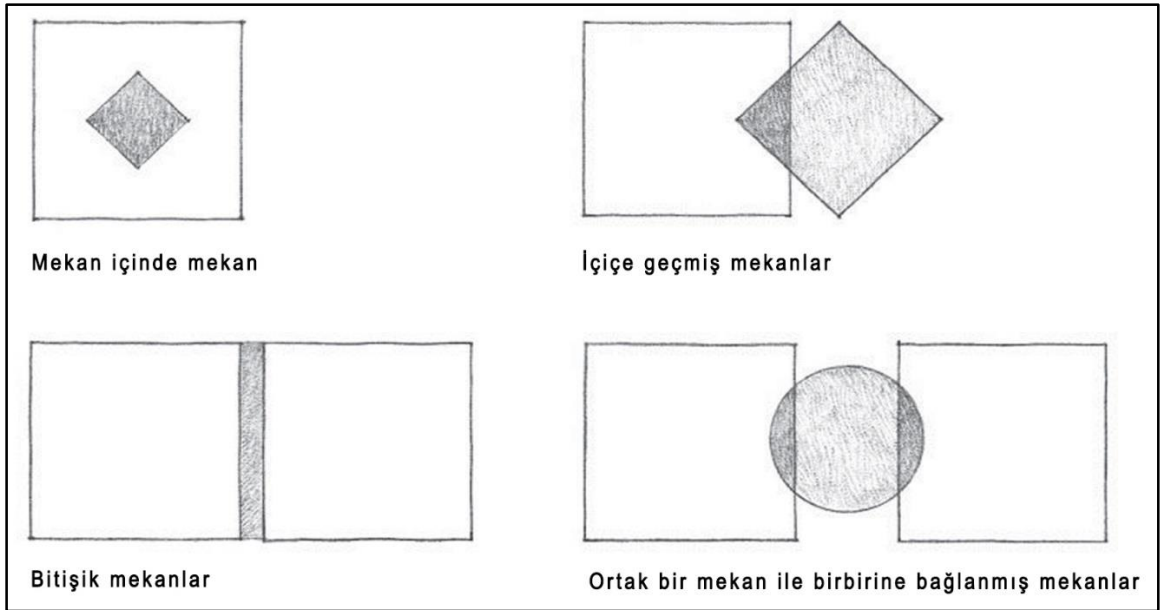
Sentaktik yaklaşım (biçimsel yaklaşım), günümüz mekan anlayışının çözülmesi zor mekânsal yaklaşımları ve mekan kurgusunu yönlendiren nedenleri araştıran bilim dallarındandır. Araştırma alanına, mekansal çeşitliliği ve biçimi katarak mekan organizasyonunun kurgulanmasında somut verilerle yeni yöntemler geliştirmeyi amaçlamaktadır. Biçimsel yapı biliminin gelişmesini sağlayan, mekan analizini strüktürel özellikleri ön plana çıkaran yöntemlerle inceleyen çalışmalar mekanların oluşum süreçlerini ve fiziki yapılarını ele almaktadırlar (Turgay,2009). Buna bağlı olarak sentaktik yaklaşım, insan zihninde mekanın yansıması olarak, deneyimlere dayalı bilginin oluşmasında en önemli rolü oynayan mekanın soyut karakteristiklerini, somut olarak analiz etmeyi sağlayabilen bir tekniktir.

Tasarımcı; kavram geliştirme sürecinde varolan kavramları düşünürken, hem pragmatik (davranışsal, yararsal veya işlevsel) ve semantik (anlamsal) yaklaşımlar sergileyebilirken, hem de sentaktik (biçimsel) yaklaşımın özelliğinden faydalanabilmektedir. Bu yaklaşımlar, geri dönüşümsel olarak birbirlerini besleyebilmektedir. Bu yaklaşımların amacı; kavramlaştırma sürecinde, ilgili ya da ilgisiz

kavramları, birbirleri ile ilişkilendirme ve bu ilişkilerden yeni birleşimler ortaya çıkararak biçimlendirme sürecine yardımcı olmaktır. Dolayısıyla; biçimsel yaklaşım sergileyen, hem işlevsel hem de anlamsal kavramlar birarada kullanılabilir gibi, ayrı olarak ta kullanılabilir. Bu yaklaşım, tasarım sorununa göre değişebileceği gibi, tasarımcının özelliklerine göre de değişebilmektedir. Ancak; tasarımcının *biçimsel yaklaşımda* izleyeceği yöntemlerden önce, mekanların biçimsel *organizasyonu* ile mekanların birbirleri ile *ilişkilerini* analiz etmesi gerekmektedir.

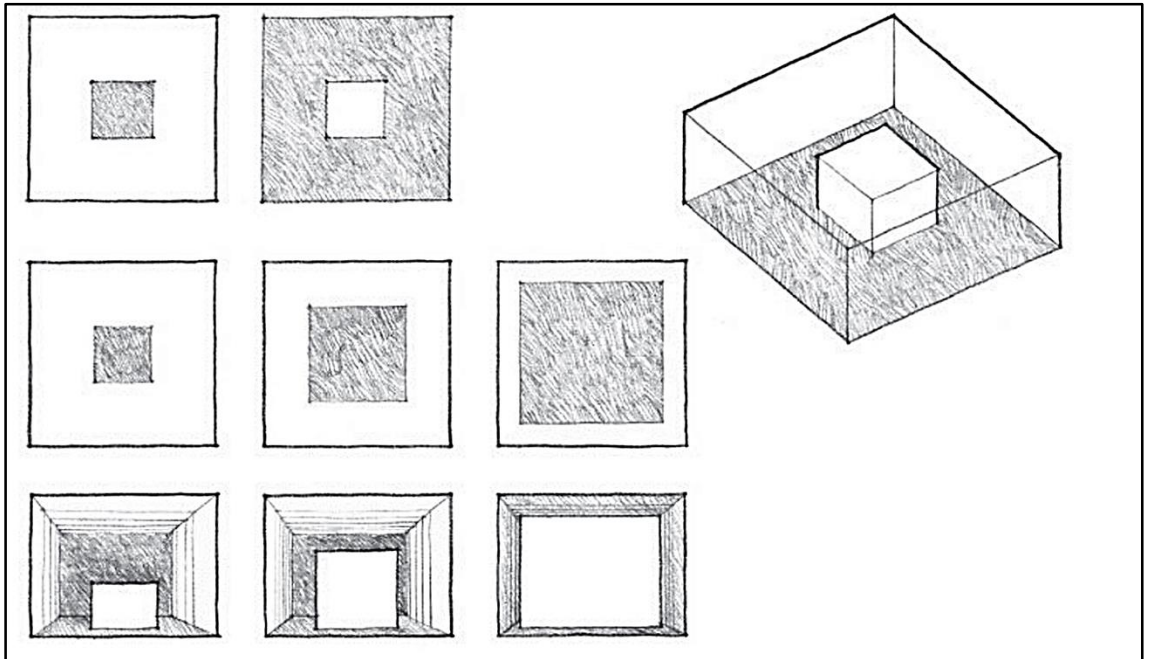
İnsanın gereksinimlerini karşılamak için çevresinde bulunduğu malzemeyi biçimlendirmesi her zaman, Kuban (1992)'e göre, ilkel çağlarda olduğu mesela bir sileks taşıyı yontarak balta yapmak şeklinde basit ve tek yönlü bir olgu değildir. Tasarım ve biçimlendirme, değişik öğelerin yan yana getirilmesi ve değişik malzemelerin kullanılmasında yöntem ve tekniklerin kullanıldığı birikimsel bir süreçtir.

Mekan biçimleniş öğelerinin biraraya geliş organizasyonlarını Ching (2002) ortaya koymuştur. Ching (2002)'e göre binalar genellikle işlev, yakınlık ya da dolaşım yolu itibari ile birbiri ile ilişkili çok sayıda mekandan oluşur. Bu mekânsal ilişkilerin biçimleniş ve biraraya geliş kurgusuna göre şu mekanlar dikkati çeker: *mekan içinde mekan*, *iç içe geçmiş mekanlar*, *bitişik mekanlar*, *ortak bir mekan ile birbirine bağlanmış mekanlar* (Görsel 32).



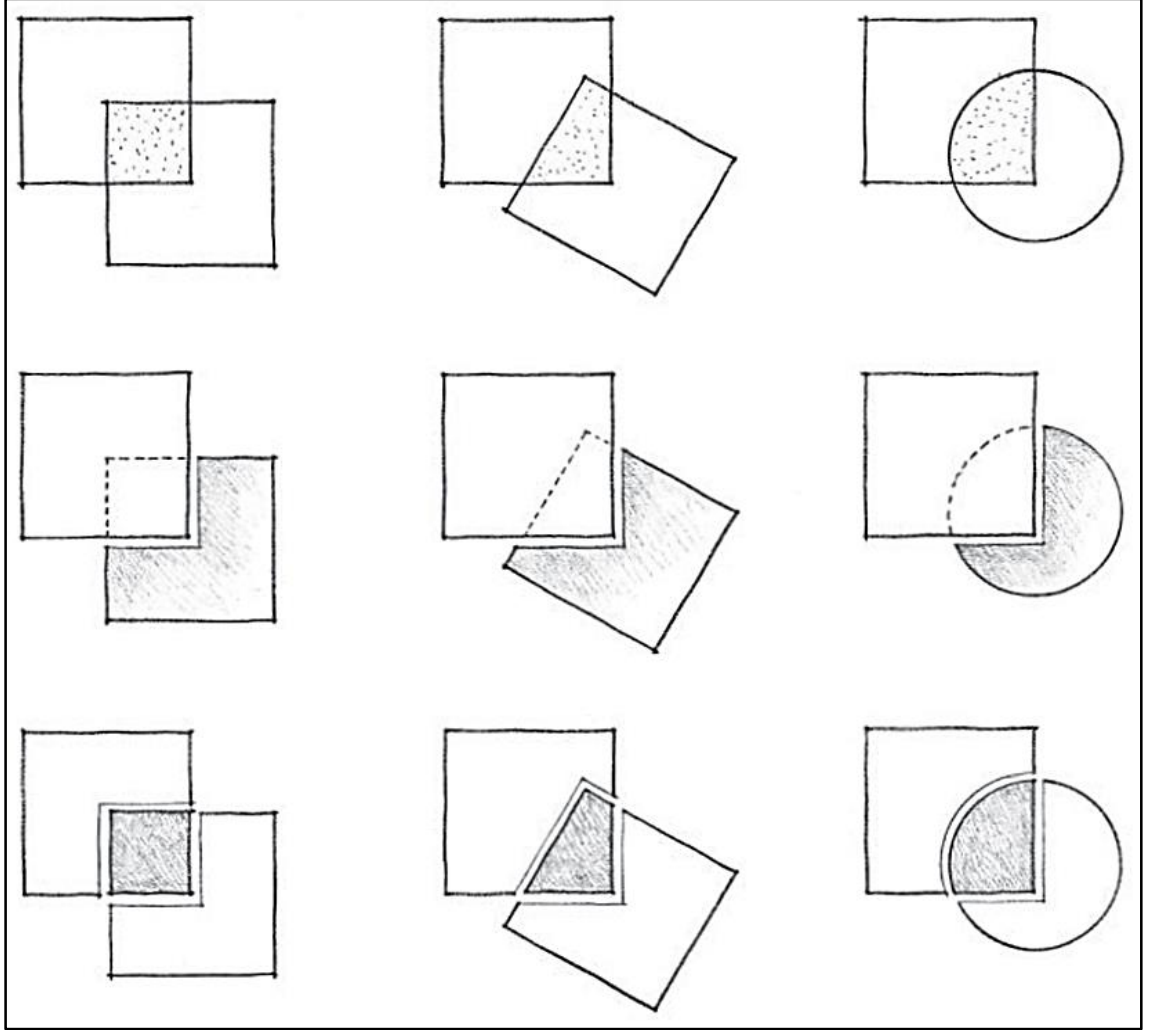
Görsel 32: Ching'in mekan biçimlendirme organizasyonu
Kaynak: Ching,2014.

Mekan içinde mekan türündeki ilişkilerde, Ching (2002)'e göre, daha büyük kapsayıcı mekanda, kapsadığı mekan için üç boyutlu bir alan görevi görür (Görsel 33). Kapsanılan mekanın boyutları artırılacak olursa, daha büyük olan mekan kapsayıcı biçim olarak etkisini kaybetmeye başlar. Yine Ching (2002)'e göre, kapsanılan mekan kendine daha yüksek bir değer kazandırmak için, kendisini kapsayan mekan ile aynı biçimi paylaşıp farklı bir şekilde yönlendirilebilir. Kapsanılan mekan biçim itibari ile de kapsayan mekandan farklılaşıp, kendi imgesini bağımsız bir nesne olarak güçlendirebilir. Bu da kapsanan mekanın simgesel / anlamsal önemini belirtebilir. Modern mimarinin, özellikle endüstriyel gelişimine paralel olarak, sanayi toplumlarında gereksinim duyduğu esnek çalışma mekanlarına getirilecek modüler koordinasyon biçimlenişleri bu organizasyona en iyi örnektir. Bir fabrika içerisinde yer alan üretim bandını içeren mekan, araştırma – geliştirme ofisi, yönetim ofisi ile diğer gereksinimler ölçüsünde düşünülmüş mekan organizasyonları, mekan içinde mekan ilişkisine örnek olabilmektedir. Ancak bazı fabrikalarda Ar – ge ofisleri kapsayan durumundayken, bazılarında üretim alanı, bazılarında ise yönetim ofisi tüm mekanların kapsayıcısı olabilmektedir. Bu durum fabrika ya da işverenin vurgulama istediği anlamsal ya da simgesel önemine göre değişmektedir.



Görsel 33: *Mekan içinde mekan organizasyon biçimi*
Kaynak: Ching,2014.

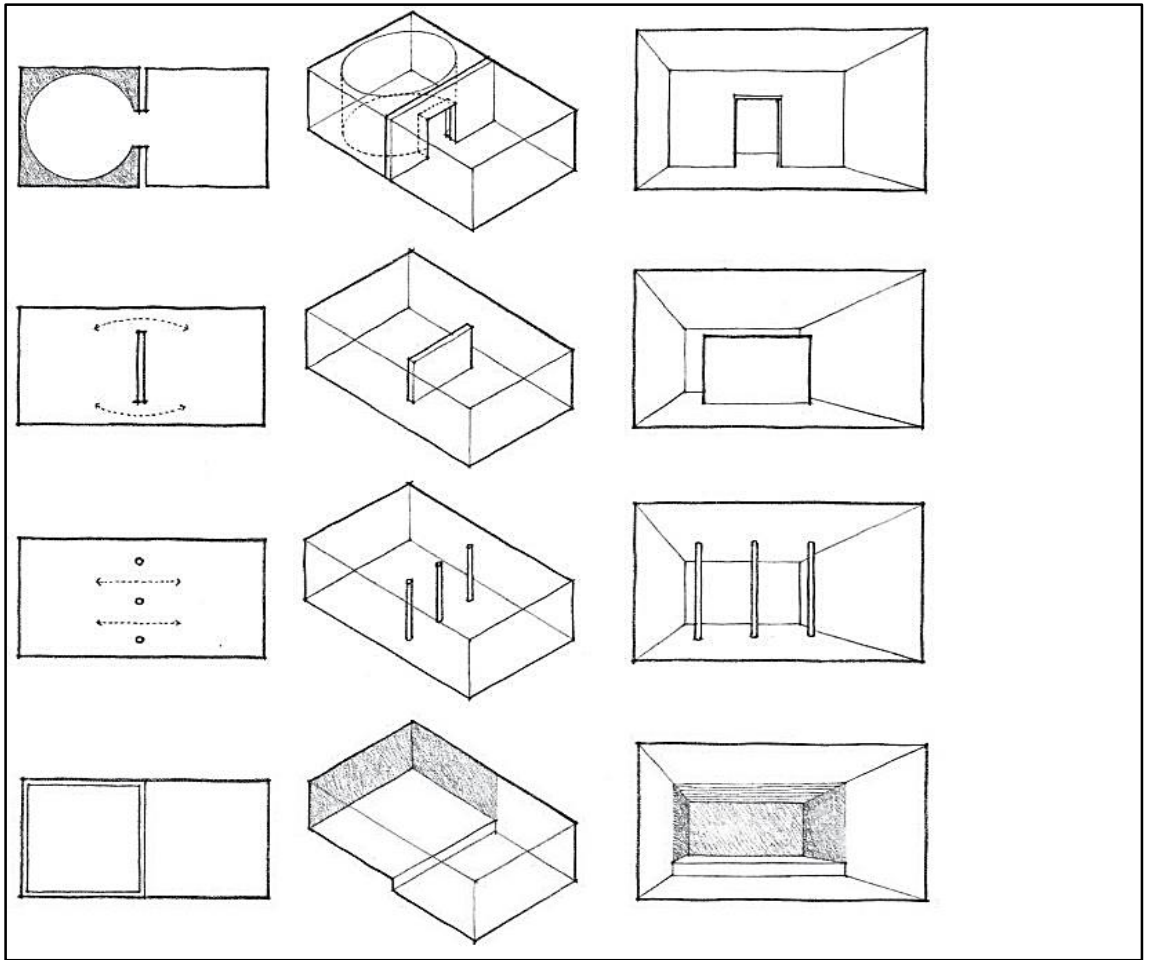
İç içe geçmiş mekan organizasyonlarında, biçim kurgusu, ortak işlevsel bir mekanın birleştiği yapısal tasarımdır (Görsel 34). Kavramlaştırma yaklaşımı olarak; biçimin (sentaktik), işlevsel (pragmatik) anlamının dışavurulduğu bir yaklaşım olarak bilinmektedir. İç içe geçmiş mekânsal ilişki, Ching (2002)'e göre; ortak mekanları bir bölge oluşturacak şekilde üst üste binmiş iki mekanı içerir. İki mekan kendi hacimlerini bu tarzda iç içe geçirdiğinde, her biri ayrı mekan olarak kimliğini ve tanımını korur.



Görsel 34: İç içe geçmiş mekan organizasyon biçimi
Kaynak: Ching,2014.

Karaağaç (2006)'a göre; yaşadığımız çağda, iç içe geçmiş bir yaşam kurgusu oluşturduğu gözlemlenebilir. İnsan yaşamı; çalıştığı farklı ofis mekanlarının ve yaşadığı konut gruplarının iç içe geçtiği bir yaşam biçimi haline gelmiştir. Dünya üzerinde artan nüfus ve göçlerin kentlerde iç içe bir yaşam örüntüsünü karşımıza çıkardığı da açıktır. Bu

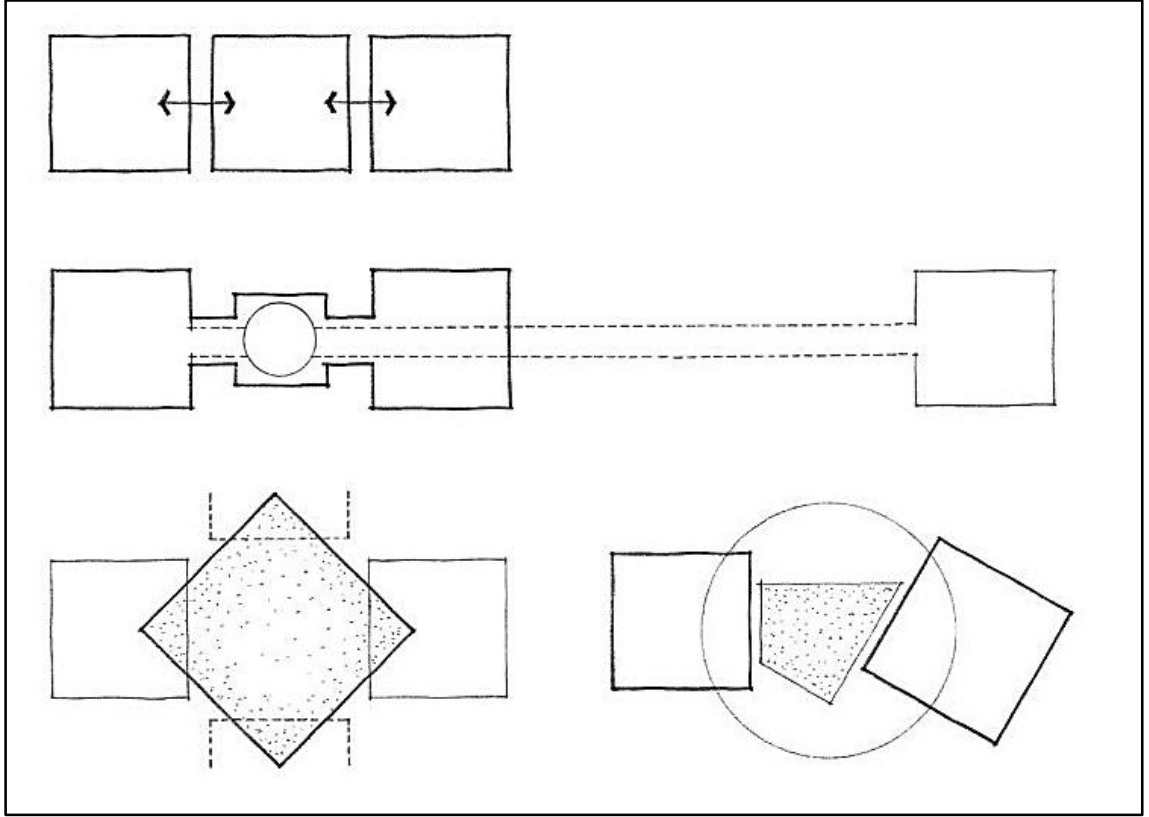
organizasyon biçimine verilecek en iyi örneklerden biri; günümüz teknolojisine uyum sağlayabilen çalışma alanlarının, yaşama mekanlarına dahil edilebilmesidir. Yaşama ile çalışma alanı birlikte organize edilebilir, hatta çalışma hayatını yaşama şekli haline getirilebilir. Diğer bir örnek ise, karavan araçları ile mümkün olabilen, gezgin – yaşam örnekleridir. Yaşama mekanı sabit olmayan; gezdiği her uygun alanı yaşama mekanına çevirebilen, aynı zamanda diğer bütün yaşamsal işlevleri birlikte yerine getirebilen karavanlar sayesinde iç içe geçmiş gereksinimlerin karşılanması mümkün olabilmektedir.



Görsel 35: Bitişik mekan organizasyon biçimi
Kaynak: Ching,2014.

Bitişik mekanlar, Ching (2002)'e göre, mekânsal organizasyonlar içerisinde en yaygın olanıdır. Bitişik mekan içinde her mekanın kesin bir şekilde tanımlanmasına ve her birinin kendi işlevsel ya da simgesel gereklerine kendi tarzında cevap vermesine olanak tanır.

İki bitişik mekan arasındaki görsel ve mekânsal süreklilik, bunları birbirinden ayıran ve birbirine bağlayan düzlemin özelliklerine bağlıdır (Görsel 35). Hatırnaz (2010)'a göre bu düzlem, tek bir mekânsal hacim içinde serbestçe duran bir düzlem olarak görülebilir. İki mekan arasında sadece seviyede ya da yüzey eklemlenmesinde bir değişiklik ile hissettirebilir. Karaağaç (2006)'a göre ise, bitişik mekanların biçimleniş kurgusunda yan yanlık ve beraberlik yaklaşımı önceliklidir.



Görsel 36: Ortak bir mekan ile birbirine mekan organizasyon biçimi
Kaynak: Ching,2014.

Ortak bir mekan ile birbirine bağlanan mekanlarda, iki ayrı mekan üçüncü bir ara mekan ile birbirine bağlanabilir ya da ilişkilendirilebilir (Görsel 36). Ara mekan, Ching (2002)'e göre, bağlayıcı işlevini vurgulamak amacıyla biçim ve yön bakımından diğer iki mekandan farklılaşabilir. Ara mekan baskın mekan haline gelip çok sayıda mekanı kendi etrafında örgütleyebilir. Ara mekanın biçimi, karşılıklı olarak bağlanan iki mekanın biçimi ya da yönü tarafından belirlenebilir. Karaağaç (2006)'a göre, bu organizasyon yaklaşımı, çeşitli işlevleri birarada ve aynı zamanda ayrı tutabilen kompleks tasarımlarda tercih

edilebilen yaklaşımdır. 20. yüzyılın değişen yaşam koşullarında ve toplumsal yapının değişmesi ile artan ve çeşitlenen farklı işlevsel gereksinimlerin aynı çatı altında toplanması gerekliliği ortaya çıkmıştır. Bu mekânsal organizasyon yaklaşımına örnek olabilecek yapılardan biri sağlık yapılarıdır. Özellikle gelişen tıbbi teknoloji ve araştırmalar sayesinde, tedavi yöntemleri de ilerlemiştir. Buna bağlı olarak, sorunlara çözüm getirebilecek teknoloji ve tıp insanların sayısında artış olmaktadır. Yaşanan artışa paralel olarak, mekanların gereksinimlere cevap verebilmesi için ve hayatı kolaylaştırabilmesi için çeşitlenmesi ve birbirleri ilişkilendirilmesi gerekmiştir. Sağlık kampüsü ya da yapısına gelen birey, mekana girişten sonra, sağlık sorununa bağlı olarak yönü ya da mekanı da değişmektedir. Genelde sağlık yapıları; bireylerin danışabilecekleri ve bilgilerini kayıt altına alabilecekleri, buna bağlı olarak ta tedavi alanlarını öğrenebilecekleri giriş mekanı ya da hasta kayıt mekanları etrafında biçimlenmektedir.

Sentaktik yaklaşım doğrultusunda yapılan biçimsel yapının değerlendirildiği pek çok araştırmada, kullanıcıların düşüncelerinin biçimsel yapıdan mekansal yapıya kayan bir değerlendirme yaptıkları gözlenmektedir (Tural,1999). Tural'ın getirdiği bu yoruma ek olarak, sentaktik yaklaşım; başka bir deyişle, algılanan ve düşünülen mekan üzerinden tekrar mekan tasarlamaktır. Buradaki ilk mekandan bahsedilen; algısal olan, simge / semboller ile anlamlandırılmış ya da anlamsal olan ve işlevsel mekandır. İkinci mekandan bahsedilen ise; anlamı ve işlevi ile belirginleşmeye başlamış mekana, mekana ait tüm bileşenlerin katılmaya başladığı, somutta soyut olan mekandır. Kavramsaldır, kavramlaştırılmaya devam edilmektedir. Nesnelere kullanıcı arasındaki bedensel – organik, fizyolojik etkilere dayanmaya başlayan yaklaşımın ilk adımıdır. Renk, doku, malzeme, biçim gibi görsel etkenlerin; ölçü ile orana uyumlu bir şekilde organize edilmeye başladığı ve bu organizasyonun, bire bir ölçüklere yaklaşmaya başladığı biçimlendirmedir. Antropometrik verilerin, mekana ait tüm bileşenlerle ilişkilendirilmeye başladığı biçimsel yaklaşım; kısacası içmimarlığın tüm değişkenlerinin bir arada soyutlaştırıldığı veya somutlaştırıldığı, buna bağlı olarak ta kavramlaştırma sürecinin devam ettiği biçimlendirme yaratımıdır.

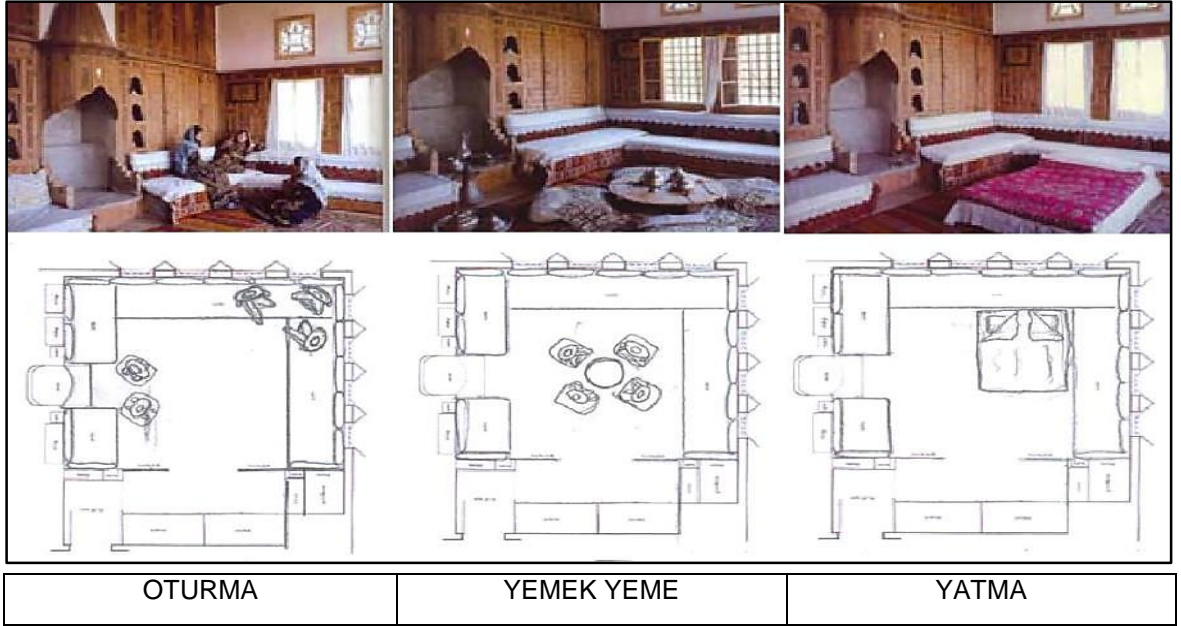
Ching (2002)'nin yaptığı organizasyon çalışması, tasarımda işlevselliğin belirleyici olduğu biçimlendirme yaklaşımıdır. Biçimin oluşması ve değerlendirilmesi aşamasında; tasarımcıya, daha çok kullanıcının fiziksel durumunu karşılayacak verileri değerlendirmesine yardımcı olabilmektedir. Antropometrik veriler ile organize edilen

mekan, kullanıcının fiziksel sınırlarını tanımlamaktadır. Renk, doku, biçim gibi görsel etkenler, Ching (2002)'in belirlediği organizasyonda işleve yüklenmemektedir. Ancak biçim, Özkan (2007)'nin da belirttiği gibi; form, renk, doku, ölçü, oran gibi görsel öğelerin *uyumlu* organizasyonunu ve bileşimini gerekli kılar. Örneğin; bir oturma elemanı kullanıcının fiziksel durumunu karşılayacak, konforunu sağlayacak yükseklik ve derinlikte; insanın omurga sistemini destekleyecek biçimde tasarlanır. Biçimsel yaklaşımın gerektirdiği tüm bu *uyumlu* organizasyon, Broadbent (1977)'e göre, dört temel yaklaşımla ele alınabilmektedir. Buna göre biçimin oluşması ve gelişmesinin ele alındığı yaklaşımlar; *pragmatik, tipolojik, analogik ve kanonik* biçimlendirme yaklaşımıdır. Broadbent bu yaklaşımları; Turuthan (1987)'e göre, tasarımcının zihinsel işlemleri ve algısı ile ilişkilendirmiş, düşünme yapısı ve teknikleri ile paralellik kurmuştur.

Broadbent (1977)'in ele aldığı yaklaşımlardan ilki olan *pragmatik yaklaşım*, deneme – yanılma yoluyla doğruyu ya da uyumlu olanı bulma sürecidir (Broadbent,1977). Kavramlaştırma sürecinde biçime, daha çok, neden ile sonuç arasındaki bağlantıyı temel alarak yaklaşılmaktadır. Bu neden ile sonuç arasındaki bağlantı; Broadbent (1977)'in görüşünü göre, önceden kullanılmış ve kullanımı süregelen biçimlerden yola çıkarak yeni bir biçime ulaşma amacı üzerinden kurulmaktadır. Dolayısıyla, uzun süreçte deneme yanılma ortaya çıkan biçimsel yaklaşımdır diyebiliriz. Meriç (2012)'e göre, eski çağlardan beri insanın doğayı kontrol altına alma çabaları sonucunda oluşmuş mekan biçimleri bu yaklaşımla oluşmuştur. Başka bir deyişle, pragmatik yaklaşım, tasarlama sorununa akla gelen ilk yanıtı veren yaklaşımdır. Yaklaşımın temelinde, Turuthan (1987)'a göre, başarısı kanıtlanmış biçimlerin tekrarı anlayışı vardır. Broadbent (1977)'nin vurguladığı diğer bir nokta ise; bu yaklaşımda daha çok, her biçim bir işleve karşılık gelmektedir ve bundan dolayı da, bu yaklaşım da çok yöresel mekan örneklerinde görülmektedir. Daha önce kullanılmış malzeme ve teknolojilerin belirlediği yapımların yöntemlerinin ve bunlardan doğan tiplerin, yöresel mekan tipolojilerini belirlediği görülmektedir.

Yöresel olan mekan anlayışına, ya da pragmatik yaklaşıma, verilebilecek en önemli örneklerin başında *Geleneksel Türk Evi* gelmektedir. Geleneksel Türk Evi mekan organizasyon ve biçimlendirmesi, Eldem (1968)' göre, göçebelikte kalma alışkanlıklar üzerine kuruludur. Göçebelikte yaşama birimi olan çadır, Geleneksel Türk Evi'nde odadır. Çadırdaki aynı mekan içerisinde çeşitli işlevler yüklenmiştir ancak sınırları konulmamış bölgeler vardır. Odada ise bu bölgeler bölmeler, yarı bölmeler ve kademelerle ayrılmıştır (Eldem,1968). Oda iç cephesinin biçimlenmesi insan

eylemlerinin gerektirdiği boyutlara göre sağlanmıştır. Odanın değişik işlevleri zaten çok olan taşınabilir eşya ile, eylem süresince sağlanır. Eylem bitince eşya ortadan kaldırılır. Yataklar yüklük denilen dolaplar içinde durur, uyunacağı zaman yere serilir, sabah tekrar dolaba konur. Yemek yenileceği zaman dolaptan çıkarılan sofrası, altlık, bakır sini veya tahta tabla ile yemek düzeni kurulur. Yemekten sonra her şey tekrar yerine kaldırılır. Bu amaçla odanın orta alanı boş bırakılmıştır. Oturmak için kullanılan sedirler duvar diplerindedir. Yemek ve yatma düzeni odada da çadırda da aynıdır. Tek ve aynı odada oturulabilir, yatılabilir, yıkanılabilir, yemek yenilebilir ve hatta yemek pişirilebilir (Görsel 37) Bütün odalar aynı özelliklere sahiptir. Ölçüler değişebilir ama nitelikler değişmemektedir. Eldem (1968)'e göre, bu özellikler geleneksel yaşama biçimiyle ilgili olup yaşama biçimi çok uzun yıllar değişmediği için oda tasarımı da aynı kalmıştır.

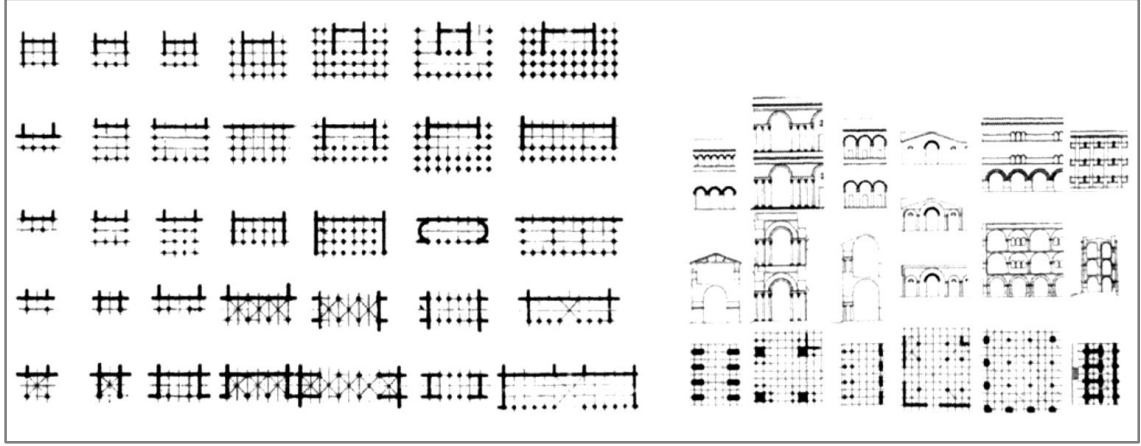


Görsel 37: Pragmatik yaklaşımın en önemli mekânsal örneği – Geleneksel Türk Evi Odası

Kaynak: Nergiz,2005

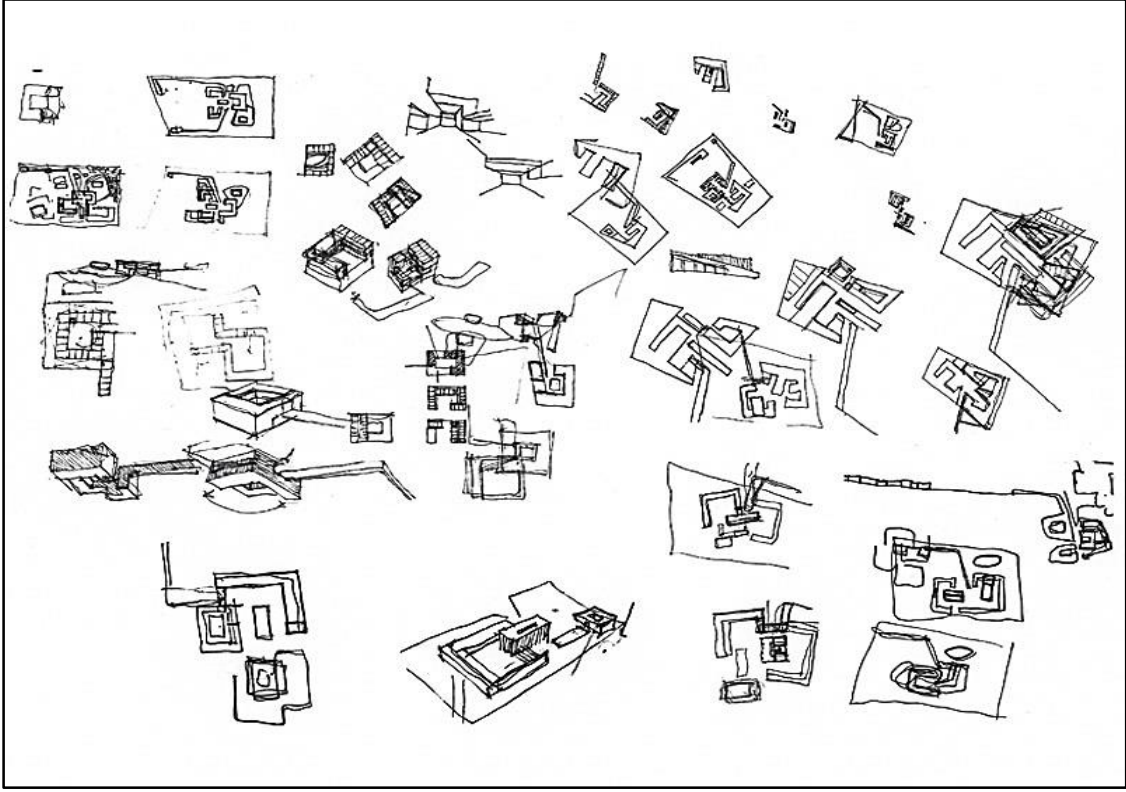
Broadbent (1977)'nin açıkladığı diğer yaklaşımlardan biri de *tipolojik yaklaşımdır*. Ona göre tipolojik yaklaşım, tasarımcının, tasarım sorunlarının çözümünde bilinen yapı formlarının kalıplaşmış imajlarına başvurmasıdır. Aktarılan ve büyük ölçüde kabul görmüş biçim dilinin ya da özelliklerinin tekrarına dayanmaktadır. Önceden kullanılmış bu biçimler; Koçkan (2012)'nin de anlattığı gibi, tasarımcının biçimlendirme etkinliğini

yönlendirerek, mevcut olanın incelenmesi ve bu inceleme sonucunda yeni soruna uyarlanması ile sağlanmaktadır. Tipolojik yaklaşımla, biçimler arasında ilişki kurularak, yeni biçimler için çeşitli bilgiler sağlanmaktadır. *Örnekçeleme* olarak tanımlanan tipoloji; Bingöl (2007)'e göre, bir biçim, olgu ya da bir süreci ayırıcı özelliklerine dayanarak, bir kalıp içinde biçimlendirme şeklinde açıklanmıştır.



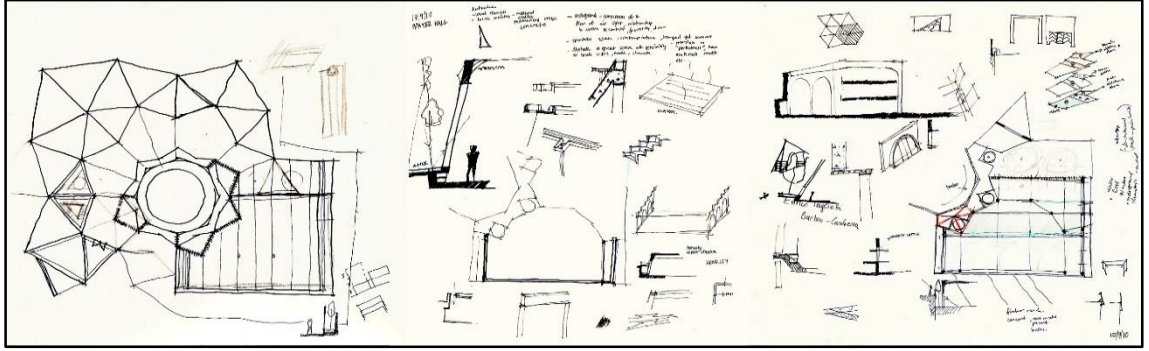
Görsel 38: Tıpe ulaşma ve tıpe yeni biçimlenişlerde tekrar kullanma.
Kaynak: Bingöl,2007.

Tasarımda tipoloji; hem bir çözümlenme hem de tasarlama aracı olarak kullanılmıştır. Çünkü tipolojik yaklaşımlarda; analiz edilerek tıpe ulaşma ve bu tıpe yeni biçimlenişlerde tekrar kullanma söz konusudur (Koçkan,2012) (Görsel 38). Tipolojik yaklaşımın ilk örnekleri; mekan tasarımımda, bir döneme ait üslubun, yapılar aracılığıyla keşfedilerek, yeni yapılarda tekrarı şeklinde gerçekleşmiştir. Günümüzde ise, mekan tasarımımda, tipoloji teriminin temeli olan tıpe kavramı önem kazanmıştır. Sadece geçmişte kullanılmış bir biçimi yinelemek yerine; bir tıpe dönüştürülerek türetilmesi, arketip adı verilen ilk somut örneğın oluşturulması ve bu somut tıpeın biçim dili olarak bütüne yayılması da tipolojik yaklaşım olarak ele alınabilir (Görsel 39). Bu bağlamda Bingöl (2007); tipoloji kavramını, tıpe kavramından bağımsız olarak düşünmemek tipolojik incelemelerin tıpten hareketle başlatılması gerektiğini belirtmektedir. Bu noktada Bingöl, modelle tıpe kavramının fakına da değinmiştir. Tıpe terimi; aynen kopyalanacak ya da taklit edilecek bir şeyin imgesinden çok, bir model için bir kural görevi görecek bir öğedir; nesnenin kökenidir.

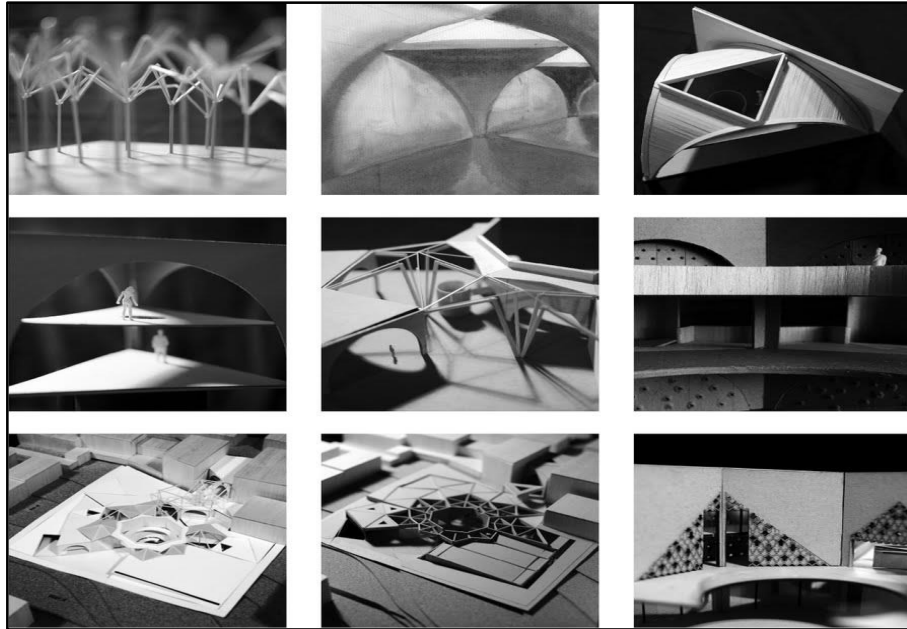


Görsel 39: Tipin dönüştürülerek türetilmesi ve biçim dili olarak bütüne yansması.
Kaynak: <http://architecturebrio.com/projects/hampi-spa-resort-18> (Erişim: 12.09.2014)

Tipolojik yaklaşımın temelinde *tipik biçim* oluşturma çabası vardır. Turuthan (1987)' e göre, *tipik* olduğu için zihinde canlandırma ve bunu ifade etme yani zihindeki imgeyi anlatmak zor olmamaktadır. Yücel (1981)'e göre; tipoloji hakkındaki bu tanımlamalar, onun değişimi yadsıyan ve neredeyse otomatik bir tekrarı vurgulayan *donmuş bir sistem* olarak değerlendirilmesine neden olmaktadır. Broadbent (1977); bu donmuş sistemler olarak değerlendirilen tiplerin, daha çok geleneksel kültüre ve dine bağlı, biçim dili olarak değiştirilmeye ve yeniliğe kapalı yapılar üzerinden geliştiğini belirtmiştir. Yani bu yaklaşım özellikle dini yapılarda ve geleneksel çevrelerdeki biçimlendirmelerde yaygın olarak kullanılır (Meriç, 2012) (Görsel 40,41). Ancak burada bahsedilen geleneksel çevre ile, pragmatik ile tipolojik yaklaşımın benzer olduğu anlaşılmamalıdır. Pragmatik yaklaşım daha çok, kültüre veya topluma bağlı davranışsal ve işlevsel verileri kavramlaştırma yoluyla biçimlendirirken; tipolojik yaklaşım, denenmiş belki de kalıplaşmış formların – geometrilerin, biçime dönüştürülmesidir. Biçimsel yaklaşımda ele alınan pragmatik veriler işlevsel olarak analiz edilirken, tipolojik veriler biçimsel olarak analiz edilmektedir.



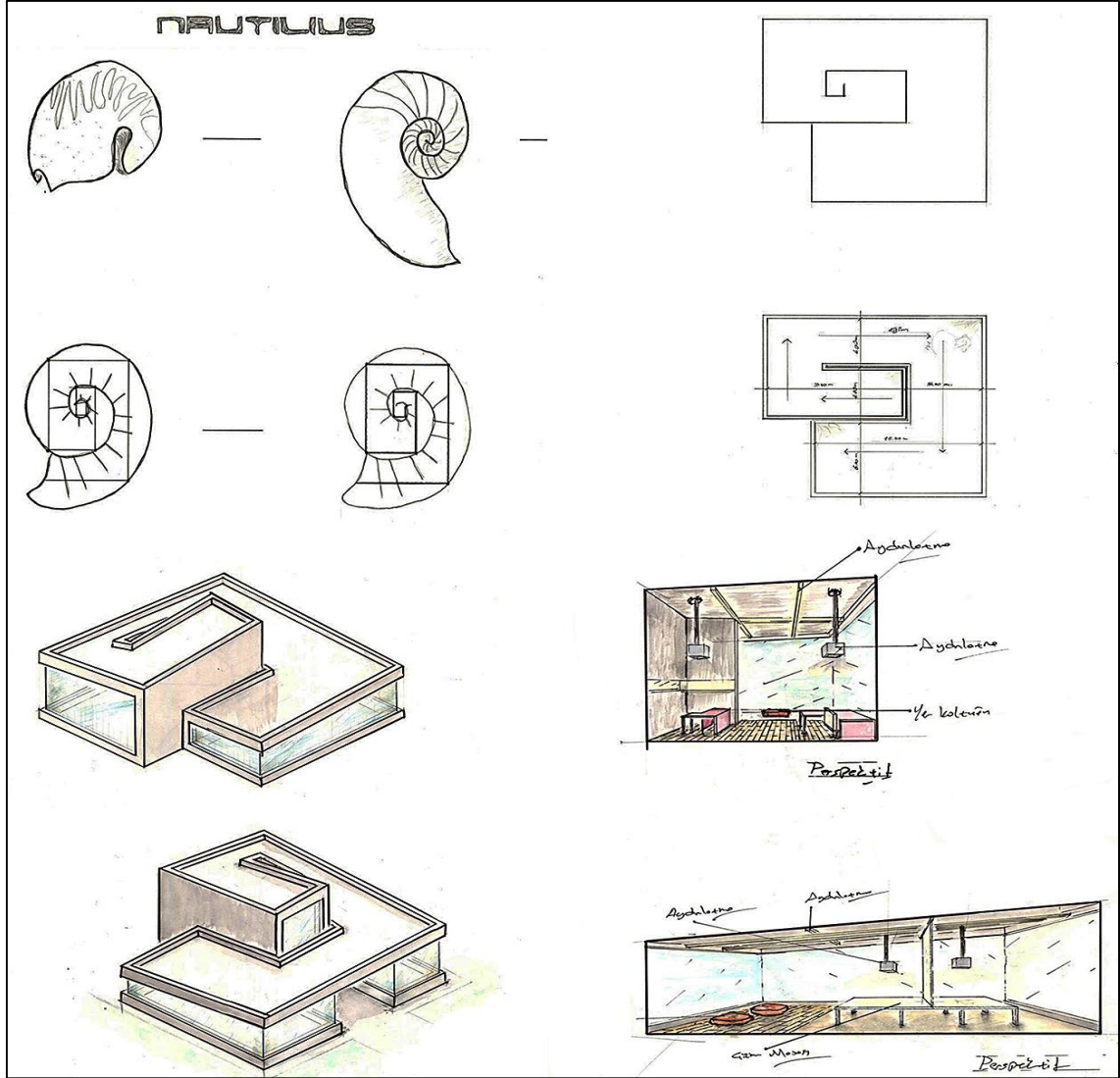
Görsel 40: Tipolojik yaklaşım, daha çok dini yapılar ve geleneksel çevrelerin biçimlendirilmesinde tercih edilebilir.
Kaynak: <http://sydneymosque.blogspot.com.tr/> (Erişim: 11.09.2014)



Görsel 41: Tipolojik yaklaşım, daha çok dini yapılar ve geleneksel çevrelerin biçimlendirilmesinde tercih edilebilir.
Kaynak: <http://sydneymosque.blogspot.com.tr/> (Erişim: 11.09.2014)

Broadbent (1977)'nin getirdiği diğer bir yaklaşım *analojik yaklaşımdır*. Tasarım ürünlerinde benzetme süreçlerinde kullanılan yöntemdir veya benzetme sürecinin kendisidir (Broadbent,1977). Turuthan (1987) ise, Broadbent'in tanımına benzer bir açıklama getirmektedir. Ona göre analojik yaklaşım; benzetme tekniği ile biçimin oluşturulması yaklaşımıdır. Bu yaklaşımda somut ve soyut araçlar yoluyla düşünülmekte ve yeni biçimler bunlarla kurulan benzetmeler yoluyla anlatılmaktadır. Cevzici (2005)'e

göre ise analogi, bilinen benzerliklerden yararlanıp, bilinmeyen benzerliklerin bulunmasıdır.



Görsel 42: Nesne özelliklerinin analogik yaklaşımla soyutlanması, ikinci nesneye aktarılması.

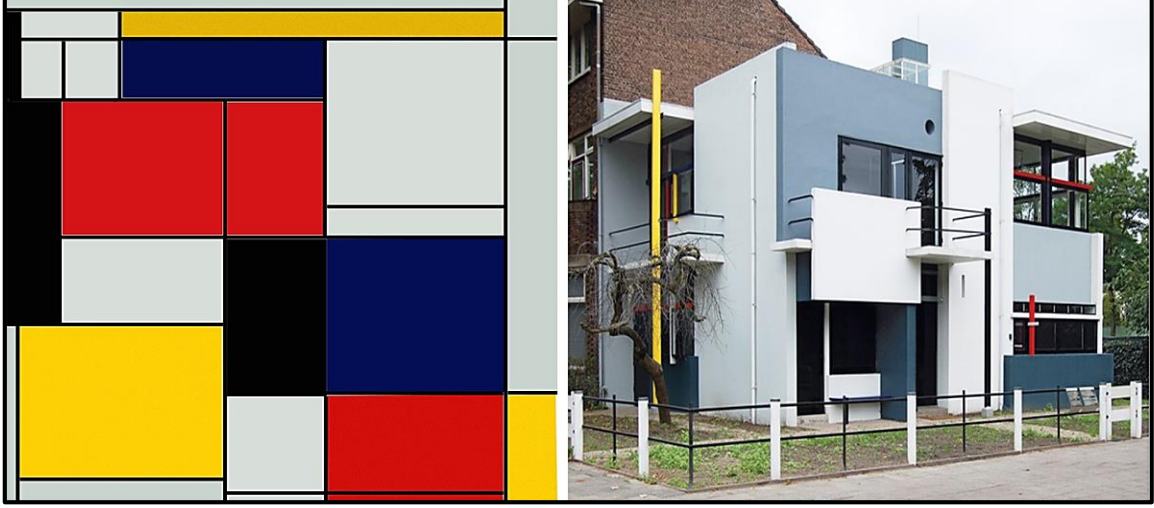
Kaynak: Adem VAROL.

Analojik yaklaşımlar; kapalı uçlu yani iyi tanımlanmamış sorunlarda, tasarımcının sorunu daha tanıdık olanla çözme eğilimidir. Çünkü, Koçkan (2012)'nin anlatımına göre; benzetmeler sayesinde, bilinmeyen, bilinenlerdeki benzer yönlerle daha rahat açıklanabilmektedir. Başka bir deyişle; analogide, iki ayrı şeydeki ortak bir özellikten hareketle, o iki şeyden birinde bulunan bir özellik ikincisine de yüklenir; fakat, söz konusu özelliğin ikincisinde bulunması zorunluluğu yoktur (Cevizci,2005). Analojik yaklaşımda amaç, birincini sahip olduğu özelliği, ikincisine çeşitli verilerle aktarabilmektir. Analojik

yaklaşımın barındırdığı bu veriler ya da ana fikirler, Broadbent (1977)'e göre, genellikle somut kavramlara dayanmaktadır. Analogik yaklaşımlarda genellikle, ana fikir, somut bir kavrama dayansa da, Laseau (1937)'a göre; nesnenin fiziksel özellikleri aynen kullanılmaz, soyutlanarak yorumlanır (Görsel 42). O nesneyi oluşturan biçimsel özellikler; tasarımın işlevine, tasarımcının deneyim ve öngörülerine göre, tasarım sorununa uyarlanır. Tasarımcının, soruna uyarladığı biçimsel özellikler, Turuthan (1987)'nin analizlerinde, üç farklı benzetim yaklaşımı gösterir. Bu yaklaşımlar genellikle; *diğer sanat / tasarım ürünlerine benzetme* kurarak, *kişisel imgeler yoluyla benzetmeler* kurarak ve en son, *kendisinden başka bir şeye benzemeyen biçime benzetmeler* kurarak biçimlenmektedir. Bu sınıflandırmalara göre; tasarımcı, var olan biçimleri yeni oluşturacağı biçimlere aktarırken, biçimler arası paralellikler kurarak, kendisi ile sorunu özdeşleştirerek, biçimin referansı olan sembolleri kullanarak ya da tamamen ilgisiz bir nesneye ait özellikleri tasarıma uygulayarak hareket edebilmektedir. Analogik yaklaşıma ait biçimlendirme yaklaşımlarında çok farklı sınıflandırmalar yer almaktadır. Çünkü analogi, anatomi, doğa bilimleri, sosyoloji ve mühendislik gibi alanlarda çok sık kullanılan bir yöntem durumundadır. Alanlara göre, analoginin kullanım yöntemleri de değişmektedir. Bu nedenle; Turuthan (1987)'nin yaptığı sınıflandırma, daha çok tasarım disiplinlerine özgü bir ayrıştırma değildir.

Birçok tasarımcı, geçmişte analogi yöntemi ile tasarımlarını biçimlendirme yaklaşımında bulunmuştur. Bu yönetime başvurmuş birçok sanatçı ve tasarımcının eserleri, günümüzde diğer sanatçı ve tasarımcılar için esin kaynağı olabilmekte ve bu eserler analogik yaklaşımla değişime uğrayarak, başka eserlere uyarlanabilmektedir. Hatta sanatçı – tasarımcı eserleri arasındaki yakınlaşma daha çok analogik biçimlendirme yaklaşımı ile gerçekleştirilebilmektedir diyebiliriz. *Diğer sanat / tasarım ürünlerine benzetme* kurularak biçimlendirilen en önemli örneklerin başında, ünlü tasarımcı Gerrit Rietveld'in tasarımı Schröder Evi gelmektedir. Rietveld; kavramlaştırma sürecinde, soyut resmin ve De Stijl akımının öncülerinden Piet Mondrian'ın Renk Kompozisyonu (composition with red yellow blue) adlı eserini, analogik yaklaşımla soyutlamıştır. Bilir (2012)'e göre; Mondrian'ın resimlerinde yaptığı biçimsel soyutlama çalışmaları, biçimsel kavramlar olarak kabul edilerek daha sonra mekana dönüşecek, mekanın biçim öğeleri de bu kavramların bir amaç doğrultusunda somutlaştırılmasıyla biçimlendirilecektir. Böylelikle sanatçının eseri, analogik yaklaşımla soyutlanarak biçimsel kavramlara indirgenmiş, tekrar yorumlanarak yeni bir varlığa, yani mekana dönüştürülmüştür (Görsel

43). Bu işlem sırasında, anlamsal ve işlevsel kavramlarla da dönüştürme işlemi desteklenmektedir.



Görsel 43: Mondrian'ın resmine, analogik yaklaşımla uyarlanan Schröder Evi dış mekan.
Kaynak: <http://whc.unesco.org/en/list/965/gallery/> (Erişim: 13.09.2014)



Görsel 44: Mondrian'ın resmine, analogik yaklaşımla uyarlanan Schröder Evi iç mekan.
Kaynak: <http://whc.unesco.org/en/list/965/gallery/> (Erişim: 13.09.2014)

Le Corbusier, yapılarını makineyle karşılaştırdığında daha önce kimsenin görmediği bir benzetmeyi (analojiyi) görmektedir. Aalto, organik biçimli vazolarını Finlandiya'nın doğasıyla karşılaştırdığında da aynı benzetme (analoji) söz konusudur (Bilir,2012). Bu yaklaşım uygulanırken dikkat edilmesi gereken şeylerden biri benzetilen biçim ve ona yüklenen işlev arasındaki uyumdur. Aksi takdirde yapının işleyişinde birtakım sorunlar meydana gelebilir. Rietveld'in tasarladığı Schröder Evi, analogi yöntemini, sadece mimari

anlamda yapının kabuğuna uyarlamakla kalmamıştır. Analogik yaklaşımının, iç mekan tasarımında da bir bütün olarak soyutlanmasına güzel bir örnektir (Görsel 44). İç mekana ait değişkenler, bir bütün olarak, Mondrian'a ait eserin soyutlanması olarak biçimlenmiştir. Eserin biçimi ve renkleri arasındaki ilişki, iç mekanın sınırları ile işlevi arasındaki uyumu biçimlendirmede, analogik yaklaşım aracılığı ile başarılı bir şekilde kavramlaştırılmıştır.

Turuthan (1987)'nin sınıflandırdığı diğer bir analogik yaklaşım çeşidi, *kişisel imgeler yoluyla benzetmeler* kurmaktır. Bazı durumlarda tasarımcı kişisel olmayan imgeler aracılığıyla düşünmekte ve biçimi bunlara benzeterek ortaya çıkarmaktadır. Böylelikle zihinde tasavvur edilen biçim, aynen ifade edilme yoluyla gerçekleştirilmektedir (Turuthan,1987).



Görsel 45: Gaudi'nin insan omurga yapısından esinlenerek tasarladığı La Sagrada Familia Kilisesi iç mekan görünüşü

Kaynak: <http://www.archdaily.com/438992/ad-classics-la-sagrada-familia-antoni-gaudi/> (Erişim: 14.09.2014)

Bu yaklaşım, tipolojik yaklaşım gibi, alışılmış biçimlerin tekrarı olmaktan ziyade farklı alanlardaki biçimlerle ilişki kurularak yapılan benzetmeleri anlatmaktadır. Meriç (2012)'e göre, bu yaklaşım, bundan dolayı kolay anlaşılır ve akılda kalabilen biçimlere sahiptir. Çünkü, daha çok somut kavramlara dayanmaktadır. Doğal ya da yapay çevrede gözlemlenebilen nesnel verilerin dünyasına ait kavramlardan oluşmaktadır. Doğadaki canlı veya cansız varlıkların benzer sorunlar karşısında nasıl tepki verdiklerini, nasıl

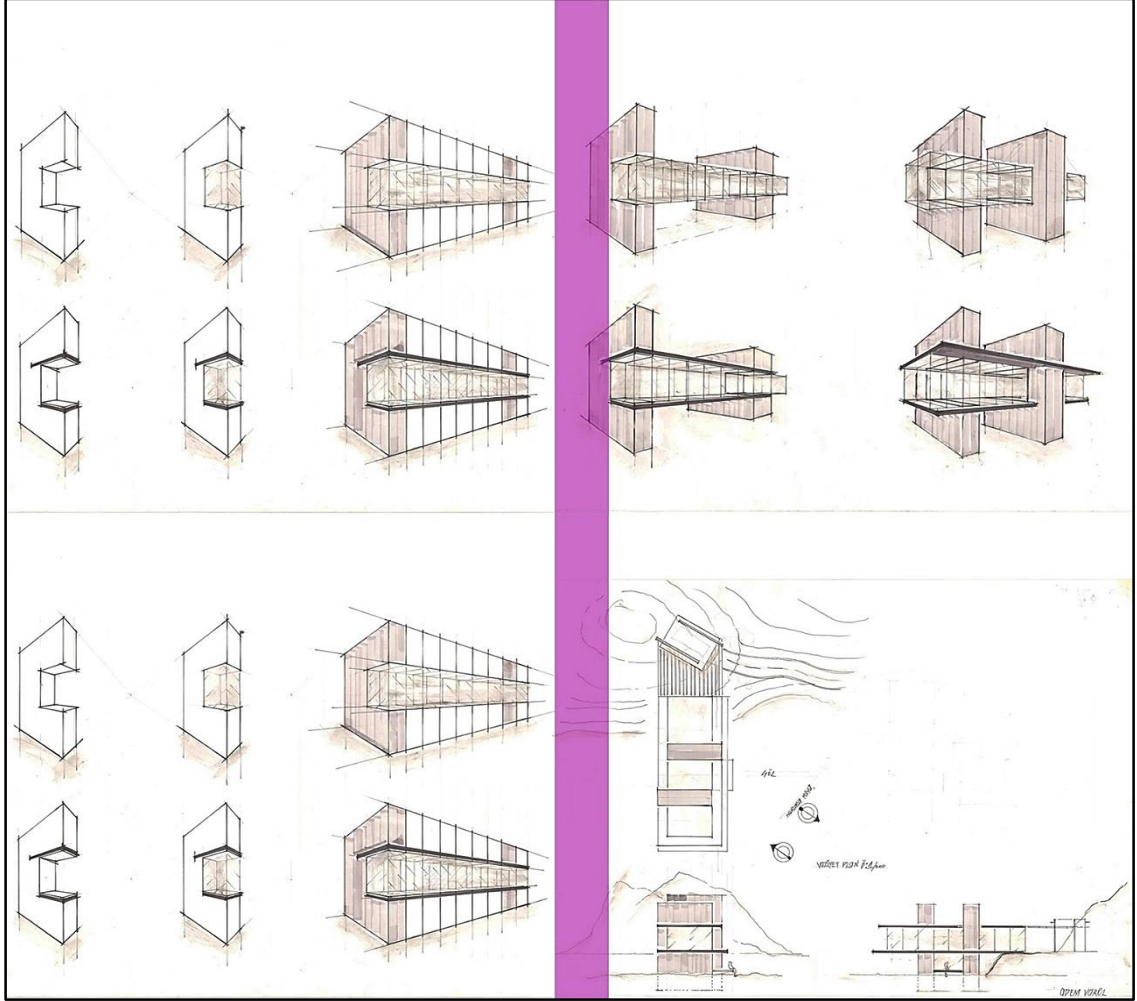
çözüm ürettiklerini düşünüp, bunlardan esinlenerek benzetme yapılır. Gaudi'nin biçimlendirme yaklaşımını buna örnek verebiliriz. Gaudi'nin yapıları, biçimlerini doğadaki formlardan alır (Görsel 45). Gaudi'nin ve diğer tasarımcıların doğadan benzetme yöntemiyle soyutlama düzeyi, genellikle doğanın hareketsiz ya da durgun görüntüsüne dair imgeler dünyasında gerçekleşmektedir. Canlı ya da cansız varlığın, genel görüntüsüne ait imge, genellikle görüntü anında durgunlaşmış – donmuş harekettir. Ancak bazen, doğandan benzetme yapmak, doğanın hareketi ile varolduğu gerçeğini görmeyi ve bu yolla soyutlama yoluna gitmeyi gerektirebilir ya da bir çıkış noktası oluşturabilir. Yanan bir ateş, damlayan su, uçan sinek, polen toplayan arı, zıplayan çekirge gibi örnekler daha da çoğaltılabilir (Görsel 46).



Görsel 46: Doğadaki hareketin imgesine ait benzetim yaklaşımı – Damlayan su örneği (Vitrin iç mekan tasarımı)
Kaynak: Adem VAROL.

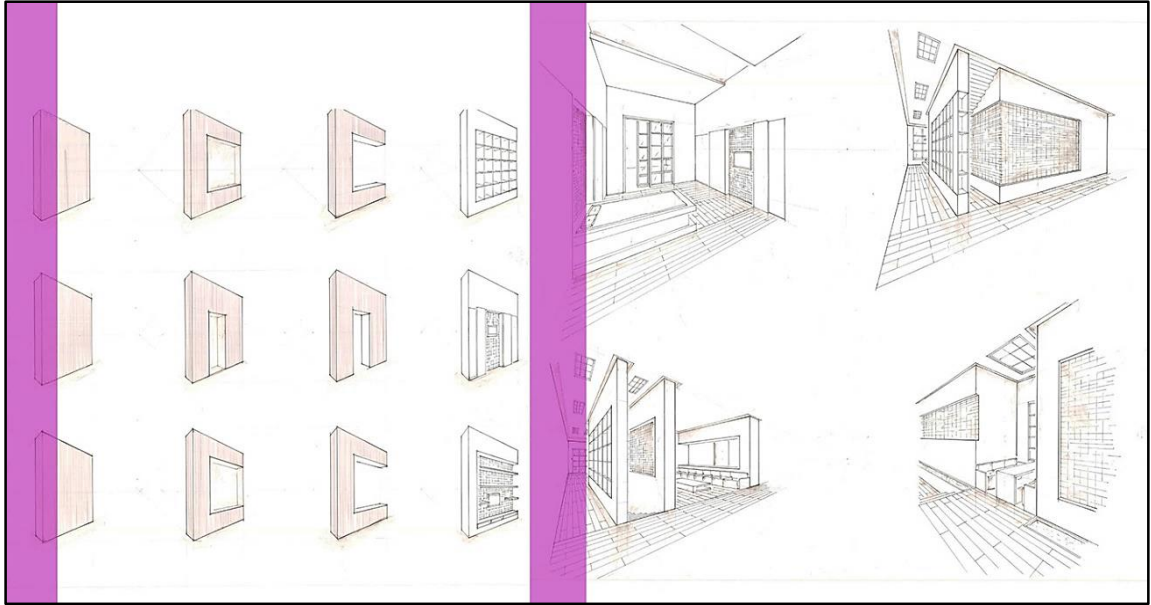
Turuthan (1987)'nin sınıflandırdığı son analogik yaklaşım çeşidi, *kendisinden başka bir şeye benzemeyen biçime benzetmedir*. Bu yaklaşım genellikle, soyut kavramların biçimle somutlaşması için izlenen bir biçimlendirmedir. Tasarımcı soyut bir kavramı anlatan ve kendinde başka bir şeye benzemeyen bir biçim yaratmayı amaçlar. Meriç (2012)'e göre; tasarımcıdan tasarımcıya farklılaşan ve başka bir şeye benzemeyen

biçimler elde edilir. Soyut kavramlar, mekanda işlevi karşılması için biçimle somutlaştırılır. Bu da ilginç yeni biçimlerin ortaya çıkmasına neden olmaktadır. Bu yaklaşımda önce biçim bütüncül olarak genel hatları ile ortaya konur, daha sonra tasarımcı adım adım soyutlama yoluyla somutlaştırarak, kavramlaştırma içerisinde ayrıntıya girer (Görsel 47). Böylece form, kendine özgü yepyeni bir karakter kazanır.



Görsel 47: Soyut kavramın, adım adım soyutlama yoluyla somutlaşması ve kavramlaştırmada ayrıntıya gidilmesi – Dış mekan
Kaynak: Adem VAROL.

Genellikle mimari mekân ya da dış mekânda görülen bu karakter, iç mekâna da yansıdığı ölçüde, analogik yaklaşımla amaca ulaşılmış ve tasarımda bir dil bütünlüğü sağlanmış olmaktadır. Soyutlaştırma sürecinde, biçimlendirilen soyut kavramın genel karakteri, iç mekânda da aynı dille biçimlendirilebilir (Görsel 48).



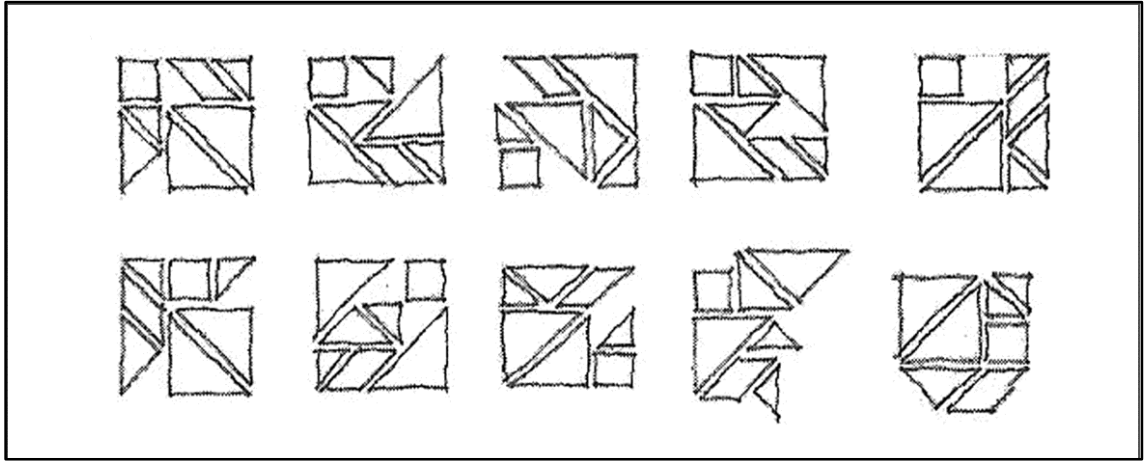
Görsel 48: Soyut kavramın, adım adım soyutlama yoluyla somutlaşması ve kavramlaştırılmada ayrıntıya gidilmesi – İç mekan
Kaynak: Adem VAROL.

Kendinden başka bir şeye benzemeyen biçime benzetme yaklaşımında, kavramlaştırılan genellikle soyut kavramlardır. Bu kavramlar, genellikle sözel olarak anlatılabilen kavramlardır. Ancak Hançerlioğlu (1979)'nun da belirttiği gibi; ne kadar soyut olursa olsun ve ne kadar düşünsel bulunursa bulunsun hiçbir kavram nesnel gerçeklikle ilişkisiz olamaz. Nesnel gerçeklikte yansımıştır nesnel gerçekliğe varacaktır. Eşdeyişle nesnel gerçeklikte denenecek, doğrulanacak ve bir işe yarayacaktır. Örneğin dünyada hiçbir toplumcu ülke yokken oluşan toplumculuk kavramı böyledir; denenmiş, doğrulanmış ve gerçekleştirilmiştir.

Broadbent (1977)'nin getirmiş olduğu en son yaklaşım, *kanonik yaklaşımdır*. Kanonik, Yunanca *canon* kelimesinden gelmektedir ve dilimize *kanun, kural* olarak çevrilmektedir. Uraz (1993)'a göre, kanonik tasarım yaklaşımı, belirli kural ve düzenlemelerle sistematik bir yöntem kullanma süreci olarak tanımlanabilir. Broadbent (1977)' e göre kanonik düşünce tarzı, eski Yunan'da kullanılmaya ve olgunlaşmaya başlanmıştır. Yunan matematikçileri Pisagor ve Platon gibi düşünürler, matematikte üç boyutlu biçimlerin kurumsallaştırılmasında önemli bakış açıları ortaya koymuşlardır. Yunan tapınaklarında görülen estetik geometriler ve matematiksel orantılar; kanonik yaklaşımın en etkin

şekilde kullanıldığı eserlerdir (Broadbent,1977). Karaağaç (2006)'nın düşüncesine göre ise, kanonik tasarım yaklaşımı, modern dönemle birlikte yoğun bir standardizasyon ve modüler koordinasyon çalışmalarında etkin olarak kullanılmıştır.

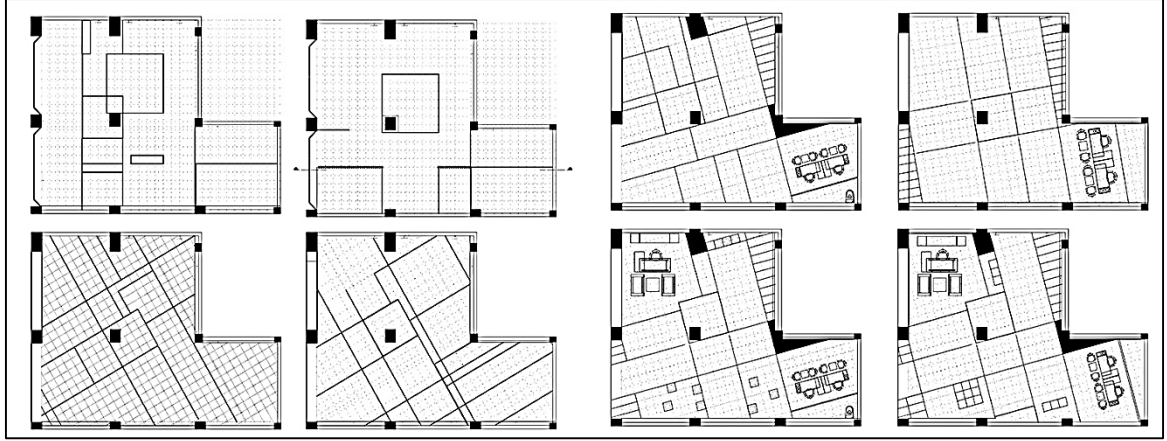
Temeli geometri ve orantıya dayalı olan kanonik tasarımda, tasarımcı iletmek istediği mesajların karşılığını geometrik kurgularda aramaktadır. Kanonik yaklaşımda; bir geometrik biçim, soyut bir ön kabul olarak ele alınıp ayrıntılarla geliştirilerek adım adım somutlaştırılmaktadır (Koçkan,2012). Tasarımcı özellikle, soyut bir kavramın anlatımında, başka bir şeye benzemeyen yeni bir biçim yaratmak istediğinde bu yola başvurmaktadır (Görsel 49).



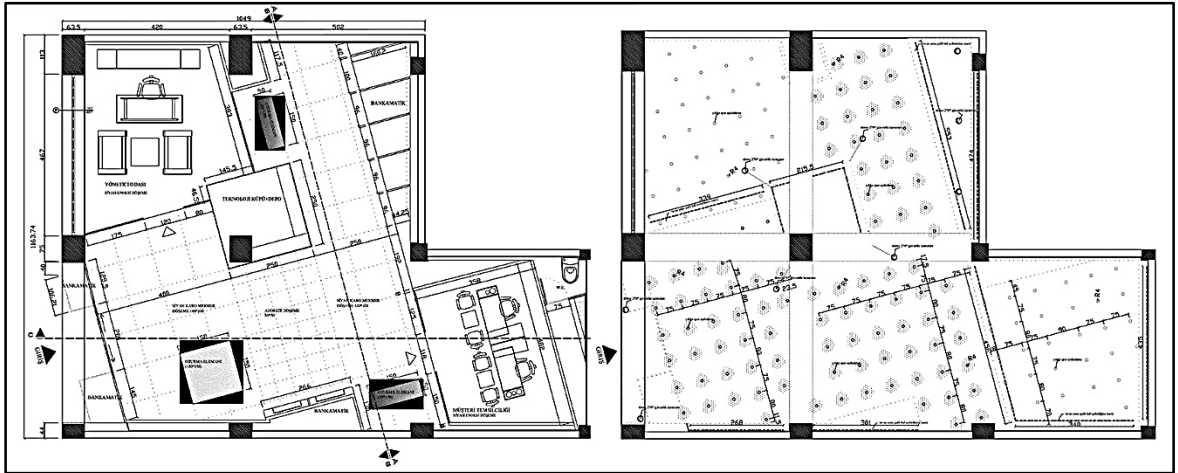
Görsel 49: Kanonik yaklaşımda geometrik arayışlar.
Kaynak: Ching,1997.

Belirli ızgara, ölçü ve oranlar yoluyla mekânsal biçimlere ulaşmada, en önemli yaklaşım olan kanonik yaklaşım; iç mekan tasarımında genellikle plan üzerinden kavramlaştırılma yoluna gidilir. Bunun nedeni; plan üzerinde soyutlamanın, mekanın geneli konusunda daha hızlı yargı ve sonuçlara varılmasına yardımcı olmaktır. Plan üzerinde bakan tasarımcı, tek bir soyutlama aşamasında, mekanın bütün odaları veya bölümleri üzerinde kavram geliştirebilir. Bu da tasarımda bütünlüğü sağlamanın bir yolu olarak görülebilmektedir (Görsel 50). Planın dışında, cephe ya da iç kesit üzerinden de kanonik tasarım yaklaşımı izlenebilir. Ancak; kesit üzerinden çalışan tasarımcı, mekanın genel odaları veya bölümlerini kavramakta zorluk çekeceği için, kavramlaştırma süreci kesintiye uğrayacaktır. Plan üzerinden yapılan geometrik arayışlar, sadece mekanın

donatılarının yerleştirilmesi için değil; aynı zamanda çevresel sistemler olan havalandırma, yangın söndürme, aydınlatma gibi sistemlerin ızgara sistemine yerleştirilmesinde de katkıda bulunabilmektedir (Görsel 51).



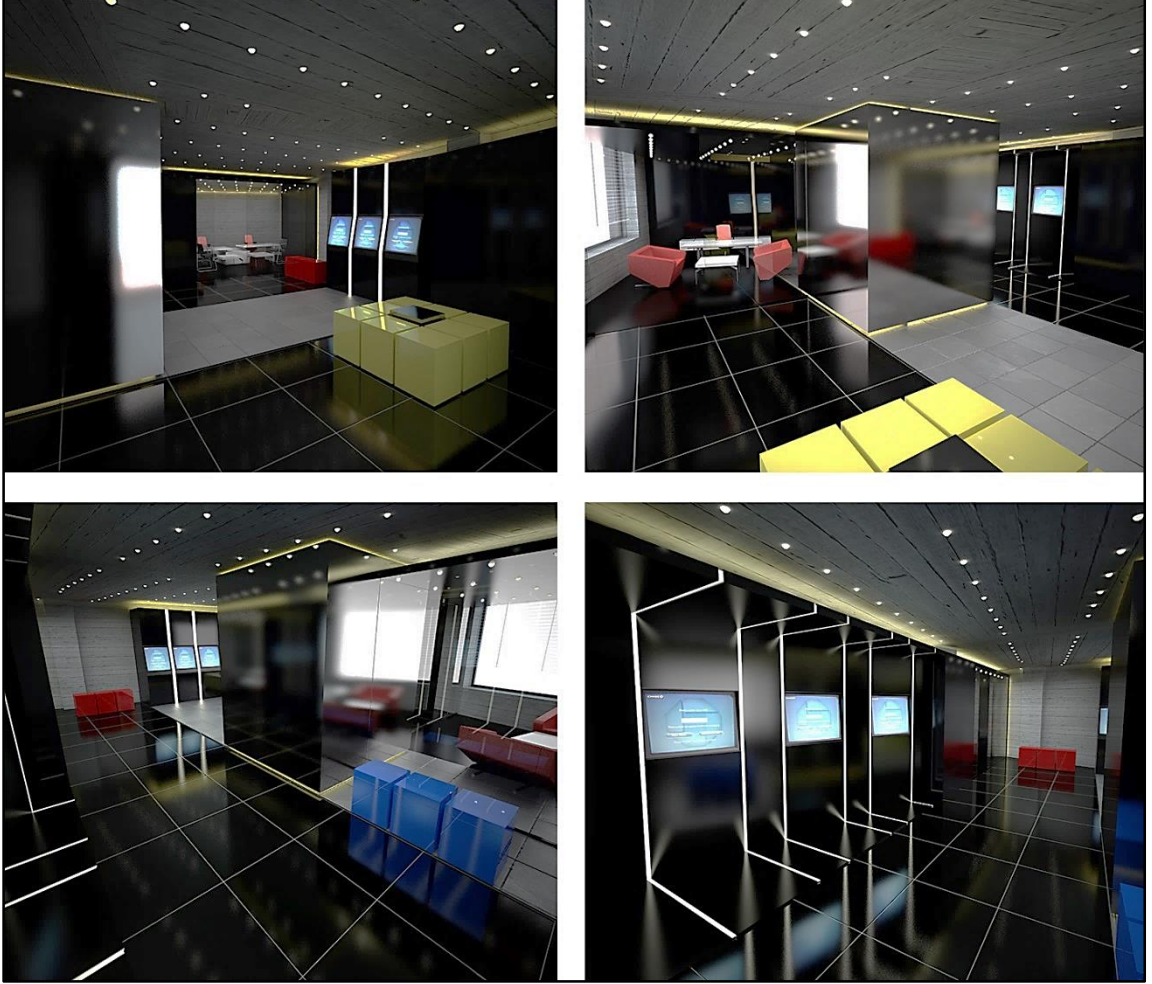
Görsel 50: İç mekan tasarımda plan üzerinden kanonik yaklaşımla geometrik arayışlar (Geleceğin bankası projesi)
Kaynak: Adem VAROL.



Görsel 51: İç mekan tasarımda yer alan donatı ve çevresel sistemlerin plan üzerinden kanonik yaklaşımla somutlaşması (Geleceğin bankası projesi)
Kaynak: Adem VAROL.

Tasarımcı, hangi yaklaşımla düşünürse düşünsün, sonunda ulaştığı biçimi geometrik olarak açıklamak ve anlamlandırmak, somutlaştırmak isteyecektir (Görsel 52). Örneğin, analogik ya da tipolojik yaklaşımlarda; fiziksel özellikleri model alınan biçimler önce geometrik analizlerle çözümlenir ve bu oranlar ya da kurgular, yeni biçimlere yansıtılır.

Dolayısıyla bu yaklaşımlar genellikle bir arada kullanılmakta ve süreç içinde birbirlerini tamamlamaktadırlar. Bu şekilde işleyen bir süreçte, biçim – içerik - işlev yönünden anlam kazanmış tasarımlar yapılmaktadır (Koçkan,2012).



Görsel 52: Geometrik olarak analiz edilen iç mekanın anlamlandırılması veya somutlaştırılması (Geleceğin bankası projesi)
Kaynak: Adem VAROL.

SONUÇ

Kavram geliştirme insana ait bir özellik olup, yaşadığı mekanlar, insanların sahip olduğu *kavramların yansması* olmaktadır. İç mekanlarda daha çok *bireyselleşen ve özgürleşen* kullanıcı, içmimarların karar verdiği tasarım süreçlerinde, en etkin durumda olan veridir. Çoğu zaman, tasarım sürecinde tasarımcının kullanacağı kavram verilerinin kaynağını, *kullanıcı* ya da *işveren* belirlemektedir. Kullanıcının kişisel özellikleri ile çevre içerisinde bulunduğu konuma göre, yaşadığı iç mekan özellikleri değişmektedir. İç mekan, iletişim olarak kullanıcı ile içmimar arasında bir *araç* ve *amaç* durumundadır. Araç durumunda olan iç mekan, hem içmimar hem de kullanıcısı için kavramlara ulaşıldığı ve bu kavramların geliştirildiği ortamdır. Amaç durumunda olan iç mekan ise; her iki taraf açısından kavramların somutlaştığı ortamdır.

Kendisine bir *çıkış noktası* bulan içmimar, bir anlamda, *kavram önerisiyle* tasarım sürecine başlamış olmaktadır. Diğer bir deyişle, kavram önerisi ile çıkış noktası aynı anlama gelebilmektedir. Tasarımcının önerdiği kavram verileri, genellikle, deneyimleri ile zihnine yerleşen bilgilerdir. Tasarım sürecinde, tasarımın niteliğini etkileyecek veriler ise genellikle içmimarın kişisel yetenekleri ile deneyimlerinin sentezinden meydana gelmektedir. İçmimarın, sentezleyerek biçimlendirdiği imgeler dünyası, onun toplumsal ve kültürel çevresinin bir kısmını oluşturmaktadır. Tasarım için, *algı ile kavram arasında bağlama aracıdır* tanımını yaparsak; sonuç ürün, algılanan verilerin bütün bilgilerini içerebilmektedir. Ancak, *zeka ve yeteneğini* geliştirmiş tasarımcı, soruna ait kavram verileri arasında zihinsel bir *köprü* kurabildiği ölçüde, sonuç ürün üzerinde başarılı olabilmektedir.

Kavramlar, *soyut* ve *somut* olmak üzere iki özelliğe sahiptir. Ancak, genellikle soyut özelliğe sahip olmakla beraber; yine de *somuttan kopuk soyut* değildirler. Mutlaka zihinde somut karşılıkları bulunmaktadır. Diğer bir deyişle somut olana geri döneceklerdir. Kavramın sahip olduğu tüm bu özellikler; içmimarın sorunla ilgili kavram geliştirme sırasını değiştirmeye neden olabilmektedir. Bu nedenle; içmimarın çıkış noktası daha çok soyut kavramlara dayanıyor ise, kavramlaştırma sürecinde, soyut kavramlardan somut olana (imgeye); eğer, somut kavramlara dayanıyor ise somut görüntülerden (imgelerden), soyut (sözel) ya da tekrar somut olana geri dönüş yapılabilmektedir. Bu işlem, tasarımcının ve sorunun içerdiği kavram zenginliğiyle doğru orantılıdır.

Soyutlama, kavramlaştırma sürecinde gerçekleşen yaratıcı etkinliğin en önemli düzeyini oluşturmaktadır. Ancak; her soyut kavramın somut bir karşılığı olduğu düşünülürken, *somutlaştırma* da kavramlaştırmanın diğer bir parçasını oluşturan yaratıcı etkinliktir denilebilir. Soyutlaştırmada, bellekte yer alan imgeler tam anlamıyla yansıtılmamaktadır. Genellikle imgelerin genel karakteristik özellikleri anlatılmaktadır. Somutlaştırma, soyutlamadan farklı olarak, kavramlaştırmanın sonunu ve tasarım sürecinin başlangıcını oluşturmaktadır. Tuhaf ya da yabancı durumunda olan imgelerin, bilinen duruma getirilmesidir. Başka bir deyişle; soyutlaştırmada, biçime ait genel görüntüye ulaşılma çabası olmasına karşın; somutlaştırmada, ulaşılan genel görüntünün tekrar detaylarına inme çabası vardır.

Soyutlama ve somutlaştırma sürecinde tasarımcının sergileyeceği yaklaşımlar farklılık gösterebilmektedir. Soruna yönelik sergilediği bu yaklaşımlar, eşzamanlı yada içiçe geçmiş olarak ilerleyebileceği gibi, sıralı ve geri dönüşümlü olarak da gerçekleşebilir. *Semantik*, *sentaktik* ve *pragmatik* olarak adlandırdığımız bu yaklaşımlar, içmimar ve kullanıcıya bağlı verilerin soyutlandığı veya somutlaştırıldığı kavramlaştırma yaklaşımlarıdır. *Semantik yaklaşımda*; *anlamsal*, *simgesel* ya da *sembolik* kavramların geliştirildiği anlatım araçları kullanılmaktadır. *Sentaktik*; kavram verilerinin daha çok *formel* ya da *biçimsel* olarak geliştirildiği yaklaşımdır. *Pragmatikte* ise; *deneylenmiş*, *doğrulanmış* ve daha çok *yararcılığı* öne çıkaran, *kültüre ve geleneğe bağlı işlevsel* veriler geliştirilmektedir.

Genel olarak diğer yaklaşımlarla karşılaştırıldığında; soyutlama süreci en çok semantik düzeyde gerçekleşmektedir. Sözel ve sembolik olarak aktarılan anlama ait veriler, daha çok soyut düzeyi temsil edebilmektedir. Bu temsiller sözel olarak karşılık bulabilmekte; ama, tasarım sürecinde görsel karşılığına ulaşılması ve geliştirilmesi gerekmektedir. Bu nedenle imgesel bir karşılığını bulma çabası içine giren tasarımcı, anlamları ve sembolleri soyutlayarak somut olana (imgeye) ulaşabilecektir. Sözel aktarılan anlamsal ve sembolik veriler; benzetme, ekleme, çıkarma, değiştirme gibi soyutlama süreciyle biçimsel bir dil kazanabilmektedir. Pragmatik yaklaşım için de benzer işlemler yapılmaktadır. Semantikten farklı olarak pragmatik yaklaşımda, kültüre ve geleneğe bağlı anlamları biçimlendirmek, işlevsel olarak gelişmektedir. Kullanıcı davranışı ve yararı, estetik kaygılardan daha ön planda tutulmaktadır. İşlev ve kullanımın, anlamla ilgili verilerle sentezlendiği; buna ek olarak, tasarım bileşenlerinin bir bütün içerisinde

analiz edildiği sentaktik yaklaşımda, diğer iki yaklaşımdan farklı olarak somutlaştırma süreci daha etkin olmaktadır.

Bütün tasarım disiplinlerinde olduğu gibi, *içmimarlık* alanında da, bu yaklaşım ve süreçler, *içmimar* tarafından bilinçli veya bilinçdışı olarak yaşanmaktadır. Kavramlaştırma olarak açıkladığımız bu süreç ve yaklaşımlar, *iç mekan* üzerinde biçimlenmektedir. Buna bağlı olarak, iç mekan ileri bir iletişim sisteminin parçasıdır denilebilir. Çünkü; farklı kavramlaştırma yaklaşımları ile soyutlanan ya da somutlaştırılan biçim, *içmimar* ve *kullanıcının* kavram verileri ile geliştirilerek iç mekanı oluşturmaktadır. Kavramlaştırma olarak bilinen bu yaklaşım ve süreçler, sanatın ve tasarımın her alanında olduğu gibi iç mekan tasarımında da ileri bir *iletişim sistemini* tariflemektedir.

Kavramlaştırma ya da kavram geliştirme olarak açıklayabildiğimiz bu süreç ve yaklaşımlar; içmimarın, diğer tasarımcılardan *farklı* ve *özgün* bir konumda yer almasına yardımcı olabilmektedir. Diğer bir anlatım ile bu süreçler; estetik, yaşanabilir, konforlu, algılanabilir, sürdürülebilir, tercih edilebilir gibi iç mekanla ilgili birçok sıfatın daha çok kullanılmasına yardımcı olmaktadır.

Sonuç olarak;

- **Kavram, tasarımcının çevresinden aldığı ve deneyimlediği bilgi; konsept ise tasarımcının bilinçli bir etkinlikte kavramı kullanmasıdır. Diğer bir deyişle konsept, tasarım sorunuyla ilgili kavramların biçime dair ilk somut mesajıdır.**
- **Kavram, tasarımcı tarafından ortaya konmuş ise, tasarımcının öznel dili kavramın kendisi ile; eğer kavram başkası tarafından verildiyse, tasarımcının öznel dili, tasarımcının verilen kavramı kavrayış şekliyle paralellik gösterir.**
- **Sorun içerisinde yer alan kavramlar arasından seçilen en baskın kavram – düşünceye yol gösteren – temadır. Üst bir kavram olarak da nitelendirebileceğimiz tema, iç mekan tasarımında genel görünüş ya da algısına dair bütün bir mesajı içerir. Ancak kavramdan farklı olarak, kullanılması zorunlu değildir.**

- Soyut kavramlar, somut kavramlarla karşılaştırıldığında; alternatif üretmeye daha elverişlidir. Çünkü, soyut kavramların çağrıştırdığı imge-anlam, kişiden kişiye farklılık gösterir. Aynı zamanda, tek kişi üzerinde, tek bir soyut kavram, birden fazla anlam–imge çağrıştıracaktır. Yaratıcılığı ve üretkenliği etkin kullanmanın diğer bir yolu, somut kavramların ve biçimlerin soyutlanması sürecidir.
- Kavram geliştirme süreci, tasarım sorunları odaklı veya tasarımcı niteliklerine bağlı olarak gelişebilir; ancak her koşulda öncelikli olarak incelenmesi ve analiz edilmesi gereken veri gurubunu tasarımdaki mevcut sorunlar oluşturur.
- Somutlaştırma daha çok, soyutlaştırma sonucu alınan genel görüntünün tekrar soyutlaştırılmasıdır. Bu nedenle, disiplinin sahip olduğu ölçeklendirme ve detaylandırma teknikleri üzerinden karar verme aşamasıdır. Ancak tasarımcı tekrar her aşamada soyutlaştırma sürecine geri dönüp alternatifleri değerlendirebilir.
- Tasarımda verilmiş olan sorunları soyutlarken, tasarımcı bunları kendince sentezler ve yorumlar; yaratacağı sorunun kendisini dışavurma derecesini de, tasarımcının yine kendisi belirler.
- Kullanıcı ya da işverene göre mekanın konumu-yeri de değiştiğine göre; kullanıcı, tasarımcı dışındaki en önemli kavram verisidir. Aynı şekilde aynı mekanda, zamanla kullanıcı da değişebilecektir. Bu nedenle mekan aynı, ama kullanıcı farklı olacağından, kullanıcı ya da işveren soruna ait en önemli veri olacaktır.
- Semantik yaklaşım daha çok insana bağlı olan verilerin, imgelerle düşünülmesi ile gerçekleşir. Sentaktik ve pragmatik yaklaşımlarda, her zaman semantik yaklaşımın izleri vardır. Hem işlev hem de davranışa yönelik yaklaşım, anlamın bir parçası olmak durumundadır.

- Pragmatik yaklaşımda, deneme–yanılma yoluyla öğrenilmiş bilgilerin veya davranışların, benzeri ya da tekrarından dolayı yaratıcılık yönü çok fazla önemsenmemiştir. Yaratıcı imgelemler yerine tekrarlayıcı imgelem davranışlarının baskın olduğu bir yaklaşım olmasının nedeni, pragmatik yaklaşımın deneyimlenmiş olanların üzerinden kurgulanmasıdır.
- Mekanı tasarlamaya nasıl bir yöntemle başlayacağını bilemeyen içmimar, sorunla ilgili herhangi bir kavram verisiyle, tasarım sürecine başlangıç yapmış olarak kabul edilmektedir.
- Kullanıcı ve içmimar arasında iletişim dilini oluşturan iç mekan, içerdiği verileri kavramlaştırdığı düzeyde, daha anlaşılır ve açık bir dil kazanmaktadır. Çünkü; içmimarın geliştirdiği veriler, yine içmimarın ve kullanıcının sahip olduğu kavram verileridir. İç mekanı biçimlendiren bu veriler, iletişim dilinin vazgeçilmez ve en önemli parçasını oluşturmaktadır.
- Soyutlama, içmimarın en özgür tasarlama sürecidir. Aynı zamanda, biçimlendirmeye en cesur adımlarını attığı yaratıcı düzeydir. Çünkü, mekanın sahip olduğu belli belirsiz bütün anlam ve imgelerle doğrudan ilişkili olan içmimardır. Özellikle belirsiz anlam ve imgelerle karşılaşan içmimar için, en iyi çıkış noktası mevcut kavramlardır ve bu kavramları geliştirmektir.
- Doğadan çeşitli şekilde algılanan kavramların zenginliği, iç mekan tasarım sürecine de zenginlik katmaktadır. Bu zenginlikle aynı oranda özgün mekan tasarımları da artmaktadır. Diğer bir deyişle, kavramlaştırma yaklaşımları ile biçimlenen iç mekanlar, özgün bir yapıya sahip olmaktadır.
- Özgün mekana ulaşabilmek için geliştirilen kavram verileri, aktarımlarını bazı araçlar aracılığıyla gerçekleştirebilmektedir. Tasarım araçları da diyebileceğimiz bu araçlar; eskizler, maketler ve grafik diyagramlardır. Özellikle soyutlama sürecinde kullanılan bu araçlar; kavramlar ile ilgili genel karakteristik bilgileri aktarmaya ve tasarımcı zihninde biçimlenen imgelerin, bilinçaltı imgeler ile ilişki kurmasına yardımcı olmaktadır.

- Zihinde genel formlarıyla belirlenen iç mekanla ilgili görüntüler, soyutlama aracılığıyla somut duruma gelmektedir. Mekanlar arası organizasyonla başlayan somutlaştırma süreci, mekana ait bütün bileşenlerin biçimlendirilmesiyle devam etmektedir. Renk, doku, malzeme, strüktür, ışık ve hatta çevresel sistemler (yangın söndürme, havalandırma sistemleri gibi) tek tek ya da birlikte tekrar soyutlanmasıyla, somut görüntülere ulaşılmaktadır. Bir bakıma; iç mekan tasarım sürecinde, soyutlama düzeyinde somuta ulaşma ya da tam tersi somutlaştırma düzeyinde soyutlama yapılarak kavramlaştırma gerçekleştirilmektedir. Ancak, son biçime karar verebilmek için, soyutlama düzeyi sürekli aktif durumdadır denilebilir.
- Bütün tasarım disiplinlerinde olduğu gibi, içmimarlıkta da kavramlarla düşünme, hem sözel hem de görsel anlatım yöntemlerini içerir. Her iki yöntem ayrı ayrı açıklanabileceği gibi, sözel ve görsel anlatımların birlikteliğinden oluşan yöntemler de kullanılabilir. Bu yol ile; bilinçaltı bilgilerin dışa çıkarılması ve kayda alınması sağlanmakta; Yaratıcılık düzeyi en etkin şekilde kullanılmaktadır.
- İç mekan tasarımında, diğer yaklaşımlardan farklı olarak; sentaktik yaklaşım içerisinde daha çok görsel anlatım yöntemleri kullanılmaktadır. Semantik yaklaşımda ise, kavramlar sözel boyutuyla karşılık bulduğundan, kavramlaştırma süreci daha çok soyutlama düzeyinde gerçekleşmektedir. Semantik yaklaşımla iç mekanın biçimlenmesi için, içmimarlar en çok analogik düzeyde ilerlemektedir. Bunun nedeni; soyut kavramların somut karşılığını bulabilmesinin en akılda kalıcı ve en iyi yolu benzetme tekniğidir. İç mekanlarda, içmimarların çoğunun bile farkına varmadan yaklaştığı öğelerden biri kapıdır. Kapı; giriş, eşik, sınır, boşluk, geçiş gibi sözel ya da soyut kavramların, analogik yaklaşımla biçimlenmiş en güzel örneklerden birisidir.
- Pragmatik yaklaşım için kullanılan *yaratıcı etkinliğin en az olduğu yaklaşımdır* tanımının tersine, çoğu zaman *yaratıcı düzeyin en üst seviyede olduğu kavramlaştırma yaklaşımıdır* tanımı da yapılabilmektedir. Bunun en büyük nedeni; eskiden kalma davranış biçimlerinin, günümüzde

sayılamayacak kadar çeşitlenmesidir. Özellikle içmimarlıkta, mekan kavramı daha çok bireysel davranışlar için biçimlenmektedir. Bunun sonucu, her iç mekanda, farklı davranış ve işlevleri birarada düşünmeyi gerektirmektedir.

- İç mekanlarda, mekanlar arası organizasyon için en çok tercih edilen yaklaşım olan pragmatik; işlev şemaları, davranış şablonları, hareket diyagramları, mekan dizilimi gibi yöntemlerle kavramlaştırılmaktadır. Mekanlar arası organizasyonlara ek olarak; tek mekan içerisinde gerçekleşebilecek davranış modellerini de kavramlaştıran pragmatik yaklaşım, daha çok kullanıcı verilerini içermektedir.
- Sentaktik yaklaşımın bir kısmını oluşturan kanonik yaklaşım, iç mekanların sahip olduğu anlaşılması zor geometrik yapıların doğru ve yaratıcı analizinde etkin durumundadır. Aynı zamanda bu yaklaşım, iç mekanların, doğru oran ve ölçeklerle biçimlenişine yardımcı olurken; antropometrik verilerin mekanla daha iyi bir uyum içerisinde kullanılmasına da katkıda bulunmaktadır.

Bu bulgulardan yola çıkarak; tasarlama eyleminin en önemli bölümü olarak görülen kavram geliştirme sürecinin daha bilinçli adımlarla yapılması; hem tasarımcı hem de kullanıcı açısından doğru yönlendirme ve iletişimi kapsayan bir tasarım sürecini başlatacağı söylenebilir. Bu tasarım sürecinin sonucu oluşan her biçimde, bir dil bütünlüğü olması beklendiğinden; iç mekanlar daha anlaşılabilir özgün tasarımlar olarak gelecekte varlıklarını sürdürmeye devam edeceklerdir.

KAYNAKÇA

- Akarsu, B. (1998). *Felsefe Terimleri Sözlüğü*. İstanbul: İnkılap Yayınevi, 9.Baskı .
- Akcan, E. (2006). *Metafiziğin Kalesi Hakkında Düşünmek. Cogito, Derrida: Yaşamı Yeniden Düşünürken*. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları, Sayı: 47 – 48.
- Akın, G. (2000). *Felsefe Mimarların Ne İşine Yarar?*. Mimarlık ve Felsefe, Y.E.M. Yayınevi, İstanbul, Sayfa.118.
- Aksoy, Ö. (1977). *Biçimlendirme*. Trabzon: Karadeniz Teknik Üniversitesi Yayınları, Sayı:83.
- Aksoy, Y. (1994). *Bilim Tarihi ve Felsefesi*. İstanbul: Yıldız Teknik Üniversitesi Yayını.
- Akyıldız, A. (2003). *Mekanın İletişim Yeteneği Açısından Tematik Tasarım Yaklaşımları*. Ankara: Hacettepe Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı Anasanat Dalı, Yüksek Lisan Tezi.
- Alexander, C. (1979). *The Timeless Way of Building*. UK: Cambridge University Press.
- Altan, Z. B. (2007). *Belgesel Film Çekim Ekibi İçin Tasarlanan Minimum Ölçekte Mobil Mekan Araştırma ve İncelemesi*. İstanbul: Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, İçmimarlık Anabilim Dalı.
- Andreasen, N.,C. (2013). *Yaratıcı Beyin: Dehanın Nörobilimi*. Çev. Kıvanç Güney. İstanbul: Arkadaş Yayınevi, 5.Baskı.

Aras, S. (2010). *Mimarlık- Felsefe İlişkisi: Martin Heidegger Düşüncesinde Mekan*.
Kayseri: Erciyes Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Mimarlık Anabilim Dalı,
Yüksek Lisans Tezi.

Arnheim, R. (2009). *Görsel Düşünme*. İstanbul: Metis Yayın.

Atalayer, F. (2006). *Mekan (Uzam), Türk Mitolojisi ve Yaratıcılık*. Eskişehir Anadolu
Üniversitesi Anadolu Sanat Yayınları: Eskişehir, Sayı:17, 31-54.

Atalayer, F. (2009). *Tasarım Teorisi Ders Notları*. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi,
Güzel Sanatlar Fakültesi.

Atkinson, R. C., Hilgard, E. (2009). *Introduction To Psychology*. Cengage Learning,
15th Edition.

Aydınlı, S. (1986). *Mekansal Değerlendirmede Algısal Yargılara Dayalı Bir Model*.
İstanbul: İstanbul Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Doktora Tezi.

Aydınlı, S. (2004). *Mimarlık ve Felsefe*. İstanbul: YEM Yayınevi, Mimarlık ve Felsefe.

Balkan, E. A. (2005). *Mimari Tasarımda Konsept*. İstanbul: Bahçeşehir Üniversitesi
Yayınları.

Barker, R. (1968). *Ecological psychology: concepts and methods for studying human
behavior*. Stanford: Stanford University Press.

Bayrak, M. (2010). *Günümüz Türk Mimarisine Felsefe İle Bakmak*. Ankara: Hacettepe
Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Felsefe Anabilim Dalı, Yüksek Lisans Tezi.

Bayrak, Ö. (2013). *Tevfik Fikret Şiirlerinde Mekan ve Algı*. Kesit Yayınları: İstanbul.

- Bilgin, Ö. (2010). *William James Pragmatizmine Eleştirel Bir Yaklaşım*. Elazığ: Fırat Üniversitesi, İlahiyat Fakültesi Dergisi, Sayı:15, 163 – 182.
- Bilir, S. (2012). *Mekan Tasarımında Kavram Geliştirme Sürecine Analitik Bir Yaklaşım*. Ankara: Hacettepe Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı Ana Sanat Dalı, Yüksek Lisans Tezi.
- Bingöl, Ö. (2007). *Mimarlıkta Tip Kavramı ve Tipoloji*. İstanbul: Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Doktora Tezi.
- Bolay, S.H. (1993). *Aristo Metafiziği ile Gazzali Metafiziğinin Karşılaştırılması*. İstanbul: Milli Eğitim Bakanlığı Yayınları.
- Botton, A. D. (2007). *Mutluluğun Mimarisi*. Çeviren: Banu Telliöğlü Altuğ. İstanbul: Sel Yayıncılık.
- Bozdayı, A. M. (1996). *İç Mekan Tasarımında Kavram ve İmaj*. Eskişehir: Anadolu Sanat:5 Eskişehir Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi.
- Bozdayı, A.M. (2004). *İç Mekan Ve İnsan*. Ankara: Hacettepe Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı Bölümü.
- Bozkurt, G. (1991). *İnsan ve Kültür*. İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Broadbent, G. (1977). *Design in Architecture: Architecture and The Human Science*. USA: John Wiley & Sons Publisher.
- Büyükarda, B. (2000). *İç Mekan Tasarımında Tasarım Dilinin Oluşumuna Bir Yaklaşım*. Ankara: Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi.

Büyükçelen, C. (2007). *Algı Yanılsamalarının Mekan Tasarımına Etkisi*. Kocaeli: Kocaeli Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İç Mimarlık Anasanat Dalı, Yüksek Lisan Tezi.

Cevizci, A. (2005). *Paradigma Felsefe Sözlüğü*. İstanbul: Paradigma Yayıncılık.

Ching, F.,D.,K. (2014). *Architecture: Form, Space & Order*. New Jersey: John Wiley&Sons Publish.

Chung, S. (1994). *Günümüz Sözdiziminde Üretimsel Yaklaşımlar*. Çev: Ahmet Kocaman. İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi Yayınları, Dilbilim Araştırmaları.

Coles, J., House, N. (2007). *The Fundamentals of Interior Architecture*. Switzerland: AVA Publishing SA.

Corbusier, L. (1986). *Towards a New Architecture*. New York: Dover Publications, Inc.

Cündioğlu, D. (2012). *Mimarlık ve Felsefe*. Kapı Yayınları: İstanbul.

Çellek, T. (2002, Mart). *Yaratıcılık ve Eğitim Sistemimizdeki Boyutu*. Üniversite ve Toplum: Bilim, Eğitim ve Düşünce Dergisi, Cilt:2, Sayı:1, s. 2-4.

Çetindoğan, M.,Ö. (2009). *Kırsal Mitten Kentsel Ritüele Geçiş: Beden – Mekan İlişkisinin 1990 Sonrası Türk Oyun Yazarlığı'na Yansıması*. Ankara: Ankara Üniversitesi, Dil ve Tarih – Coğrafya Fakültesi, Tiyatro Bölümü, Tiyatro Araştırmaları Dergisi, Sayı:27 (125-136).

Çetinkaya, Ç. (2011). *Tasarım ve Kavram İlişkisinin İç Mimarlık Temel Tasarım Eğitimi*

Kapsamındaki Yeri: Farklı İki Üniversite Örneği Üzerinden Temel Tasarım Eğitimi Üzerine Bir Araştırma. Ankara: Hacettepe Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı Ana Sanat Dalı, Yüksek Lisans Tezi.

Çil, E., Sogeniş, M., & İnceoğlu, N. (1997). *Mimarlık Öğrencileri için Tasarımda Eskizler.* İstanbul: Yıldız Teknik Üniversitesi Basım Yayın Merkezi.

Demir, R. (2006). *Sanatsal Yaratmada İfade ve Biçim Dili.* Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Yayınları, Sayı.17.

Dil Derneği. (2005). *Türkçe Sözlük.* Ankara: Dil Derneği Yayınları.

Doğan, N. (2003). *Pragmatizmin Felsefi Temelleri.* Kayseri: Erciyes Üniversitesi İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi Dergisi, Sayı:20, 83 – 93.

Eczacıbaşı Sanat Ansiklopedisi. (2008). YEM Yayınları: İstanbul.

Eldem, S.H. (1968). *Türk Evi Plan Tipleri.* İstanbul: İstanbul Teknik Üniversitesi Mimarlık Fakültesi Baskı Atölyesi.

Erbay,M., Zorlu,T., Akgül,B., Onur,D. ve Aras,A. (2013). *Resimden Mekana: Kandinsky.* Ankara: Nobel Akademik Yayınları

Erkman, F. (1987) *Göstergebilime Giriş.* İstanbul: Alan Yayıncılık

Ertek, H. (1994). *İç Mekân Temel Tasarım İlkelerine Bir Yaklaşım.* Ankara: Hacettepe Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı Ana Sanat Dalı, Yüksek Lisans Tezi.

Ertek, H. (1999). *İçmimarlık Kapsamında Temel Tasarım Eğitimi Kuramlarına Bir*

Yaklaşım. Ankara: Hacettepe Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı Ana Sanat Dalı, Sanatta Yeterlilik Tezi.

Ertürk, Z. (1981). *Mimari Tasarlama: Süreçler, Görsel Modeller ve Teknikler Açısından Bir İnceleme*. Trabzon: Karadeniz Teknik Üniversitesi, Mimarlık Bölümü, Doçentlik Tezi.

Frolov, İ. (1997). *Felsefe Sözlüğü*. Çev. Aziz Çalışlar. İstanbul: Cem Yayınevi.2.Basım.

Gençosmanoğlu, A., B. (2001). *Estetik ve Mimarlıkta Kavram, Kavramsal Analiz, Kavramlaştırma/ 1980 Sonrası Mimarlık Ürünleri Üzerine Örneklemler*. Trabzon: Karadeniz Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Mimarlık Anabilim Dalı, Doktora Tezi.

Gibson, J. (1950). *The Perception Of The Visual World*. Boston:Houghton Mifflin Publish.

Gordon, W. J. (1961). *Synectics: The Development of the Creative Capacity*. New York: Harper & Row.

Göler, S. (2009). *Biçim, Renk, Malzeme, Doku ve Işığın Mekan Algısına Etkisi*. İstanbul: Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, Fen Bilimler Enstitüsü, İçmimarlık Ana Sanat Dalı, Yüksek Lisans Tezi.

Gür, Ş. Ö. (1996). *Mekan Örgütlenmesi*. Trabzon: Gür Yayıncılık

Gürer, L. (1976). *Mimarlıkta Yaratıcılık ve Eğitim*. İstanbul: İstanbul Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Mimarlık Anabilim Dalı, Doktora Tezi.

Hacıkadıroğlu V. (1991). *Felsefe Tartışmaları 10. Kitap* İstanbul: Panorama Yayın.

Hacıkadıroğlu, V. (2003). *Kavramlar Üstüne*. Cem Yayınevi: İstanbul.

Hançerliođlu, O. (1979). *Felsefe Ansiklopedisi*. İstanbul: Remzi Kitabevi.

Hançerliođlu, O. (2011). *Felsefe Sözlüğü*. İstanbul: Remzi Kitabevi.

Hançerliođlu, O. (2013). *Düşünce Tarihi*. İstanbul: Remzi Kitabevi. 20.Basım.

Hasol, D. (2005). *Ansiklopedik Mimarlık Sözlüğü*. YEM Yayınları: İstanbul.

Hatırnaz, A.,A. (2010). *Tasarım Eğitiminde Yaratıcılığı Geliştirmeye Yönelik Yöntem Önerisi: Tasarım Döngüsü*. İstanbul: Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, İç Mimarlık Anabilim Dalı, Sanatta Yeterlilik Tezi.

International Federation of Interior Architects/Designers. (2011). *IFI İç Mekan Deklarasyonu*. USA: New York. Çeviren: Demirbaş, G.,U., Çarkacı, N., Demirbaş, Ö.,O. (Erişim: 21.08.2014)

İnceođlu, N. (1995). *Düşünme ve Anlatım Aracı Olarak Eskizler*. İstanbul: Helikon Yayınları.

İnceođlu, N., İnceođlu, M. (2004). *Mimarlıkta Söylem, Kuram ve Uygulama*. İstanbul: Tasarım Yayın Grubu.

İ.T.Ü. Mimarlık Fakültesi (1962). *Konferans: Bir Mekan Anlayışı*. İstanbul: Teknik Üniversite Matbaası.

Jormakka, K. (2008). *Adım Adım Tasarım Yöntemleri*. İstanbul: YEM Yayın.

Jung, C. G. (1991). *The Archetypes and the Collective Unconscious / Collected Works Of C. G. Jung*. London: Routledge Publisher, 2nd Edition.

Kaçar, T. (1998). *İçmimarlık ve Ülkemizdeki Yeri*. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi Yayınları, Anadolu Sanat Dergisi, Sayı:8, 55 – 63.

Kagan M. (2001). *Estetik ve Sanat*. İstanbul: İmge Kitabevi.

Kahvecioğlu, H. (1998). *Mimarlıkta İmaj: Mekansal İmajın Oluşumu ve Yapısı Üzerine Bir Model*. İstanbul: İstanbul Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Mimarlık Anabilim Dalı, Doktora Tezi.

Kaplan, Ö. A., & Ercan, S. (2011). *Yaratıcı Düşünme Tekniklerinden Sinektik Uygulamasına Örnek Bir Araştırma: Çocuğun Gözünde Yaratıcılık*. Uluslararası İnsan Bilimleri Dergisi, Cilt:8, Sayı:2.

Kaptan, B. B. (2013). *Kültür ve İçmimarlık*. Ankara: Seçkin Yayıncılık.

Karaağaç, F. (2006). *İç Mekan Tasarımında Biçim ve Anlam İlişkisine Analitik Bir Yaklaşım: Modern ve Modern Sonrası Dönemlerde Havalimanı Terminal Binaları Üzerine Örneklemeler*. Ankara: Hacettepe Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı Ana Sanat Dalı, Yüksek Lisans Tezi.

Karagündüz, E. (2004). *Anlam ve Kavram İlişkisi*. Erzurum: Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, 3 (1).

Karakuş, M., Oraliş, M. (2006). *Bellek Mekan İmge*. Multilingual Yabancı Dil Yayınları: İstanbul.

Kılıç, E. (2011). *Aristoteles ile Farabi'nin Mekan Anlayışlarının İncelenmesi*. İstanbul: İstanbul Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Felsefe Anabilim Dalı, Yüksek

Lisans Tezi.

Kırıřođlu, O. (1991). *Sanatta Eđitim: Grmek, Anlamak, Yaratmak*. Eđitim Kitabevi:
Ankara.

Kokan, P. (2012). *Tasarım Arařtırmaları Bađlamında Tasarımcı Düşünme ve Tasarım Süreci*. Ankara: Hacettepe Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı Ana Sanat Dalı, Yüksek Lisans Tezi.

Kongar, E. (1994). *Kültür Üzerine*. İstanbul: Remzi Kitabevi.

Köseođlu, E. (2011). *Kent Mekanına İliřkin Kuramsal Bakıřlar: Rob Krier, Christopher Alexander ve Bill Hillier*. Ankara: İdeal Kent Dergisi, 5, 96 – 111.

Kuban, D. (1992). *Mimarlık Kavramları*. İstanbul: Yapı Endüstri Merkezi Yayınları.

Laseau, P. (1937). *Graphic Thinking for Architects & Designers*. New York: John Wiley & Sons Inc.

Lefebvre, H. (2014). *Mekanın Üretimi*. Çev. Iřık Ergüden. Sel Yayıncılık: İstanbul.

Lektorsky, V. (1998). *Özne Nesne Biliř*. Çev: řükrü Alpagut. Toplumsal Dönüşüm Yayınları: İstanbul.

Marx, K. (2011). *Kapital (Ekonomi Politiiđin Eleřtirisi)*. İstanbul: Yordam Kitap. Cilt:1.

Meri, Z. (2012). *Kurumsal Kimliđin Fuar Stand Tasarımında Kavramsal Tema (Konsept) Olarak Kullanılması*. Ankara: Hacettepe Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı Ana Sanat Dalı, Yüksek Lisans Tezi.

Mitton, M. (2003). *Interior Design Visual Presentation: A Guide to Graphics, Models and Presentation Techniques*. USA: John Wiley & Sons Publish, Inc.

Montalban, M. V. (1992). *Merkez Komitesinde Cinayet*. Çev. : Doğan Yurdakul. İstanbul: Afa Yayınları.

Nergiz, F. (2005). *Minimalist Mekanların Tasarım Özellikleri ve Görsel Niteliklerinin Mimarlığın Bazı Temel Öğeleri Aracılığıyla Konut Tipolojisi Kapsamında İncelenmesi*. İstanbul: Yıldız Teknik Üniversitesi, Mimarlık Anabilim Dalı, Mimari Tasarım Programı, Yüksek Lisan Tezi.

Ozankaya, Ö. (1980). *Toplumbilim Terimleri Sözlüğü*. Ankara: Türk Dili Kurumu Yayınları

Ökten, G. (2012). *İçmimarlık Mesleği Özelinde Tasarım ve Tasarımcı Kavramlarının Algılanışı, Ve 'Tasarımcı Kimdir?' Sorusuna Yanıt Aramak Üzerine Bir Okuma – Türkiye Örneği*. Ankara: Hacettepe Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı Ana Sanat Dalı, Yüksek Lisans Tezi.

Önal, G. K. (2011). *Yaratıcılık ve Kültürel Bağlamda Mimari Tasarım Süreci*. Uludağ Üniversitesi Mühendislik-Mimarlık Fakültesi Dergisi, Cilt.16, Sayı. 1, Bursa.

Özak, Ö.N. (2008). *Bellek Ve Mimarlık İlişkisi Kalıcı Bellekte Mekansal Öğeler*. İstanbul: İstanbul Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Mimarlık Anabilim Dalı, Bina Bilgisi Programı, Doktora Tezi.

Özkan, A. (2007). *İç Mekan Tasarımı Kuram ve Yöntemleri Işığında Günümüz Türk İç Mekan Tasarımcıları ve Tasarım Anlayışlarına Bir Yaklaşım*. Ankara: Hacettepe Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı Ana Sanat

Dalı, Yüksek Lisans Tezi.

Parsıl, Ü. (2012). *Sanatta Yaratıcılık*. An Kitap: İstanbul.

Peirce, C. (1878). *Illustrations Of The Logic Of Science / How To Make Our Ideas Clear*.
USA: The Popular Science Monthly, 12: 286 – 302.

Peter, B. (1995). *Edward Larrabee Barnes: Architect*. Rizzoli Publish, U.S.A.

Peterson, P. (1974). *Concepts and Language*. Mouton: The Hague.

Pile, J. (1997). *A History of Interior Designer*. John Wiley & Sons Inc.

Porter, T. (1997). *The Architect's Eye*. London: E&FN Publish.

Roth, L. M. (2000). *Mimarlığın Öyküsü*. İstanbul: Kabalcı Yayınevi, Çeviren: Ergün Akça.

Roukes, N. (1984). *Art Synectics, Stimulating Creativity in Art*. Worcester: Davis
Publications.

Sak, U. (2011). Yaratıcı Düşünme Teknikleri. A. Öztürk içinde, *Okulöncesinde
Yaratıcılık* (s. 17-38). Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Yayını.

San, İ. (1979). *Sanatsal Yaratma ve Çocukta Yaratıcılık*. Ankara: Türkiye İş Bankası
Yayınları.

San, İ. (1985). *Sanat ve Eğitim*. Ankara: A.Ü.E.B.F. Yayınları.

Sayın, T. (2007). *Mimari Tasarım Eğitimine Bütüncül / Metaforik Bir Yaklaşım*. İstanbul:

Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Doktora Tezi.

Schulz, N. (1971). *Existence, Space & Architecture*. London: Studio Vista Publish.

Sevinç, T. (2013). *Zaman – Mekan Kavramının Mimarlığa Etkileri*. İstanbul: İstanbul Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Mimarlık Anabilim Dalı, Yüksek Lisans Tezi.

Soygeniş, S. (2006). *Mimarlık Düşünmek Düşlemek*. YEM Yayın: İstanbul.

Soykan, Ö., N. (2000). *Mimarlık-Felsefe İlişkisinin Biçim-Kavram Ekseninde Temellendirilmesi*. Mimarlık ve Felsefe, Y.E.M. Yayınevi: İstanbul, Sayfa:88.

Sungur, N. (1992). *Yaratıcı Düşünce*. Ankara: Özgür Yayın Dağıtım.

Sümerkan, M.,R. (2009). *Görsel Anlatım Açısından Konu ve Tema*. Trabzon: Trabzon Fotoğraf Sanatı Derneği, Fotoğraf Sanatında Forum Dergisi, Sayı:118, 10 – 13.

Şahin, B. (2007). *Feng Shui Paradigması Olarak Mekansal Deneyim*. İstanbul: İstanbul Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Mimarlık Anabilim Dalı, Mimari Tasarım Programı, Yüksek Lisans Tezi.

Şalgamcıoğlu, M., E. (2013). *İstanbul'da Çoklu Konut Gelişiminin Semantik ve Sentaktik Olarak İrdelenmesi: 1930 – 1980 Dönemi*. İstanbul: İstanbul Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Mimarlık Anabilim Dalı, Mimari Tasarım Programı, Doktora Tezi.

Tanilli, S. (2009). *Yaratıcı Aklın Sentezi-Felsefeye Giriş*. Cumhuriyet Kitapları: İstanbul.

- Tanju, B. (2008). *Mekan-Zaman ve Mimarlıklar*. İstanbul: YEM Yayınevi, Zaman – Mekan, Sayfa: 168 – 185.
- Timuçin, A. (1994). *Felsefe Sözlüğü*. BDS Yayınları: İstanbul.
- Turan, N. K. (2002). *Tasarım Sürecinde Bilişsel Yeti Olarak İmgelem ve Kavram*. İstanbul: İstanbul Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Mimarlık Anabilim Dalı, Doktora Tezi.
- Turan, N.K.; Altaş, N. (2003). *Tasarım Sürecinde Kavram*. İstanbul: İTÜ Mimarlık Fakültesi
- Turgay, O. (2009). *Mekanın Kurgulanmasında ve Algılanmasında 'Bellek' in Belirleyici Etkisinin Analizi*. İstanbul: Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü , İçmimarlık Anasanat Dalı, Sanatta Yeterlilik Tezi.
- Turuthan, U. T. (1987). *Tasarılma Faaliyeti ve Tasarımcı Nitelikleri Üzerine Bir İnceleme*. Trabzon: Karadeniz Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Doktora Tezi.
- Total, O. (1999). *Toplu Konut Alanlarında Biçimsel Yapının Mekan Dizimi Yöntemiyle Değerlendirilmesi: Eskişehir Örneği*. İstanbul: İstanbul Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Mimarlık Anabilim Dalı, Mimari Tasarım Programı, Doktora Tezi.
- Türk Dil Kurumu. (1992). *Türkçe Sözlük*. Milliyet Yayın: İstanbul.
- Türk Dil Kurumu (1995), *Yabancı Kelimelere Karşılıklar*. Ankara: Atatürk Kültür, Dil ve Tarih Yüksek Kurumu, Türk Dil Kurumu Yayınları: 631.

- Türk Diyanet Vakfı. (2003). *İslam Ansiklopedisi*. Ankara: Türk Diyanet Vakfı Yayınları.
Cilt:28.
- Uraz, T. U. (1990). *Mimari Tasarımda "Concept"*. İstanbul: Yapı Dergisi, 107, 37-41.
- Uraz, T. U. (1993). *Tasarlama Düşünme Biçimlendirme*. İstanbul: İTÜ Baskı Atölyesi
- Ülgen, G. (2004). *Kavram Geliştirme*. Nobel Yayın Dağıtım: Ankara.
- Ülken, H.,Z. (2000). *Genel Felsefe Dersleri / Hilmi Ziya Ülken*. İstanbul: Ülken Yayınları.
- Ünlü, A. (1998). *Çevresel tasarımda ilk kavramlar*. İstanbul: İstanbul Teknik Üniversitesi
Rektörlüğü Yayını.
- Wells, H.,K. (2003). *Emperyalizmin Felsefesi Pragmatizm*. Çeviren: Tahsin Yılmaz.
İstanbul: Sorun Yayınları, 2.Baskı.
- Yanarateş, D.,B. (2004). *Mekan Dili İle Düşünmek*. İstanbul: Yapı Dergisi, Sayfa: 61 –
64.
- Yaroğlu, K. (2000). *İç Mekan Tasarım Sürecinde Biçim Kurgusuna Analitik Bir
Yaklaşım*. Ankara: Hacettepe Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İçmimarlık
ve Çevre Tasarımı Anasanat Dalı, Yüksek Lisans Tezi.
- Yurttaş, N., B. (2010). *İç Mekan Tasarımında Tema Kavramı ve Tematik Mekan
Olgusunun Örnekler Üzerinde Analizi*. İstanbul: Mimar Sinan Güzel Sanatlar
Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, İçmimarlık Anasanat Dalı, Yüksek Lisans
Tezi.
- Yücel, A. (1981). *Mimarlıkta Biçim ve Mekanın Dilsel Yorumu Üzerine*. İstanbul: İstanbul

Teknik Üniversitesi Mimarlık Fakültesi Yayınları.

Yücel, H. (2013). *İmgeden Yoruma*. Ayrıntı Yayınları: İstanbul.