TASARIM KÜLTÜRÜ DERGİSİ

ARREDAMENTO

MİMARLIK

112441 2008/07-08 6 YTL



KAVRAM:
MÜTEAHHİT VE DEVELOPER

MİMAR:
NIKOLAUS HIRSCH

NORM MİMARLIK
4 PROJE

BEZALEL AKADEMİSİ YENİ KAMPÜSÜ

ADATEPE ZEYTİNYAĞI MÜZESİ

KAREL TEIGE

UZAYIN FETHİ VE TASARIM

İSTANBUL'DA GAYRİMENKUL YATIRIMLARI

ISSN 1300-3801
07-08
771300 380000

Üç Okul, Üç Atölye Çalışması, Üç Yaklaşım

Türkiye'de üniversitelerin mimarlık ve genelde tasarım öğretimi konusunda alışılagelmişi ve katı kalıpları zorlama sicili zayıf. Burada üç üniversitede (KTÜ, İstanbul Kültür ve ODTÜ) ikisi mimarlık ve biri endüstri tasarımı alanında üç grup öğrenci işi ve onların ardındaki düşünsel yaklaşım tanıtılıyor.

Bir Stüdyo Çalışmasının Ardından

Ayça Araz Ustaömeroğlu ■ Mimarlık eğitimi, bir mimar adayının tamamlaması gereken kuramsal ve uygulamalı derslerin tümünü kapsamaktadır. Mimari tasarım stüdyoları ise tasarım yapmanın deneyimlendiği tek ortam olarak mimarlık eğitimi içinde ağırlıklı bölümü oluşturur. Stüdyonun sözlükteki karşılığı "yaratıcı bir kişinin çalışma yeri"dir. Bu tanımın mimarlık eğitimindeki karşılığı ise "mimari tasarım eğitiminin gerçekleştiği ortam"dır.

Mimari tasarım eğitiminde en önemli konulardan biri öğrencinin bakış açısını geliştirmektir. Mimari proje stüdyoları, mimarlık eğitiminin sürekliliği içinde birbirini izleyen süreçler halinde yürütülen ve özellikle ülkemizde ezber ve tekrara dayalı ilköğretim ve lise eğitiminden gelen öğrencilerin yaratıcı düşünebilme ve düşündüğünü kağıda aktarabilme yeteneklerini geliştirmeyi amaçlayan çalışmaların yapıldığı yerlerdir.

Stüdyo çalışmalarıyla, bireylerin mimarlık eğitimiyle almış oldukları teorik bilgileri sorgulayabilmesi, tartışabilmesi, yoğurabilmesi, biçimlendirebilmesi ve kağıda aktarabilmesi sağlanmaktadır. Bu tür çalışmalarda öğrenciler verilen konuyla ilgili araştırma yapmaya, bilgi toplamaya, toplanılan bilgileri analiz edebilmeye, analiz edilen bilgileri tasarıma dönüştürmeye, üretirken, tasarlarken, yaratırken sorgulayabilmeye, kendini eleştirmeye ve birebir eleştirilerle fikirlerini tartışıp olgunlaştırabilmeye yönlendirilmektedir.

Mimarlık eğitiminde üç dönüm noktası saptamak olasıdır. Bunlardan ilki mimarlık okullarının olmadığı, mimarlık eğitiminin loncalar ve inşaat alanlarında yürütüldüğü dönemdir. İkinci dönüm noktası mimarlık okullarının ortaya çıkmasıyla yaşanır. Ancak, bu okullar bugünkülerden oldukça farklıdır. Bu dönemin temel özelliği okulda yalnızca kuramsal eğitimin verilmesi, tasarım deneyinin okul dışında mimarların atölyelerinde gerçekleşmesidir. Üçüncü dönem ise uygulamanın okulla bütünleştiği ve stüdyonun mimarlık eğitimiyle birlikte kurumlaştığı dönemdir. Bütün bu anlayışlar içinde şantiyede/loncada, okulda ve atölyede değişmeyen temel özellik, usta-çırak ilişkisinin temel eğitim yöntemi olmasıdır (Ciravoğlu, 2003).

Meiss, usta-çırak yönteminin aksine, bugün stüdyolardaki yürütücünün tasarıma karşı kendi öznel düşüncelerinden, başka bir deyişle, kendi tarzından arınması gerektiğini vurgular (Meiss, 1995).

Atlaş, stüdyodaki yürütücünün eleştiride nesnel olması gerektiğini söyler. Geleneksel eleştiri modelinin aksine yürütücü tek bir dil, tek bir anlayış taşımak yerine farklı yaklaşımlara kendi diliyle bakabilmelidir (Atlaş, 1995).

Dutton, bugünün stüdyolarında yarışmanın yerini işbirliğinin alması gerektiğini vurgular. Öğrencilerin birlikte çalışmaları ve yarışma içinde olmamaları gerektiğini söyler. Stüdyoların öğrenci ve yürütücünün tasarım problemlerini birlikte çözümleyebileceği şekilde yapılandırılması gerektiğini savunur (Dutton, 1991).

Yürekli'ye göre bu yeniden yapılanma, tasarım teorisinin stüdyo yöneticisi ile öğrenci arasında

konuşma olduğu düşüncesi göz önüne alınarak yapılmalıdır. Ayrıca, stüdyo yöneticisinin günümüzde öğrencisinin de kendine özgü bir görüşü olduğunu kabul ettiğini, böylece çalışmanın monolog değil, diyalog ortamında yürütüldüğünü söylemektedir (Yürekli, 1997).

Willenbrock, diyalog ortamının yaratılması gerektiğine değinir. Öğreticiler öğrencileriyle aralarındaki uzaklığı azaltmalı, öğrenciler de aynısını yapmakla sorumlu olmalıdır. Böylece hiyerarşinin ortadan kalkması ve diyaloğun oluşması sağlanır (Willenbrock, 1991).

Willenbrock gibi Yürekli de stüdyodaki ilişkiyi "çok bilen-hiç bilmeyen" ilişkisinden ziyade, bilginin ne olduğunu merak eden deneyimli ve deneyimsiz iki kişinin ortaklığı olarak görmektedir (Ciravoğlu, 2003).

Feigenberg, Piaget'den yaptığı alıntılarla eğitimin iki amacını şöyle tanımlar: Eğitimin temel hedefi, diğer kuşakların yaptıklarını yinelemeyen, yeni şeyler yapabilme yeteneğine sahip bireyler yaratmaktır. Eğitimin ikinci hedefiyse kendilerine sunulan her şeyi kabul etmeyen, eleştiren ve doğrulayabilen akıllar biçimlendirmektir (Feigenberg, 1991).

Mimarlık eğitiminde asıl amaç soru sorma yeteneğini geliştirmek olmalıdır. Öğreticinin çözüm önerilerinin öğrenciye aktarılması, hatta empoze edilmesi yerine, ikisinin birlikte koşulları anlamasının, sorgulamasının, sorunları bulmasının ve çözümleri sağlayacak bilgiyi üretmeye çalışmasının benimsenmesi daha uygun olacaktır.

Yürekli & Yürekli'ye göre bilgiye ulaşmak, sanıldığının aksine, depolanmış bilgilere nasıl ulaşılacağını göstermek değildir. Öğrenciyi "yeni" bilgiye ulaşacak, başka bir deyişle, yeni bilgi üretebilecek yaratıcılığa eriştirmektir (Yürekli & Yürekli, 1995; Ciravoğlu, 2003).

Bu çalışmayla KTÜ Mimarlık Fakültesi Mimarlık Bölümü'nde tasarım eğitimine değinmek, bunu 4. yarıyıl (2. sınıf bahar yarıyılı) stüdyosunda bir grubun yapmış olduğu çalışmanın aşama aşama anlatılmasıyla örneklemek ve sözkonusu çalışmadan iki öğrenci projesini tanıtmak amaçlanmıştır.

KTÜ Mimarlık Bölümü'nün eğitim programında mimari proje stüdyoları her yarıyıl 8 saat şeklinde yer almaktadır. 1. yarıyıl stüdyosu "Mimari Anlatım Mimari Proje1" adı altında programda yerini alır. Burada, tasarım eğitimine yeni başlayan bireylere, hem anlatım tekniklerinin verildiği, hem de temel tasarım dersiyle verilen bilgilerin basit bir tasarım üzerinde uygulanmasına yönelik, fazla fonksiyon içermeyen biçimsel tasarımlar yaptırılır. Böylece stüdyo çalışmalarına ilk adım atılmış olur.

İzleyen dönemlerde, dönem içinde verilen kuramsal dersler de göz önünde bulundurularak, biçimi, işlevi, yakın çevreyi programlamayı hedefleyen problemler tanımlanıp, bu problemlerin çözümünü içeren tasarımlar yaptırılmaktadır. Tasarımcı durumunda olan öğrenciye verilen konular dönemlere göre en basitten en karmaşığa doğru geliştirilerek seçilmektedir. Bir projeden başarılı olmak bir üst projeyi alabilmenin önşartıdır. Başarısız olan öğrenciler aynı yarıyıl projesini tekrar alırlar. Stüdyoda çözümü beklenen konuların seçimi yapılırken, öğrencinin yarıyılına ve o yarıyıla kadar almış olduğu kuramsal derslere dikkat edilir ve kuramsal olarak verilen bilgilerle beslenebilecek çözümlerin üretilebileceği konular seçilir. Toplam 8 dönemde 8 projeyi başarıyla tamamlayabilen öğrenciler, ders ve staj sorunları da yoksa mezuniyete hak kazanırlar.

Yarıyıl stüdyo çalışmaları genellikle yaklaşık 60 kadar öğrencinin derse yazılımıyla başlar. Derse yazılan öğrenci sayısına göre stüdyolarda, her gruba 7 ila 10 öğrenci düşecek şekilde yaklaşık 6 ila 8 grup oluşturulur. Öğrenciler başarı düzeylerine göre gruplara dengeli bir şekilde dağıtılır. Her grubun proje yöneticisi vardır. Proje yöneticileri genellikle bir öğretim elemanı ve yardımcısından oluşur. Her yarıyıl önceden yapılan program dahilinde öğrenciden beklenen şey bellidir. Bu doğrultuda dönem öncesi aynı stüdyoda görevli öğretim elemanları ve yardımcıları biraraya gelerek, çalışılacak konu veya konuların tespitini yaparlar.

Her proje yöneticisi, daha önceden tespit edilmiş olan konular dahilinde, 7 ila 10 kişiden oluşan grubuyla bağımsız olarak çalışıp tasarım sürecini sonlandırır. Süreç içerisinde zaman zaman aynı stüdyodaki tüm grupların ya da birkaç grubun biraraya gelmesiyle ortak jüri çalışmaları da yapılmaktadır. Böylece stüdyo içindeki tüm grupların birbirlerinin çalışmalarından haberdar olması, tasarımcı durumundaki öğrencilerin projelerini diğer gruplardaki öğrenci ve yürütücülerin fikirlerine açması ve stüdyo içinde eşgüdümün sağlanması mümkün olmaktadır.

Proje yapacak öğrencilerden, verilen konu hakkında bilgi toplanması, toplanan bilgilerin analizi, analiz edilen bilgilerin öğrencinin özgün tasarımı bünyesinde sentezi, değerlendirilmesi ve sonuç ürünün ortaya konması beklenmektedir.

Proje yöneticileri olarak belirlenen öğretim elemanlarının süreç öncesi yapmış oldukları toplantıda, öğrencilere seçenek olarak sunulacak konuların belirlenmesi yapılmıştır. Amaç, her grubun yaklaşık olarak aynı ağırlıkta projeler üzerinde çalışmasını sağlamaktır. Konuların çeşitlendirilmesiyle, öğrencilerin ilgi duydukları ve daha önceden çalışmamış oldukları konuları seçebilmelerine imkan hazırlanmaktadır. Buna göre 4. yarıyıl stüdyosundaki öğrencilerin seçimine sunulacak konular; semt pazarı, yatak kapasitesi sınırlı otel, motel, konaklama, kütüphane, müze vb olarak belirlenmiştir. Aşağıda bir grup çalışması örneği yer almaktadır:

1. Konu seçimi: Genel toplantıda belirlenen konuların grubun seçimine sunulmasının ardından 7 kişilik öğrenci grubunun 2 konu üzerinde yoğunlaştıkları görüldü. Grubun çalışma sürekliliği ve birbirini takip edebilmesi koşulu gereğince bir konuyu en az iki öğrencinin seçebileceği, ikiden az öğrencinin ilgi duyduğu konunun çalışılabilecek konular listesinden çıkarılacağı belirtildikten sonra öğrencilerden 2 kişi konaklama, 5 kişi de müze çalışmak istediğini belirtti.

2. Arsa seçimi: Konu kararı netleştikten sonra grup yöneticisinin yönlendirmesiyle birlikte, müze grubunun Trabzon'un mevcut imar planından müze için uygun olabilecek; konaklama grubunun ise özellikle sahil şeridinde konaklama yapıları için elverişli arsa seçeneklerini bulup grubun tartışmasına açmaları istendi. Öğrencilerin gruplar halinde yaptıkları çalışmalar sonucu getirdikleri arsa seçeneklerinin olumlu ve olumsuz yönleri tartışılarak iki konu için de en uygun olabilecek arsalar grup kararıyla belirlendi. Buna göre, müze grubunun şehrin merkezinde Atatürk Alanı'nda belediye binası ile tarihi İskenderpaşa Camisi'ne komşu, liman manzaralı, şu anda otopark olarak kullanılan alanda; konaklama grubunun da Trabzon'un Kaşüstü mevkünde denize sıfır, arsa içinden bir derenin de geçtiği, şu anda site olarak planlanmış alanda çalışmaları uygun görüldü.

3. Kavram tespiti ve dosya hazırlama: Öğrencilerden tasarım sürecinin başında kendilerine bir kavram seçmeleri ve tasarım kararlarını verirken bu kavramı destekleyici fikirler üretmeleri istendi. Öğrenciler tasarlamaya başlarken kendi kavramlarını oluşturacaklarını bilerek işe başladılar. Bilgi

toplama aşamasında üniversitenin kütüphanesinden, internet ortamından, müze müdürlükleri ile otel ve motellere yapılan ziyaret ve görüşmelerden yararlanıldı. Tasarımcı durumunda olan öğrenciler, konuyla ilgili toplamış oldukları bilgi ve analizleri dosya haline getirdiler. Detaylı bilgilerle donatılmış bu dosyalar, dosya sahipleri tarafından ders saati içerisinde sırayla yapılan küçük sunularla grubun diğer elemanları ve grup yöneticisiyle paylaşıldı. Her öğrenci kendi dosyasındaki bilgileri çoğunlukla bilgisayar ortamında örnekleyerek diğer arkadaşlarıyla paylaştı. Çakışan örnekler elenerek zaman kaybı önlendi. Böylece her öğrenci hem kendi bulduğu örnekleri, hem de arkadaşlarının ulaştığı örnekleri inceleyebilmiş ve konu hakkında detaylı bilgi edinebilmiş oldu.

4. İhtiyaç programının tespiti ve işlev şemasının hazırlanması: Toplanan bilgiler doğrultusunda müze ve konaklama için program tespiti yapıldı ve her öğrencinin aynı programa uyması istendi. Daha sonra programlara göre birbirleriyle doğrudan ilişkili, ikinci ve üçüncü dereceden ilişkili mekanların saptaması yapılarak işlev şemaları oluşturuldu. Mevcut örneklerin analizlerini yaparken ve işlev şemalarını hazırlarken öğrencilerin fonksiyonu ve işleyişi iyice kavramaları amaçlandı. Bu sayede öğrencilerin tasarım aşamasına geçmeleri sağlandı.

5. Tasarım: Sürecin başında da değinildiği gibi, tasarımcı durumunda olan öğrencilerden konu kararlarıyla birlikte, konuyu destekleyebilecek bir kavram belirlemeleri istenmişti. İlk tasarım kararlarını alırken kendilerinden hep bu kavramı destekleyecek şekilde düşünmeleri beklendi.

Tasarımın başında her öğrencinin önce arsayı analiz edip hakim rüzgar, manzara yönü, ulaşım (yaya ve araç), çevredeki binaların ölçü, oran, gabari, renk, dokuları konusunda iyice bilgilenmesi, ardından arsaların yakın çevresiyle birlikte ölçekli modellerini yaparak tasarımın yönlendirici unsurlarını görmeleri sağlandı.

İkinci aşamada, öğrencilerden bilgi toplama sırasında buldukları örneklerin form analizlerini yaparken, etkilendikleri biçimlerden yola çıkmaları, seçtikleri kavramı göz önüne alarak yaratıcı güçlerini zorlamaları ve en az üç özgün kütle önerisini çalışma maketi düzeyinde biçimlendirerek arazi modelleri üzerine yerleştirmeleri istendi. Bütün öğrencilerin katıldığı bir tartışma ortamında, kütle önerilerinin konuya uygun olup olmadığı, seçilen kavramla örtüşüp örtüşmediği belirlendi. Bu doğrultuda, uygun görülmeyen formlar elenip, uygun görülenler geliştirilmek üzere yeniden tasarımcının kararlarına teslim edildi. Formlar üzerinde tartışıldığı ve yeni formlar geliştirildiği birkaç haftalık süre içinde, işlevin gerektirdiği mekanların tasarım kararlarına dahil edilmesine çalışıldı.

Üçüncü aşamada, olgunlaşmaya başlayan ve seçilen kavramlarla örtüşen formlar, işlevleri karşılayacak şekilde çözümlenen iç mekanlarıyla birlikte tekrar tekrar kritik edildi. İyice olgunlaşmaya başlayan çözümler bilgisayar ortamında plan, kesit, cephe olarak çizildi ve biçimlendirme, yönlenme, mekan ve cephe ölçü, oranları, cephe dokusu, çevreye uyum veya kontrastlık vb açısından yeniden kritik edildi.

Kritiklerin sadece proje yürütücüsü ve öğrenci arasında yapılmayıp, 7 kişilik grubun tamamının katılımıyla, herkesin fikrini özgürce söyleyebileceği bir ortamda yapılmasına dikkat edildi. Böylece, herkesin, birbirinin düşüncesi üzerinde konuşurken kendi eksikliklerini görebilmesi, tartışmaya açabilmesi, özeleştiri yaparak düzeltebilmesi sağlanabilecekti. Bu ortamda, seçilen kavramlarla örtüşen, mekansal ve formel açıdan olgunlaşmış, çevre verilerinin iyi değerlendirildiği, cephe ölçü, oran, doku vb açısından kritik edilmiş projeler oluşmaya başladı. Tasarımı tamamlanan projelerin, bilgisayar ortamında perspektif ve renderları alındıktan sonra yeniden gözden geçirilmesiyle sonuca ulaşıldı.

6. Sunum: Özgün bir tasarımın ancak iyi bir teknikle ifade edilirse başarıya ulaşabileceği gerçeğinden hareketle, öğrencilerin kendi tasarımlarını en iyi teknikle sunabilmelerine çalışıldı. Onlardan tanıtım paftalarında, seçmiş oldukları kavramı soyut modellerden somut tasarıma nasıl taşıdıklarını ve formu oluştururken kavramı nasıl yorumladıklarını açıklayan, tasarımın oluşum sürecini aşama aşama ifade eden bir teknik kullanmaları, bunu gerektiğinde sözel ifadelerle ve maket fotoğraflarıyla destekleyen grafik anlatımlar oluşturmaları istendi. Sonraki paftalar bilgisayar tekniğiyle çizilmiş planlar, kesitler, görünüşler, perspektifler ve renderlardan oluşturuldu.

7. Değerlendirme: Teslim alınan projeler, proje yürütücüsünün sürecin başında belirleyip, tasarımcı durumunda olan öğrencilere bildirdiği ilkeler doğrultusunda değerlendirildi. Değerlendirme yapılırken, teslim alınan sonuç ürün kadar öğrencinin süreç içerisindeki performansı, kritiklere katılımı, stüdyo içindeki çalışmaları da göz önünde bulundurulduu.

Mimarlık eğitimi süresince, sadece kendisine verilen bilgileri alan, ezber ve tekrara dayalı lise eğitiminden gelen öğrencilerin sorgulayabilen, tartışabilen, fikirlerini özgürce söyleyebilen, yaratabilen, tasarlayabilen ve tasarımlarını iyi ifade edebilen bireylere dönüştürülmesi hedeflenmektedir. Bunların en iyi yapılabileceği ortamlar ise öğrencilerin grup yöneticisiyle birebir çalışabildikleri stüdyo ortamlarıdır. Bu ortamlarda birinci yarıyıldan başlayarak öğrenciye düşünebilme, yaratabilme, yaratıcı fikirlerini tasarıma dönüştürebilme ve bu tasarım önerilerini grup yöneticisi, grup ve sınıf arkadaşlarıyla tartışabilme imkanı sağlanmaktadır. Böylece başlangıçta fikirlerini ortaya koymakta ve tartışmakta daha çekingen davranan öğrencilerin zamanla bu çekinik tavırlarından kurtuldukları, fikirlerini rahatça ifade ettikleri ve hatta sonuna kadar da savunabildikleri saptanmıştır. Bu nedenle, Feigenberg, Willenbrock ve Yürekli'nin de ifade ettiği gibi, sadece kendisine verileni almayıp kendi fikirlerini rahatça ortaya koyabilen akıllar biçimlendirmek hedeflenmeli, tasarım stüdyolarında öğrencinin yaratıcılığı desteklenmeli ve öğrencinin kendi tarzını ortaya koymasına, fikirlerini savunmasına, kendine güvenen başarılı bireyler yetiştirmeye özen gösterilmelidir. ■ *Öğr.Gör.Dr. Ayça Araz Ustaömeroğlu, KTÜ Mimarlık Fakültesi Mimarlık Bölümü.*

Kaynaklar:

Ciravoğlu, A., "Mimari Tasarım Eğitiminde Formel ve Enformel Çalışmalar Üzerine", *Yapı*, sayı 257, Nisan 2003.

Webster's Third New International Dictionary, ed. Philip Babaock Gove, Könemann Verlagsge Sellschaft, Almanya, 1993.

Meiss, P.V., "Design in a World of Permissiveness and Speed", *Architectural Education Educating Architects*, ed. M. Pearce, M. Toy, Academy Editions, İngiltere, 1995, s. 110-115.

Atlaş, N.E., "Yeni Mimari Tasarım Eğitimi Üzerine Düşünceler. Tasarlama Stüdyosunda Yansız(nesnel) Eleştiri Modeline Doğru", *Yapı*, sayı 160, 1995, s. 61-72.

Dutton, T., "Architectural Education and Society an Interview with J. Max Bond Jr.", *Voices in Architectural Education*, ed. T. Dutton, Bergin & Garvey, New York, 1991, s. 83-96.

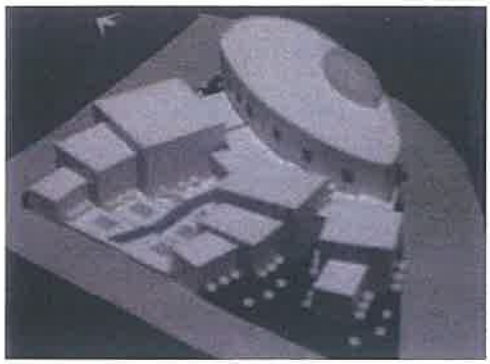
Yürekli, F., "Sokrat ve Mimarlık Eğitimi", *Yapı*, sayı 182, 1997, s. 20.

Willenbrock, L., "An Undergraduate Voice in Architectural Education", *Voices in Architectural Education*, ed. T. Dutton, Bergin & Garvey, New York, 1991, s. 97-121.

Yürekli, F., Yürekli, H., "Öğrenci Ortaktır", *Yapı*, sayı 168, 1995, s. 65.

Feigenberg, A., "Learning to Teach and Teaching to Learn", *Voices in Architectural Education*, ed. T. Dutton, Bergin & Garvey, New York, 1991, s. 265-278.



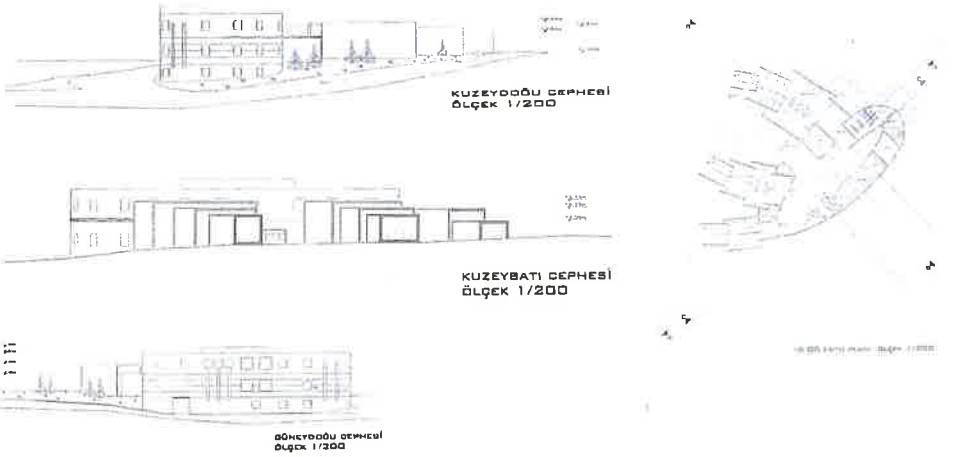




Müze Tasarımı

Atatürk Alanı, Trabzon
Tasarım: Alper Bozna

Projede, bir liman kenti olan Trabzon'da gemi kavramının müze bünyesinde yaşatılması amaçlanmaktadır. Gemi kavramının soyutlanması, girişte bir atrium oluşturulması, sergi alanlarının üç ayrı sergi salonu biçiminde ana atriuma bağlanması, yönetim, seminer salonu vb işlevlerin üst katta toplanması ve bu kat ile alt kat arasındaki görsel bağın galerilerle sağlanması tasarımın ana kararlarını oluşturmaktadır.









Konaklama Tasarımı

Kaşüstü, Trabzon
Tasarım: Selda Al

Tasarım üç boyutlu kare prizmaların (küp) bir düzen içinde organize edilmesinden oluşmaktadır. Yatayda ve düşeyde boyutları aynı olan küplere belli bir hareket verilmesi amaçlandı. Konaklama birimlerinden her biri bir aileye hizmet edecek bungalov tipinde tasarlandı. Küplerin içinde çeşitli varyasyonları (oda tipleri-kişi sayıları) barındıran çözümlemelere gidildi. Düşey sirkülasyon şeffaf merdiven ve asansörü içeren bir çekirdekle sağlandı. Yer yer bırakılan boşluklarla hem ritim vurgulandı, hem de yatay sirkülasyon sağlandı. Restoran binası ve resepsiyon küplere uyum sağlayacak şekilde biçimlendirildi.

