

Bir Tasarım Hikayesi Olarak “Senaryo”: Kullanıcının Mekâna Etkisinin Öğrenci Çalışmaları Üzerinden İrdelenmesi

Dr. Öğr. Üyesi Ürün BİÇER*

Özet

Tasarım sürecinde, “Kim için”, “Ne” tasarlanacağını kavrayan ancak bir bağlama oturtamayan öğrenci, süreç ilerledikçe çıkmaza girebilmektedir. Bu nedenle, “Kim için” sorusuna verilebilecek en doğru cevabı ara(t)mak öğreticilerin hedefi olmalıdır. “Senaryo” bu çerçevede cevapları içeren etkili tasarım öznelerindedir.

- *Kim için,*
- *Kim neye ihtiyaç duyuyor?*
- *Kim ne yapıyor?*
- *Kim nerede çalışıyor?*
- *Kim neyi seviyor?.....*

Tasarım eğitiminde konu ve çözümlerin “biricikleşmesi” öğrenileni “çoklaştıracak” ve öğrencilerin bakış açılarını zenginleştirecektir. Kullanıcının tasarımı şekillendirmesine yönelik çalışmalar, iddia edilen etkiyi sergileyebilir. Hikâye üzerinden, kullanıcıyı vurgulamak, tasarımın şekillenme sürecinin gözlenmesinde bir yol göstericidir. Tasarım eğitiminde bu etki ve ilişki doğru kurgulanır ve aktarılırsa sonuçları doğru olacaktır. Bu bağlamda, çalışmada, hikâyenin önemi, kahramanı/ları ve değişen senaryoların tasarıma etkisi üzerinde durulacaktır. Örneklemeler ve irdemeler, Mesleki Uygulama dersi kapsamında, sınırlı bir konu ve alanda yapılan tasarımın, kullanıcı etkisine göre değişiminin aktarıldığı, başarı ve devamlılığa göre belirlenen 11 öğrenci çalışması dahilinde yapılacaktır. Aynı adımlar ve akış doğrultusunda değerlendirilecek çalışmalar sonucunda, “kullanıcının hikayesinin” önemini benimsemesi hedeflenmektedir.

Anahtar Kelimeler: Konu, Tasarım, Kullanıcı, Gereksinimler, Senaryo

*İstanbul Beykent Üniversitesi Mühendislik-Mimarlık Fak., İç Mimarlık Bölümü, İstanbul, Türkiye
E-mail: urunbicer@beykent.edu.tr, ORCID: 0000-0002-2436-9844

Başvuru – Submission: 03/07/2023

Kabul – Acceptance: 30/08/2023

<https://doi.org/10.32955/neujna202372724>

“Scenario” as a Design Story: Examining the Effect of the User on the Space Through Student Studies

Abstract

In the design process, the learner who understands "For Who" and "What" to be designed, but cannot put in a context, can get into a dead end as the process progresses. For this reason, it should be the goal of the supervisors to search for the most correct answer to the question "For whom". "Scenario" is one of the effective design subjects that includes answers in this framework.

- *For whom?*
- *Who needs what?*
- *Who is doing what?*
- *Who works where?*
- *Who loves what?.....*

The "uniqueization" of subjects and solutions in design education will "multiple" what has been learned and will enrich the perspectives of learners. Studies that the user shapes the design demonstrates the claimed effect. Emphasizing the user through a story is a guide in observing the shaping process of the design. If this effect and relationship is correctly constructed and conveyed in design education, the results will be correct. In this context, the study will focus on the importance of the story, its hero(s) and the effect of changing scenarios on the design. Sampling and examinations will be carried out within the scope of the Professional Practice course, over 11 student studies determined according to success and attendance, in which the change of the design made in a limited subject and area according to the user effect is conveyed. As a result of the studies that will be evaluated in line with the same steps and flow, it is aimed to adopt the importance of the "user's story".

Keywords: Theme, Design, Occupant, Needs, Scenario

1. Giriş

Her tasarım bir hikâyeye başlar...

Tasarım, kullanıcının taleplerini karşıladığı ve gereksinimlerine cevap verdiği, kısaca "kullanıcıyı bütünlediği" sürece özgün olabilir. Bu özgünlüğün yolu da hiç şüphesizdir ki tasarlananın kullanıcıya göre şekillendirilmesinden geçer. Şekillendirme ise yalnızca biçim özelinde olmayıp, düşünsel boyutuyla da ele alınmalıdır. Hikâye işte tam da bu noktanın öznesi olarak çıkar ortaya! "Ne" tasarlanacak? düşüncesi tasarım eğitimi alanlarda çoğu zaman "Kim İçin" tasarlanacak? düşüncesinin önüne geçmektedir. Ancak, bir filmin akışı, nasıl kahramanlarıyla şekilleniyorsa, tasarımların da baş kahramanları kullanıcılarıdır! Kullanıcı/kahraman(!), yapıyı/hikâyeyi şekillendiren, değiştiren, dönüştüren tasarlayana yön ve belki de çoğu zaman ilham veren... İşte bu doğrultuda, çalışmanın kapsamını, herkesin kendi hikayesinin baş kahramanı olduğu hayatlarını sürdürdükleri yapıların kendi farklılıklarıyla nasıl şekillenebildiğini gösteren "senaryolar" oluşturmaktadır.

En yaygın haliyle “Tiyatro oyunu, piyes, film, dizi film vb. eserlerin sahnelerini ve akışını gösteren yazılı metin” ya da “Bir olayı başka bir yöne, bir amaca ulaştırmak için uydurulan yalan” (TDK) olarak tanımlanan senaryo, pek çok alanda akışın sistemli olarak yürütülüşünü kurgulamak amacıyla kullanılmaktadır. Mimarlıkta da özellikle tasarımının biçimlenişi, kim için, nerede ve ne amaçla kullanılacağına belirlenmesi diğer bir ifadeyle tasarım süreçlerinin sistemli bir şekilde planlanabilmesi adına de bir yol gösterici olarak değerlendirilmektedir. Bambaşka bir disiplin olan İktisadi alanlarda çalışmalarını yürüten Mustafa Şeref Akın ise senaryonun önemini, bir çalışmada şu cümlelerle vurgulamaktadır “Sürecin başında sorunları anlamak için sistem analizi ve soyutlama basamakları kullanılır. Sonrasında senaryolaşma, görev haritası ve bilgi mimarisine uygulanmanın çatısı belirlenir. Sıradan senaryo, kullanıcının bağlamından kopartılmış olduğu senaryo yaklaşımıdır” (Akın, 2018:64).

Kullanıcının yaşı, antropometrisi, kullanım refleksleri, kültürü vb. gibi bileşenler, tasarımların farklılaşmasını, gerek tasarım aşamasında gerekse de kullanım sürecinde etkileyen önemli etkenlerdir. Bu nedendir ki tasarımın en başında, bu bileşenlerin net bir şekilde tanımlanması, hem tasarımların özgünlüğü hem de kullanımlarının etkinliği açısından oldukça önemlidir. Ayrıca, bu bileşenlere ek olarak, tasarlanacak olanın, öncelikle, hangi kullanıcının hangi gereksinimini ya da isteğini karşılamak amacıyla yapılacağına öncelikle belirlenmesi de bu süreçlerin sağlıklı bir şekilde yürütülmesini kolaylaştırmaktadır.

Bütün bu düşüncelerin ışığında, bu çalışmada, ana kahraman olan kullanıcıya ve onun belirtilen bileşenlere bağlı değişen “hikayesine” göre şekillenen tasarımların nasıl farklılaştığı üzerinde durulacaktır. Bu farklılığın nasıl oluştuğu ise;

- Aynı alanda,
 - Aynı konu ve
 - Aynı yaş grubu
- olmak üzere;
- Farklı gereksinimlere,
 - Farklı isteklere,
 - Farklı boyutlara vb.

sahip ve değişebilen sayılarda kullanıcıyla kurgulanan örnek “senaryolar” aracılığıyla aktarılacaktır. Bu senaryoların etkisi/katkısı ise, belirlenecek adımlar doğrultusunda, bu adımların birebir uygulandığı ve yazar tarafından yürütülen İstanbul Beykent Üniversitesi, Mühendislik – Mimarlık Fakültesi, İç Mimarlık Bölümü ders programında yer alan Mesleki Uygulama dersi kapsamındaki seçilmiş tasarımlar bağlamında irdelenecektir. Ayrıca çalışma kapsamındaki irdellemeler ve yorumlamalarda her bir çalışma için adımları belirten ve çalışmayı anlatan öznel yorumlarla değerlendirmeler yapılacak olup, akış doğrultusunda, bilgiyi aktaran eğitici/öğretici, bilgiyi alan ise eğitilen/öğrenici olarak tanımlanacaktır. Öğrenci ise yalnızca örneklerin bireysel olarak vurgulandığı durumlarda kullanılacaktır.

2. Konu, Kullanıcı, İhtiyaç ve Diğerleri...

Tasarımın, sezgi, yargı ve yorumlamanın yanında bilimsel içeriği de ağır basan bir yönünün bulunması noktasında, koşul bağımlı ve geri beslemeli bu süreçte, karmaşık ve karışık bir çok verinin ilişkisel bir aradalığını mimarlığın kendine özgü sorunları dahilinde tanımlamak ve bu bağlamda çözüm arama noktasında yaklaşımlar geliştirmek çok önemli bir yer teşkil etmektedir (Erdoğan ve Biçer, 2020:256). Bu bağlamda, tasarım, konunun tüm açıklığıyla ortaya konmasıyla başlar. Nerede, ne zaman, nasıl, hangi koşullarda, hangi kullanıcı için, hangi amaçla vb. sorulara cevap arayarak ve bu süreçte de en iyiyi bulmaya çalışarak şekillenir. En iyi ise belki de bu sorulara verilebilecek tüm cevapların bir bileşkesidir.

Konunun belirlenmesi, sonuçta varılacak noktanın yani hedeflenen tasarımın tüm süreçlerinin net tanımlanmasında oldukça önemlidir. Elbette ki konu olmazsa tasarım da olmayacaktır; ancak burada değinilen “Konunun Belirlenmesi” vurgusu, özellikle, yönlendirme ve eğitim desteği gerektiren durumlar için kullanılmaktadır. Bu noktada, tasarımcı diğer bir ifadeyle “Mimar” belirleyici ve karar verici olarak etkin bir rol oynamaktadır. “Mimarlar bilgi ve birikimleri ölçüsünde kavramlar arası ilişkiler ve farklı bağlantılar kurarak özgün ve akılcı sonuçlara ulaşmaya çalışırlar” diyen Yasar ve Öymen Gür, tasarımcının bir karar verici olduğuna bu cümleleriyle vurgu yapmaktadır (Yasar ve Öymen Gür, 2022:417).

Tayfun Taner ise yine benzer şekilde tasarımın rastlantısal olmayıp, bir karar verici eliyle “düşünülerek ve tasarlanarak” gerçekleşebileceğine “Mimarlık bazı mekanların yan yana ve üst üste konmasıyla ortaya çıkan bir yapının oluşması süreci değildir. Böyle yapıldığında sonucu önceden belli olmayan, kontrol edilemeyen, bir ürün ortaya çıkar. Bu rastlantısal bir ürünün meydana gelmesidir. Bir otel yatak odalarının, bir okul ise sınıfların yan yana ve üst üste dizilmesiyle oluşmaz. Oluşmamalıdır. Bu “ne çıkarsa kaderine” yaklaşımıdır. Bu yaklaşımda yapıyı mimar oluşturmuş olmaz. Çünkü kontrol tasarımcının elinde değildir. Projeyi mimar değil, proje mimarı peşinden sürüklemiştir. Oysa mimari tasarımlarda mimar, yapıyı, heykel tıraşın mermeri şekillendirdiği gibi, bilinçli olarak yontmalıdır. Mikelanji’nin David’i maket ve çizimlerle önceden gördüğü gibi, mimar da bitmiş yapıyı önceden görebilmelidir. Beyninde göremiyorsa oturup maketini yapmalıdır. Aksi halde yapı kütlesi ve onun cepheleri bilinçsiz bir sürecin sonuç ürünü olur” sözleriyle değinmektedir (Taner, 2015).

Tasarımcı olan mimarın konunun belirlenmesi ya da belirli olını şekillendirmesi ve “O”na dair karar vermesi bir çıkış noktasıdır denilebilir. İşte bu doğrultuda ilgili çalışmanın içeriği ve yöntemi de tam da bu noktaların bütününden oluşmaktadır. Bir tasarım eğitimi süreci içerisinde, özellikle tasarlamayı öğrenmede, konu birincil adımdır. Her konu kendi bileşenlerini içerir, örneğin; konusu bir eğitim kurumu olan bir stüdyo dersinde o kurumun ilköğretim veya lise oluşu ile bir meslek eğitimi kurumu oluşu arasında tasarım süreçleri ve bu süreçler içerisindeki bileşenlerde ciddi farklar oluşmaktadır. İlköğretim kurumundaki kullanıcı, kullanım amacı, gereksinimler vb. ile meslek eğitimi kurumunda hangi meslek ile ilişkili olduğu, buradaki kullanıcılar, gereksinimler vb. tasarımı ciddi anlamda etkileyen bileşenler değişmekte ve bu doğrultuda da hem süreç hem de tasarım farklılaşmaktadır.

ARAŞTIRMA MAKALESİ / RESEARCH ARTICLE

Nasıl farklılaşsın ki? Kullanıcısı 7-10 yaş olan bir ilköğretim kurumunda öğrenci sayısına, boyutuna ve gereksinimlerine göre şekillenecek bir örnek sınıf ile inşaat teknik eğitimi alınacak bir meslek lisesi içerisindeki öğrencilerin kullanacağı sınıf aynı olabilir mi? Tabii ki olmayacak, olamayacak. Öğrencilerin alacakları eğitime bağlı mekânsal gereksinimler, her bir eylemin gerektireceği mobilya ve diğer ürünler farklı farklı uygulanacak ve bu da mekânın tasarımına yansıtacaktır.

Tasarıma başlarken kullanıcının kim olduğunun belirlenmesi en az konunun netleştirilmesi kadar önemlidir. Yukarıda da bahsedildiği üzere, kullanıcıya göre biçimlenme, tasarımın etkinliği bağlamında birincil adımdır. Buna göre kullanıcıya bağlı verilerin tanımlanması, tasarım süreçleri ve sonuca ulaşmada oldukça belirleyici olacaktır. Buna göre kullanıcının;

- Yaşı
- Fiziksel boyutları
- Günlük yaşam rutini
- Gereksinimleri
- İstekleri
- Kültürü vb.

bileşenler tasarlanacak konuya bağlı olarak tasarlanacak mekanların o kullanıcının en etkin şekilde kullanabilmesi, diğer bir ifade ile tasarımın etkinliği noktasında önemli rol oynamaktadır.

Konu ve kullanıcının birbiri ile bağının netleşmesi sonrası en önemli adım ise bu doğrultuda oluşturulacak ihtiyaç programı bir diğer deyişle mimari programdır. Kullanıcının konu kapsamında gereksinimlerini karşılayabileceği mekanların ilgili konu ve tasarım alanı bağlamında belirlendiği adım olarak da değerlendirilebilen ihtiyaç programının oluşturulduğu evrede her gereksinim ile uyumlu mekânın yine bu gereksinimlerle örtüşecek boyutlarda kurgulanması oldukça önemlidir. Örneğin, bir konut tasarımında kullanıcının ya da kullanıcıların günlük yaşam rutinlerinin ele alındığı bir tasarımda yemek yapmayı seven bir kullanıcı ile yemek yapamayan bir kullanıcının ihtiyaç programı kapsamında mutfak boyutları elbette ki birbirinden farklı olacaktır. Yemek yapmayı seven kullanıcı mutfakta daha fazla vakit geçirmek isteyecek ve tüm ekipmanların, malzemelerin ve ilgili tefriş elemanlarının eksiksiz olmasını isteyebilecektir. Yemek yapmayı sevmeyen bir kullanıcı içinse büyük boyutlu ve tam donanımlı bir mutfak, büyük olasılıkla kullanılmayan ve âtil kalarak başka ve kullanışlı olabilecek mekanlardan rol çalacak bir konum yaratabilir. O kullanıcı için hobilerini uygulayabileceği bir alanın tasarımı büyük bir mutfak tasarlamaktan daha önemli olacaktır. Bu nedenle en başta da vurgulandığı gibi konu, kullanıcı ve ihtiyaç dengesi oldukça önem kazanmaktadır.

Konu, kullanıcı ve ihtiyaç programı netleşen tasarım, program ile belirlenen mekanların ilişkilerinin doğru kurgulanabilmesi adına mutlaka bir fonksiyon akışını ifade eden diyagram ile planlanmalıdır. Bu planlama hem mekanların birbirleri ile ilişkilerinin etkinleşmesi hem de planın doğru tasarlanabilmesi adına gereklidir. Doğru belirlenen ihtiyaçlar ile bu ihtiyaçlarının doğru ilişkilendirilmesi adımını oluşturan fonksiyon akışı, planın ilk haline göz kırpmaktadır denilebilir.

Aktarılanların ışığında, tasarım evreleri en temel 6 adımdan oluşur;

ARAŞTIRMA MAKALESİ / RESEARCH ARTICLE

- Konunun belirlenmesi,
- Kullanıcıların tanımlanması
- İhtiyacın ortaya konması
- Mekânsal fonksiyon akışının oluşturulması
- Veriler ışında plan lekesi çalışması
- Plan oluşturma

İlk dört adımı doğru kurgulanan bir tasarım sürecinin sonunda, plan oluşturma aşamasının ilk adımı olan leke çalışması ile planın kendisine erişmek daha kolay olmaktadır. Bu bağlamda plan bazındaki değişiklikler malzeme seçimi ve uygulama gibi daha teknik adımlarda olabilmektedir; ki o da malzemelerin ya da uygulamanın alana ve uygulamaya uyumuna göre değişiklik gösterdiği için gerçekleşmektedir. Sonucunda da birbiriyle bağlı ve bir o kadar da uyumlu ilerleyen süreç plan oluşturulması ile tamamlanmaktadır. Her ne kadar dışarıdan bakıldığında yalnızca planlamak olarak görülen tasarım, işin özüne bakıldığında yukarıda anlatılan adımlar ve ilişkiler bütününden oluşmaktadır. İşte bu nedendir ki her adım özenle düşünülmeli ve ilişkileri net bir şekilde kurgulanmalıdır. Bu özen sonucunda da hem uygulamada hem de kullanımda son derece etkin tasarımlara ulaşılması haklı bir sonuç olarak karşımıza çıkacaktır.

3. Kullanıcının Hikayesi: Senaryo Oluşturma

Tasarım eğitiminin belki de en önemli adımı “*öğreniciye*” neyi, hangi kullanıcı için tasarlayacağını öğretmeye çalışmaktır. Çalışmak! Çünkü öğretmek bu aşamada fazlaca iddialı olmakta. Tasarlamaya yönelik hiçbir bilgisi ve hatta fikri olmayan bir öğrenci, tasarlama adımlarını öğrenirken hangi adımı nasıl kurgulayacağını ve diğer başlıkta aktarılan evreleri nasıl ilişkilendireceğini oturmakta zorlanabilir. Bu nedenle, yol göstericilik oldukça önemlidir. Düşünmeyi öğretmek, diğer derslerde edinilen bilgilerin aktarılmasına zemin hazırlamak yol göstericilerin/öğreticilerin en önemli misyonu olmalıdır. Bu misyonu yerine getirebilen her öğretici sonunda tasarlamayı öğrenme yolunda öğrencilere tam anlamıyla bir ışık olacaktır.

Tasarım sürecinde kullanıcı vurgusu yapıldığında akla yalnızca “insan” gelmemelidir. Tasarlanana öncelikli kullanan (belki de sadece kullanan denmemeli; tasarlananın kalbinde yer alan) her kişi ve her şey kullanıcı olarak tanımlanır/tanımlanmalıdır. Mandıradaki inekler, kümesteki tavuklar, kedi evinin ana kullanıcıları kediler, botanik bahçelerinin sonsuz çeşitlilikteki bitkileri, müzelerdeki eserler... Yani diğer bir ifadeyle, sadece odasında uyuyan çocuk, çalışma odasını kullanan yazar, mutfağında yemek yapan aşçı, banyosunda duşunu alan Yaşar Bey mekân kullanıcısı olmamakta! Kullanmak bir eylemi ifade ettiği ve de hareket yalnızca canlılarda olduğu için, belki de böyle bir algı oluşmaktadır; ancak öğreticilerin özellikle “*mekânın sahibi, kullanıcı*” vurgusunda bu noktaya özen göstermesi gerekir. İşte bu nedenle Konu, amaç ve bunlarla ilişkili kullanıcı bir tasarımın ana gövdesini oluşturan öznesidir. Yalnızca kullanıcının tanımlanması elbette ki daha önce de ifade edildiği üzere yeterli olmayacaktır. Kullanıcının özelliklerine göre

ARAŞTIRMA MAKALESİ / RESEARCH ARTICLE

- Canlı mı?
- Cansız mı?

ya da;

- Yaşlı mı?
- Genç mi?

Peki ya;

- Cinsiyeti?
- Duyguları?
- İstekleri?
- Günlük yaşam akışı?
- Çalışıyor mu?

Tüm bunlar tasarımı yönlendirmede belki tek tek belki de bir arada önemli farklılıklar oluşturan etkenlerdir. Evinde vakit geçirmeyen bir aşçı ile evinden üretim yaparak satış yapan bir aşçının meslekleri aynı bile olsa yaşayacakları konut gereksinimleri farklılık gösterecektir. Benzer şekilde ofisi ayrı olan bir mimar ile evini ofis olarak da kullanan bir mimar gibi... Bu nedenle kullanıcıyı tek başına belirlemek yeterli sayılmayıp diğer tüm özellikleri de bu düzen içerisinde belirlenerek sürece dahil edilmelidir. Örneklemlerden de anlaşılacağı üzere çalışmanın ana kapsamına dahil edilecek kullanıcı, insan olarak ele alınacak ve bu aşamadan itibaren tanımlamalar ve özellikler bu kapsamda değerlendirilecektir.

Her kullanıcının bir hikayesi vardır; yediği, içtiği, gittiği, geldiği, gördüğü, okuduğu, uyuduğu vb. mekanlarla bezelenen bir hikâye! Kullanıcı, baş kahramanı olduğu hayatının hikayesini yaşarken kendisi, gereksinimleri, hikayesinin gerektirdikleri ve istekleri ona yön verir. İşte tam da bu noktada eylemleriyle ilişkili mekanların tasarımında da aynı şeyi söylemek yerinde olacaktır. Öğreticilerin, öğrenciyeye bu vurguyla yaklaşması sorgulamayı ve gözlemeyi artırmada etkilidir. Yalnızca konuyu, alanı ve kullanıcıyı tanımlamak tasarım eğitiminin ruhundan bağımsız ve hatta bağlamdan kopuk bir şekilde mekanik sonuçlar elde etmeye neden olur. Her eylemin uygulanmış elbette ki bir mekânı vardır ve olacaktır! Uyumak için yatak odaları, çalışmak için çalışma odaları, banyolar, mutfaklar, sınıflar... Peki ya tasarım bu noktada nerede yer almaktadır? Tasarım, bir karar verici ve yönlendirici olarak ilgili konuyu, mekânı, yapıyı kısacası tasarlanacak olanı kullanıcısıyla uyumlu ve onun taleplerine cevap verecek bir şekilde tüm adımlarıyla biçimlendirme kısmındadır. Kısacası, düşünülmüş olmalıdır.

Tasarım öğrencileri işte bu noktada tasarım ve tasarımı besleyen derslerde kullanıcı etkisini öğretmek amacıyla belirli konular üzerinden ilerlemektedir. Kullanıcının özelleştirilmesi tasarımın detaylandırılmasında da etkin rol oynar. Örneğin; aynı cinsiyette belki de aynı eğitim kurumunda mimarlık eğitimi alan iki öğrencinin çalışma odaları ele alındığında her ne kadar detaylı bir kullanıcı profili tanımlanmış gibi görünse de pek çok temel farklılıklar ortaya çıkacaktır. Birkaç noktada ele alınırsa;

- A öğrencisi gece yalnızca kendi odasında çalışmayı isterken, B öğrencisi gündüz ve hatta eğitim aldığı kurumun atölyelerinde çalışmayı tercih edebilir.

ARAŞTIRMA MAKALESİ / RESEARCH ARTICLE

- Yine A öğrencisi çizim ve bilgisayarla çalışabileceği masaları farklı yer ve boyutlarda isterken B öğrencisi bir arada çözülmüş bir ürün tercih edebilir.
- Bir öğrenci duvar önü kitaplık seçerken, diğeri kitaplığı bir bölücü olarak kullanabilir.
- Birisi yatağını çift kişilik, öbürü tek kişilik isteyebilir.
- Aynı şekilde A öğrencisi canlı renkler ve yoğun aydınlatma severken diğeri soğuk renkler ve loş ortam tercih edebilir.

Bu farklılaşma pek çok ölçütle artırılabilir. Görüldüğü üzere yalnızca konu, alan ve kullanıcıyı belirlemek yeterli olmamaktadır. Özellikle tasarlamanın öğretilmesi noktasında her noktanın detaylandırılması oldukça önemlidir. Yukarıdaki noktalar dikkate alındığında, bir kullanıcı tercihi gibi görünen her bir değerlendirme, tasarım farklılığı olarak karşımıza çıkacaktır. Bu bağlamda önemli olan kullanıcının detaylandırılarak tanımlanmasıdır. Ve işte özellikle eğitim sürecinde bu noktadaki “*ana belirleyici*” ve hatta “*kurtarıcı*” “*senaryo*”dur!

Her hayat bir hikâyeye ise her tasarımın da o hikâyeyi besleyecek bir senaryosu olmalıdır. Senaryo, tasarımı özelleştiren ve hatta biricikleştiren bir olgudur. Biricik olma ise; tasarlanmış/düşünülmüş olanı belki de en iyi betimleyecek ifadedir. Biricik, kişiye özgü, onu anlatan, onu bütünleyen... Tasarım eğitimlerinde yönlendirici ve/öğreticilerin öğrencinin erişmesini arzuladığı durum tam da budur. Bu nedenle ders kapsamında konu belirlendikten sonra konunun yapılacağı çevre ve bu çevrenin incelenmesi beklenir. Elbette ki bu inceleme sadece yapısal anlamda olmamalıdır. Tasarlananın kim için yapılacağı daha doğrusu kullanıcının kim olduğunun da netleşmesiyle daha etkin ve anlamlı bir inceleme yapılacaktır. Çevre verilerinin ele alındığı iyi tanımlanmış ve kullanıcıyla uyumlu bir senaryo hem tasarım süreçlerinin akışında hem de tasarımı kusursuzlaştırmada sürecin yıldızı olacaktır. Tıpkı sinema dâhilerinden Alfred Hitchcock’un da dediği gibi “İyi bir film çekmek için 3 şey lazımdır; Senaryo, senaryo ve de senaryo” (Akyalçın, 2012). Yönetmen burada hikâyenin akışını netleştirecek senaryonun önemine vurgu yapmaktadır.

4. Senaryo ve Şekillendirdiği Tasarım: Mesleki Uygulama Dersi Örneklemesi

Çalışmanın bu bölümünde, ısrarla önemine vurgu yapılan kullanıcı ve kullanıcının tanımlandığı senaryonun tasarıma etkisi, örneklemelerle aktarılmaya çalışılacaktır. Çalışma daha önce gerçekleştirilen pek çok akademik çalışmada olduğu gibi yine öğrenci çalışmalarının örneklemeleri ve aktarımı ile yapılacaktır (Biçer Özkun, 2017:129-142; Biçer Özkun, 2017:139-170). Bu örneklemeler ve aktarımlar yapılan çalışmaların kıyaslanarak, aktarılan bilgilerin her bir hedef öğrenci tarafından nasıl algılanarak yorumlandığının gösterilmesi amacıyla yapılmıştır. Konu ne amaçla aktarılıyor olursa olsun öğrenci örnekleri hedeflenen noktaya erişimin gerçekleşip gerçekleşmediğinin sağlaması açısından oldukça önemlidir. Örneğin, Döşemeciler ve Karaveli Kartal’ın (2022:724) çalışması Mimarlık ve Matematik ilişkisinin kurgulanmasında ilişkileri aktarmada öğrenci çalışmaları üzerinden aktarılmak istenilenin başarısını vurgulamada önemli bir örnektir (Şekil 1.).

ARAŞTIRMA MAKALESİ / RESEARCH ARTICLE

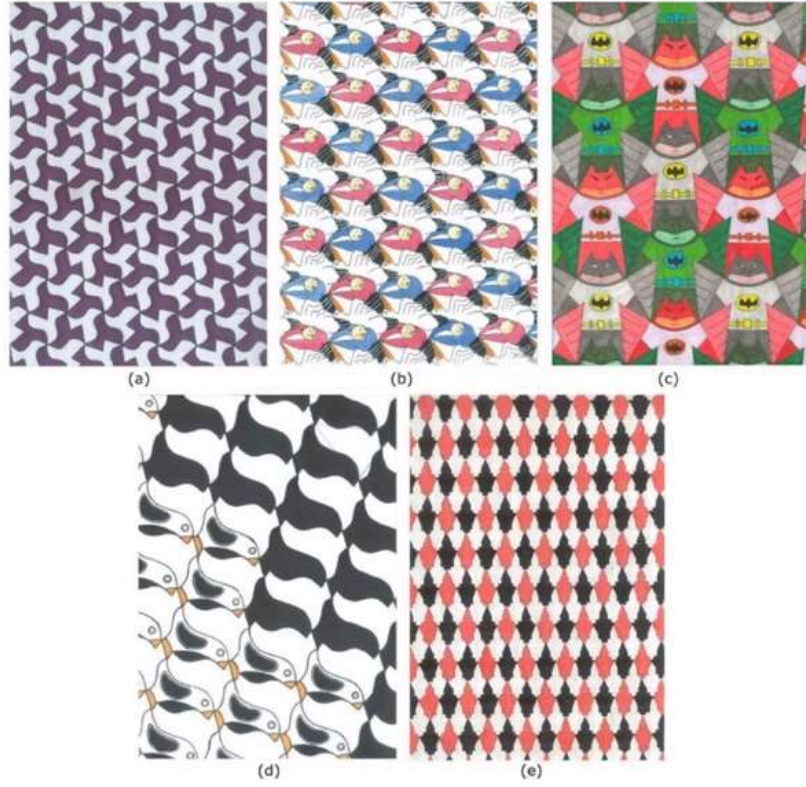


Fig.2 Selected student projects. From left to right: a regular triangle, b square, c regular hexagon, d irregular triangle, e irregular quadrilateral (Authors 2021)

Şekil 1. Öğrenci çalışmaları ile çalışmaların güçlendirilmesi (Döşemeciler ve Karaveli Kartal, 2022:724)

Biçer ve Erdinç (2021:917), atölye ve uygulamalı derslerin mimarlık bölümü müfredatının temelini oluşturduğunu belirtmektedir. Bu çerçevede, tasarım düşüncesini geliştirmenin temel araçlarından biri olması noktasında, tasarım problemi hakkında düşünebilme, araştırma yapabilme, tasarım çözümleri bulabilme becerisi ve mimarlık üretimini tüm yönleri ile tartışarak, öğrenciye mimarlık kültürü, temel yapı bilgisi ve meslek pratiğine yönelik bilgi ve yetkinlik kazandırmak hedeflenmektedir (Biçer ve Erdinç, 2021:917).

Dilek Yasar, bir çalışmasında "...tasarım eğitiminin odak noktası yaratıcılıktır ve yaratıcılık kavramlar aracılığıyla geliştirilebilir. Kavramlar, öğrencilerin entelektüel ve sanatsal bir bakış açısına sahip olmalarında ve estetik sonuçlara ulaşmalarında kilit rol oynamaktadır. Kavramlarla düşünmek, yaratıcılığın etkili bir biçimde öğretilmesi ve öğrenilmesi noktasında, tasarımcının geleneksel bilgi alanını aşmasını, sorunları alışlagelmişin dışında, yenilikçi ve özgün bakış açıları ile algılamasını, sıra dışı, özgün ve yaratıcı çözümler üretebilmesini teşvik etmektedir" der (Yasar, 2020:228). Tasarım eğitiminin en önemli çıkış noktası işte burada da vurgulandığı üzere yaratıcılıktır. Önemli olan bu yaratıcılığı kullanarak her açıdan sonuç ürüne en etkin şekilde ulaşmaya çalışmaktır. Bu bağlamda, Yasar'ın bahsettiği kavramlarla birlikte eğitim süreçlerinde kullanıcıyı da vurgulamak ve netleştirmek bu noktada tasarımı güçlendirmede etkin rol oynamakta ve öğrencinin yolunu da aydınlatmada etkin rol oynamaktadır.

ARAŞTIRMA MAKALESİ / RESEARCH ARTICLE

Eğitim sürecinde, kullanıcının özellikle vurgulandığı, dersler ise hiç şüphesiz ki atölye dersleridir. Kullanıcı odaklı tasarlanmanın öğretildiği bu derslerde sürecin netliği akışın sıkıntısız ilerlemesi açısından oldukça önemlidir. Bu süreç tekrar ele alınacak olursa:

- Konu belirleme,
- Konuyu tanımlayan bir kavram çalışması (her zaman ele alınmayabildiğinden çalışma kapsamında vurgu yapılmamıştır)
- Kullanıcının tanımlanması ve senaryo oluşturma
- İhtiyaç belirlenmesi
- Fonksiyon akışı/mekânsal ilişkilendirme ve Leke çalışmaları
- Plan oluşturma

Bu çalışmada da yine bu akışın adımlarının birebir uygulandığı bir ders ve öğrencilerin bu bağlamda yaptıkları tasarımlar irdelenecektir.

İrdelemeye söz konusu ders İstanbul Beykent Üniversitesi, Mühendislik – Mimarlık Fakültesi, İç Mimarlık Bölümü ders planı içerisinde 8. Yarıyılıda yer alan ve haftada 4 saat olarak atölye düzeninde yürütülen Mesleki Uygulama dersidir. Her ne kadar Mesleki Uygulama dersi, o döneme kadar edinilmiş mesleki bilgilerin belirlenen, daha küçük bir alan özelinde, her açıdan uygulanmasına (Tablo 1.) yönelik bir ders olsa da yapılacak değerlendirmelerde, uygulamaya kadar olan ve yukarıda belirtilen adımları içeren tasarım süreçleri üzerinde durulacaktır.

Tablo1. Mesleki Uygulama Dersinin Haftalık Yürütülüş Çizelgesi

TARİH	ÇALIŞMA
1.Hafta	Konu Aktarımı, Çalışma Başlangıcı
2.Hafta	Kavram, Analiz ve Senaryo Çalışmaları
3.Hafta	İhtiyaç Programı, Fonksiyon Şeması ve Leke Çalışmaları
4.Hafta	İhtiyaç Programı, Fonksiyon Şeması ve Leke Çalışmaları ve Plan Çalışması
5.Hafta	1/50 Plan Çizimleri (döşeme ve tavan planı çizimleri dahil)
6.Hafta	1/50 Çizimlerin Tamamlanması (kesitler dahil) ve Malzeme Paftası Oluşturulması
7.Hafta	Vize Haftası
8.Hafta	Vize Haftası
9.Hafta	Genel Değerlendirme ve 1/20 Islak Hacim Çizimleri
10.Hafta	1/20 Islak Hacim Çizimleri
11.Hafta	Mobilya Tasarımı ve Detaylandırılması
12.Hafta	Mobilya Tasarımı ve Detaylandırılması
13.Hafta	Maliyet Hesabı ve Raporlama
14.Hafta	Genel Değerlendirme, Finale Yönelik Çalışmaların Toparlanması

Çalışma içeriğinde kullanılacak öğrenci çalışmaları ise bu dersin online olarak yürütüldüğü 2022-2023 Eğitim – Öğretim Yılı Bahar yarıyılı ile sınırlandırılacaktır. İki “Vize Haftası” olmak üzere toplam 14 hafta yürütülen dersin, yukarıda da (Tablo 1.) gösterilen içeriği, bütünüyle uygulanmış olup; çalışma kapsamında, planlama kısmına kadar olan ve bu süreçte üretilen çalışmalar değerlendirilecektir. İçerikte, ilgili yarıyılıda derse kayıtlı 32 kişiden devamı yüksek olan ve çalışma süreçleri düzenli izlenenler arasından, ortalama üzeri not alarak, çalışmalarının kullanımına onay veren 11 öğrencinin tasarımlarına yer verilecektir.

ARAŞTIRMA MAKALESİ / RESEARCH ARTICLE

Buradaki amaç, aynı tasarım alanı içerisinde, aynı konunun kullanıcı ve bu bağlamda oluşturulan senaryoyla ilişkili olarak tasarımların nasıl değişkenlik gösterdiğinin vurgulanmasıdır.

Bu dönemde Mesleki Uygulama Dersi kapsamında 6x6 m aksında hem tasarım hem de haftalık çizelgede de yer aldığı gibi, uygulaması yapılmak üzere “Öğrenci Evi kapsamında bir Oda” konusu belirlenmiştir. Bu konu ile ilgili çalışmalara başlarken öğrencilerden öncelikli olarak beklenen, tasarlanacak odayı kaç kişinin kullanacağı ve bu kullanıcıların hangi eğitimi alacaklarının belirlenmesi olmuştur. Yapılan yönlendirmelerde ve istenilenlerin aktarımında üniversite eğitimi alacak öğrencilere yönelik ev ortamı rahatlığında ve kullanıcıya göre özelleşebilen bir mekân yaratılması hedeflenmiştir.

Bunun için lisans eğitimi hayatının son döneminde olan ve belirli bir mesleki olgunluğa erişmiş öğrenciler, yalnızca m2 si ve sınırları verilen tasarım alanı içerisinde, kendi tanımlayacakları kullanıcıya özel tasarım yaparak, edindikleri deneyimleri bu derste uygulama fırsatı bulacaklardır.

Alan boyutları ve konu belirlenirken kısa süre içerisinde hem analiz hem tasarım hem de uygulamayı tamamlayabilmek adına, özellikle bir modülasyon doğrultusunda ilerleme düşüncesi üzerinde durulmuştur. Buradaki amaç planın ve donatılarının modüler, sürdürülebilir olarak adeta bir otel veya bir hastane odası gibi seri üretime uygun nitelikte mekânlar tasarlanmasıdır.

Çalışmanın ilk başlarında konu öğrencilere aktarılmış, tasarım alanı verilmiş ancak yapılacak yeri belirlemeleri ve koşulları bu kapsamda analiz etmeleri istenmiştir. Analizlere başlarken, kullanıcının tanımlanması ve kullanıcı özelliklerini belirlemek adına senaryo çalışmalarının başlatılması konusunda da yönlendirmelerde bulunulmuştur. Yer ve kullanıcı tanımlaması yapılması sonrası konuya yönelik sağlıklı analizler elde etme ve doğru tasarım çalışmalarının yapılması açısından ilişkilendirmenin önemi vurgulanarak elde edilen verilerin bu doğrultuda bir akış içerisinde sunulması adına bilgilendirmelerde bulunulmuştur. Ayrıca çalışmanın daha da özelleşebilmesi adına her bir öğrenciden bir kavram üzerinde ilerlemesi istenmiştir.

Çalışmaların değerlendirilmesi alfabetik sırayla ele alınacak olup; inceleme için tüm örnekler aşağıdaki sistematik akış doğrultusunda aktarılacaktır:

- Konu ve kavram belirlenmesi,
- Kullanıcı ve senaryo oluşturulması,
- İhtiyaç programı, fonksiyon akışı ve leke çalışması ve
- Plan oluşturma.

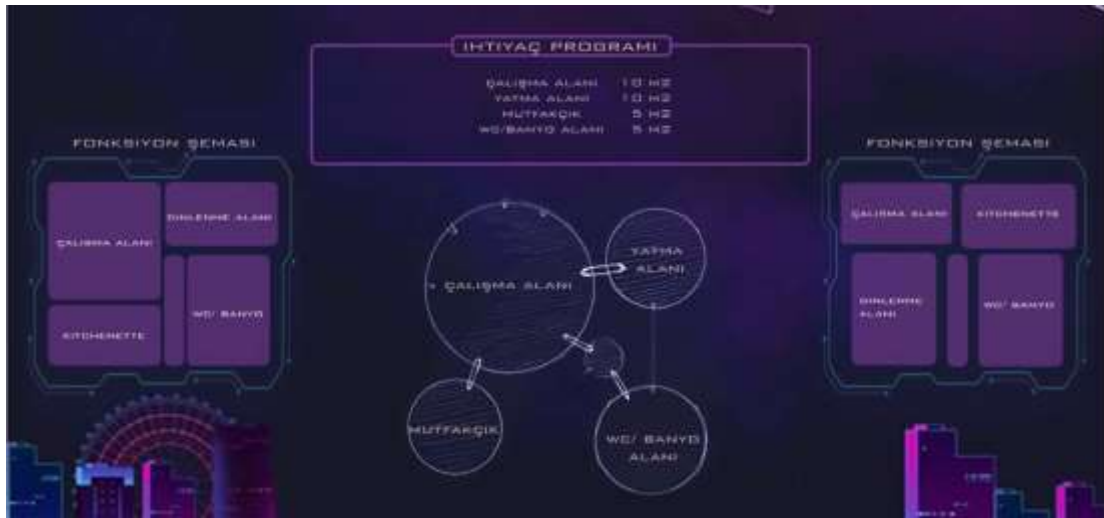
Dersin yürütülüşü ve yukarıdaki akışa göre yapılmış olması nedeniyle öğrenci teslimlerinin de büyük ölçüde bu şekilde pafta düzenine yansıtıldığı görülmektedir. Küçük farklılıklar olsa da aktarımlarda bu akış kapsamında değerlendirme yapılacak ve çıkan ürün değerlendirmelerinde bu noktalar üzerinde durulacaktır.

Değerlendirilen çalışmaların ilkinde Bengisu Teymür, öğrenci evi tasarımını tek başına yaşayacak olan bir Dijital Oyun Tasarımı öğrencisine yönelik olarak yapmak istemiş ve konuya yönelik araştırmalarını da bu kapsamda yürütmüştür. Teymür, İstanbul Levent'te yapılması planlanan tasarımın, dijitalleşen dünyaya bir gönderme yapacak nitelikte “Siberpunk” olarak adlandırdığı kavram doğrultusunda şekillendirmiştir (Şekil 2.).



Şekil 2. Konu, alan kavram, kullanıcı aktarımı (Bengisu Teymür Çalışması)

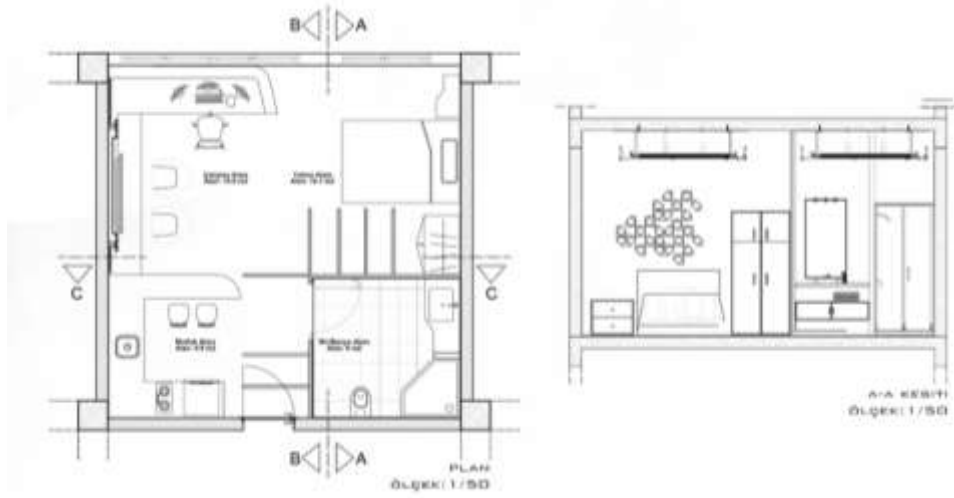
Sosyal dünyadan uzak, sadece dijital oyun tasarımı yapan bir birey olarak tanımladığı kullanıcıya yönelik, onun daha sosyal olmasını istediğini belirten ve buna hizmet eden bir mekân tasarlama fikriyle yola çıkan Bengisu Teymür, ihtiyaç planını, mekanların birbirleriyle ilişkilerini tanımladığı fonksiyon şemasını ve leke çalışmalarını da bu doğrultuda şekillendirmiştir (Şekil 3.).



Şekil 3. İhtiyaç programının belirlenmesi, fonksiyon akışı ve leke (Bengisu Teymür Çalışması)

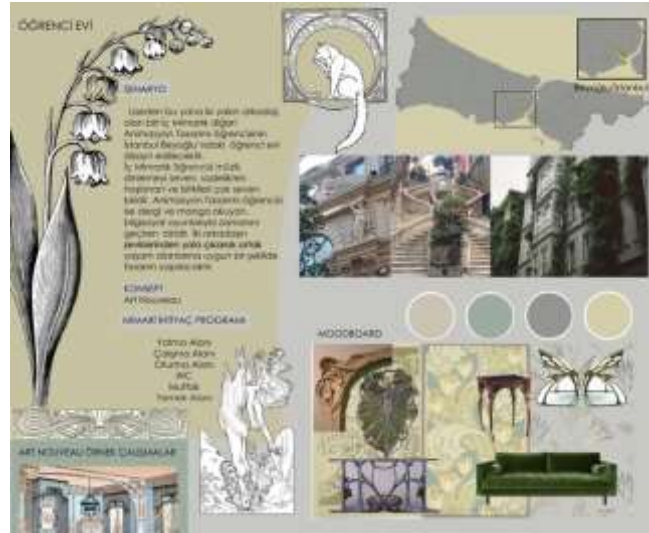
Tasarıma yönelik yapmış olduğu ön çalışmalar sonrası Teymür, leke etüdlerinin de katkısıyla, senaryo ile özelleştirdiği kullanıcısının, 36 m2 içerisinde yatma, uyuma, çalışma, banyo/wc ve küçük bir mutfakçık ile hem ihtiyaçlarını hem de yapısına uygun mekânı tasarlamaya çalışmıştır (Şekil 4.).

ARAŞTIRMA MAKALESİ / RESEARCH ARTICLE



Şekil 4. Örnek plan ve kesit (Bengisu Teymür Çalışması)

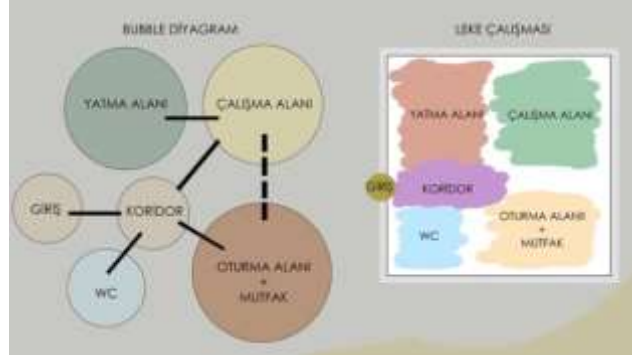
Berfin Tekman ise, Art Nouveau akımından esinlenerek, liseden beri yakın arkadaş olan iki öğrenciye yönelik bir oda tasarlamak üzere çalışmalarını şekillendirmiştir. Biri İç Mimarlık diğeri de Animasyon Tasarımı öğrencisi olan oda sakinleri İstanbul Beyoğlu'ndaki bu odada kendi ihtiyaçları ve istekleri doğrultusunda yerleşeceklerdir. Bu yerleşimde Berfin Tekman, İç Mimarlık öğrencisinin müzik dinlemeyi sevdiğini ve sadelikten yana olduğunu, Animasyon Tasarımı öğrencisinin ise bilgisayar oyunlarını oynamayı çok sevdiğini belirtmektedir (Şekil 5.).



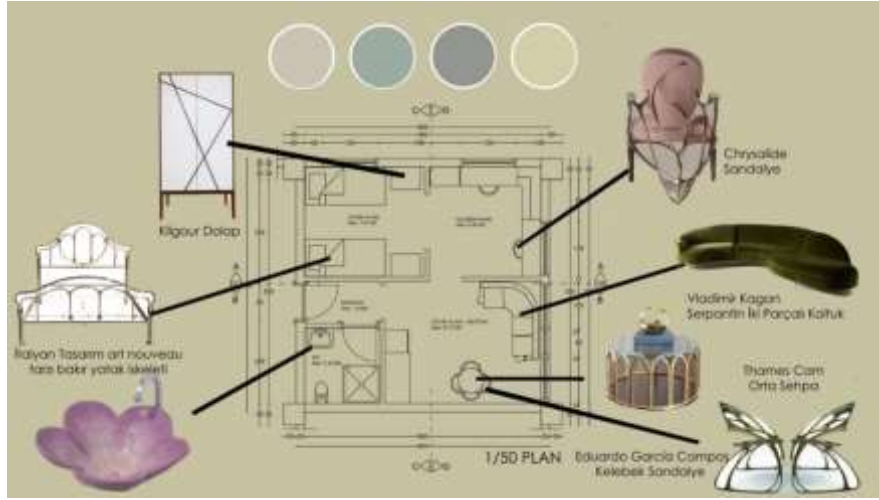
Şekil 5. Konu, kavram, kullanıcı, ihtiyaç programı (Berfin Tekman Çalışması)

Temel fonksiyonları ve senaryo da belirtilen gereksinimleri değerlendiren Tekman, yaptığı Leke çalışmaları sonunda (Şekil 6.) yakın arkadaşları hem yatmada hem de çalışma alanlarında ayırmamış ve fonksiyonları birbirleriyle daha fazla vakit geçirebilecekleri şekilde çözümleyerek plana yansıtmıştır (Şekil 7.).

ARAŞTIRMA MAKALESİ / RESEARCH ARTICLE



Şekil 6. Fonksiyon akışı ve leke (Berfin Tekman Çalışması)



Şekil 7. Örnek plan çalışmasının malzeme seçimi ile aktarımı (Berfin Tekman Çalışması)

Deren Durdu aşağıda örneklenen çalışmasında, 2 kişinin kalacağı bir oda tasarlamak istemiş ve yapacağı öğrenci evinin İstanbul Beyoğlu'nda olmasına yönelik analizler yapmıştır. Belirlediği kavramsal çıkış ise "Sıcak"lık üzerine olmuştur. Bu doğrultuda seçtiği malzeme ve renklerde bu kavram üzerinden ilerlemiştir. Kullanıcılarının birisini Bankacılık ve Finans diğeri ise Maliye öğrencisi olarak belirleyen Deren Durdu, senaryo özelleştirmesinde kullanıcıları "odalarında vakit geçirmeyi seven, ev konforu arayan ve arkadaşlarıyla sosyalleşmek adına mekanların ona göre kurgulanmasını tercih eden" bireyler olarak tanımlamıştır (Şekil 8.).



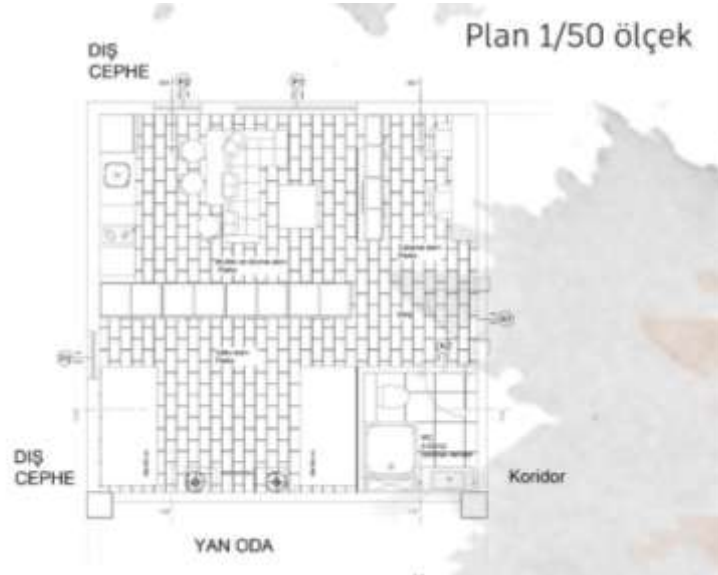
Şekil 8. Konu, mekân, kavram, kullanıcı aktarımı (Deren Durdu Çalışması)

ARAŞTIRMA MAKALESİ / RESEARCH ARTICLE

İhtiyaç programını belirleyen Durdu, leke etüdü çalışmalarında da plan aşamasında da yatma ve çalışmayı bir arada olacak şekilde düşünmüş ancak alanın büyük bir kısmını sosyalleşebilecekleri oturma alanına vermiştir (Şekil 9., Şekil 10.).



Şekil 9. İhtiyaç programının belirlenmesi, fonksiyon akışı ve leke (Deren Durdu Çalışması)



Şekil 10. Örnek plan (Deren Durdu Çalışması)

Fatmanur Balta'nın çalışması ele alındığında, yine İstanbul'da bu sefer yoğun öğrenci bölgesi olarak da adlandırılabilir Beşiktaş'ta bir Öğrenci Evi tasarlamayı tercih ettiği görülmektedir. Tek başına kalacak olan, yalnızlıktan keyif alan bir İç Mimarlık öğrencisi için tasarlanan odanın öğrencinin ihtiyaçları ve istekleri çerçevesinde şekillenmesine özen gösteren Balta, öğrencinin yemek yapmaktan çok keyif aldığını o nedenle tasarlanan odadaki en önemli alanlardan birisinin mutfak olacağını vurgulamaktadır. Aynı zamanda maket yapması ve çizim/çalışma alanlarının da bu öğrenci için oldukça önemli olduğunun vurgulandığı senaryo ile Fatmanur Balta, ihtiyaç programının netleşmesinde de oldukça yol gösterici bir çalışma yapmıştır (Şekil 11.).

Netleşen ihtiyaçlar ve bu doğrultuda mekanların birbiri ile ilişkilerinin tanımlanması ise plan yolunda önemli bir adım olan leke etüdü'nün çeşitlendirilmesinde etkili olmaktadır (Şekil 12.)

ARAŞTIRMA MAKALESİ / RESEARCH ARTICLE

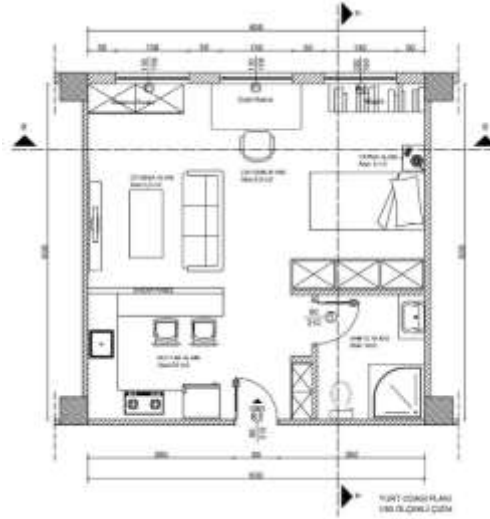


Şekil 11. Konu, mekân, kullanıcı, ihtiyaç programı (Fatmanur Balta Çalışması)



Şekil 12. Kavram, fikir, fonksiyon akışı ve leke (Fatmanur Balta Çalışması)

Fatmanur Balta'nın plan değerlendirmesi yapılacak olursa; hobileri, eğitimi ve temel ihtiyaçlarını karşılamak üzere tanımladığı kullanıcıya yönelik tasarlanan mekanın fonksiyon şemasıyla ilişkilendirilerek leke etüdü ile vurgulanan ön tasarımın bir yansıması olarak karşımıza çıktığı görülmektedir (Şekil 13.).



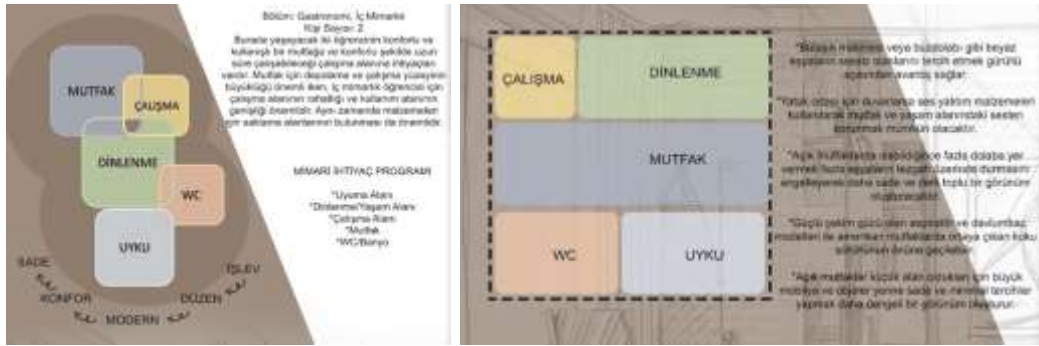
Şekil 13. Örnek plan (Fatmanur Balta Çalışması)

ARAŞTIRMA MAKALESİ / RESEARCH ARTICLE

Bir diğer çalışmada Ferhan Bal, iki farklı alandan olan öğrencilere yönelik bir tasarım yapmak üzere alan ve senaryo çalışmaları yapmıştır.

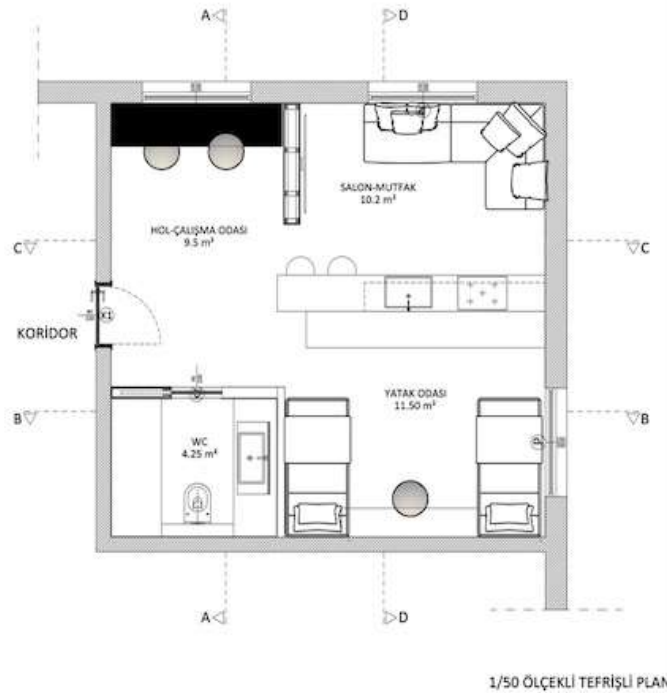
Bal, biri İç Mimarlık diğeri Gastronomi okuyan iki uygulamalı alan öğrencisinin, hem birbirleri ile etkileşebilecekleri hem de birbirlerini rahatsız ermeden kalabilecekleri bir oda tasarlamayı amaçlamıştır.

Özellikle, depolama alanlarına gereksinimi olacağını, ses ve kokuya yönelik bir takım uygulamaların yapılması gerekliliğini de hem senaryosuyla hem de tasarım kriterleriyle açıklayan Bal, leke etüdünü de plan çözümüne en yakın olacak şekilde aktarmıştır (Şekil 14.)



Şekil 14. Konu, kavram, kullanıcı, ihtiyaç programı, fonksiyon akışı ve leke (Ferhan Bal Çalışması)

Ferhan Bal'ın plan çözümünde ise tasarım kriterlerinde belirlemiş olduğu noktaların yansıması olacak şekilde depolama, büyük mutfak, çalışma alanındaki sesin diğer mekanlara geçişini önleyecek bölüntülerin oluşturulması vb. gibi adımların çözümlenmeye çalışıldığı görülmektedir (Şekil 15.)



Şekil 15. Örnek plan (Ferhan Bal Çalışması)

ARAŞTIRMA MAKALESİ / RESEARCH ARTICLE

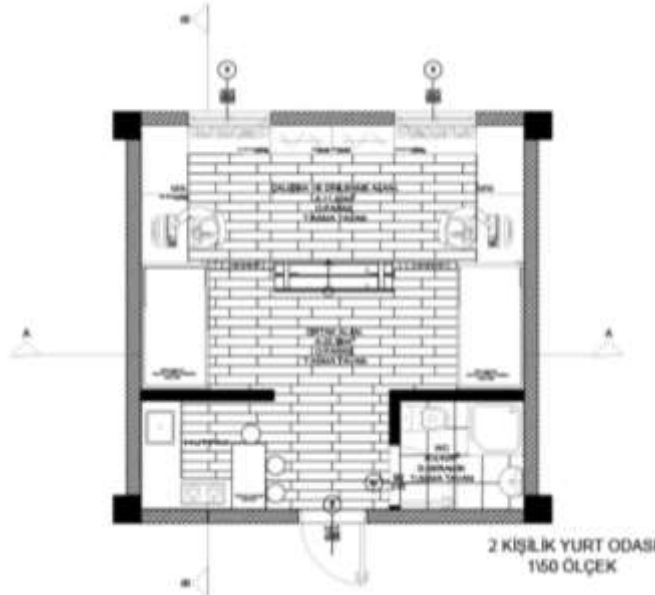
Gaye Arslan ise kullanıcılarını tanımlarken öncelikle İstanbul Beylikdüzü’de öğrenci yurdu/evi eksikliğine vurgu yaparak tasarım alanı olarak burayı seçtiğini belirtmiştir. Kullanıcısının birisi çok çalışan ışık hassasiyeti olan ve çok eşyası bulunan bir Hukuk öğrencisi iken, diğeri de sosyal medyayı sıklıkla kullanan ve yapığı tarifleri burada paylaşan bir Beslenme ve Diyetetik Öğrencisidir. Bu nedenle planlamasında hem hassasiyeti olan Hukuk öğrencisine uygun alan yaratacak hem de Diyetetik öğrencisi için de büyük bir mutfak tasarlayacaktır (Şekil 16.).



Şekil 16. Konu, kullanıcı, kavram ve diğerleri (Gaye Arslan Çalışması)

Arslan'ın belirlediği konsept ve tasarım kriterleri bağlamında, çalışma, yatma ve diğer alanlarda öğrenciler bir arada olsalar bile kendi alanları içerisinde de bağımsız olarak hareket edebilecekleri düşünülmektedir.

Tasarım çözümlemesine bakıldığında ise mekânın iki eşit parçaya ayrılarak her ne kadar aynı eylemler aynı alanda yer alıyormuş gibi görünseler de her an bir sınırla birbirinden kopacakmış gibi bir etkiye sahip oldukları görülmektedir. Arslan bu yaklaşımıyla senaryosu, kavramı ve diğer çözümlemelerinde vurguladığı kullanıcı özelliklerine cevap veren bir tasarım yapmayı hedeflediğini göstermektedir (Şekil 17.).

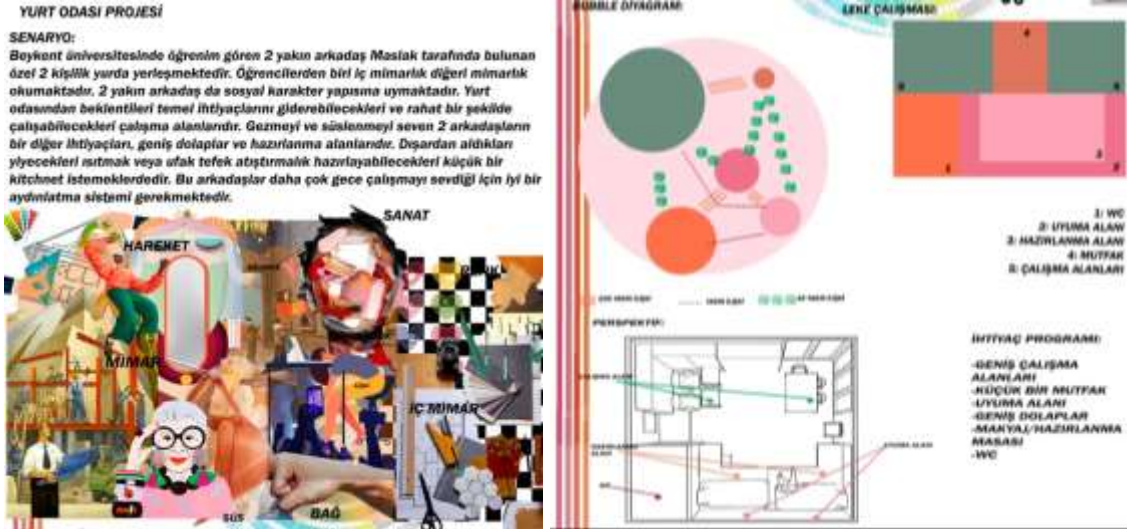


Şekil 17. Örnek plan (Gaye Arslan Çalışması)

ARAŞTIRMA MAKALESİ / RESEARCH ARTICLE

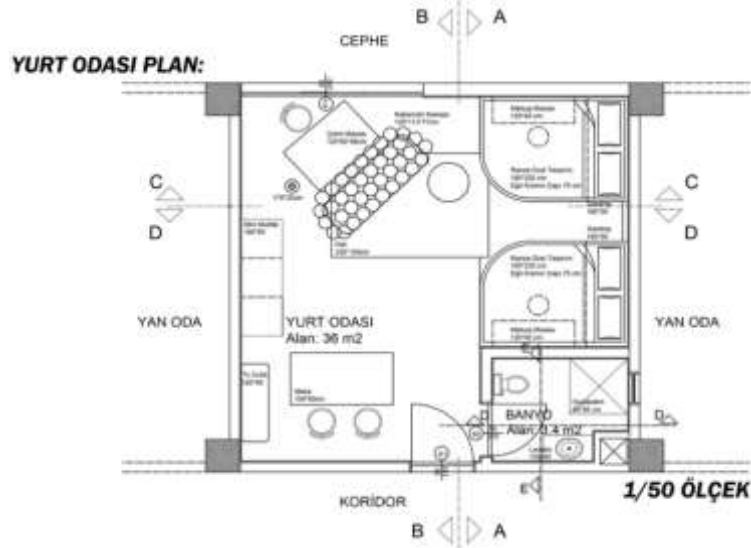
Hümeyra Keçoğlu'nun çalışmasına bakıldığında, yine ciddi barınma problemlerinin yaşandığı yerlerden biri olan İstanbul Maslak taraflarının çalışma alanı olarak seçildiği görülmektedir.

Senaryoda, biri Mimarlık diğeri ise İç Mimarlık eğitimi alan iki öğrenciye yönelik tasarlanacağı belirtilen odanın, özellikle gece çalışmayı seven ve oldukça sosyal olan bu iki öğrencinin istekleri doğrultusunda nasıl tasarlanacağına yönelik de bilgilendirmeler yer almaktadır. Hazırlanmayı, süslenmeyi/bakımlı olmayı seven, mutfakta fazla vakit geçirmeyen iki tasarım öğrencisi (Şekil 18.).



Şekil 18. Konu, mekân, kavram, kullanıcı, ihtiyaç ve diğerleri (Hümeyra Keçoğlu Çalışması)

Keçoğlu, net bir şekilde tanımladığı kullanıcılarına yönelik çalışma, yatma ve hazırlanma alanlarını iki arkadaşın isteklerine cevap verecek şekilde tasarlayabilmek adına analizler yapmış, ihtiyaç programı, fonksiyon akışları ve leke etüdüleri sonucunda ağırlıklarına göre örnek bir plan tasarımı elde etmiştir (Şekil 19.).



Şekil 19. Örnek plan (Hümeyra Keçoğlu Çalışması)

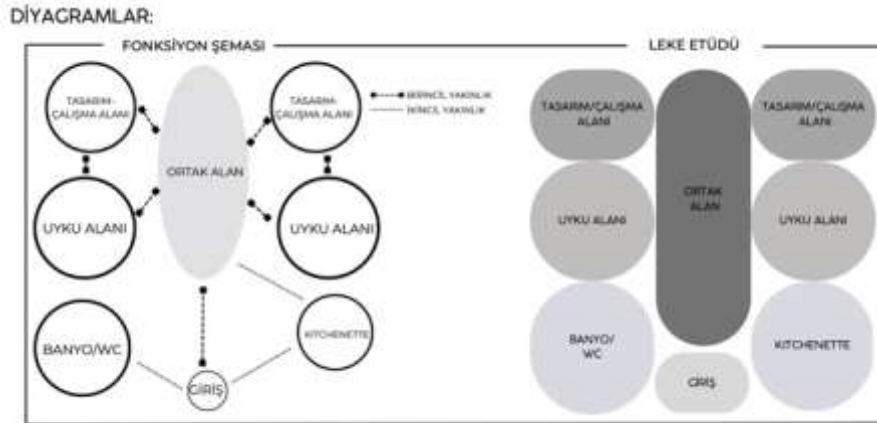
ARAŞTIRMA MAKALESİ / RESEARCH ARTICLE

Hüsna Nur Orhan ise “gelişen dijital çağ ile artan iş yükü, gerilim ve stresi en aza indirebilmek işe kişinin yaşadığı yerden başlanmalıdır” düşüncesi ile iki farklı alanda eğitim alan bir, İç Mimarlık diğeri Yazılım öğrencisi iki kullanıcının, odağı insan olan bir mekânda bir arada yaşayabilmeleri için bir tasarım yapma amacıyla yola çıkmıştır (Şekil 20.).



Şekil 20. Konu, mekân, kavram, kullanıcı aktarımı (Hüsna Nur Orhan Çalışması)

Orhan, İstanbul Cihangir’de yer alması planlanan tasarımın senaryo bağlamında belirlenen ihtiyaç ve fonksiyon ilişkileri ile en etkin plana erişmeye yönelik olarak çalışmalarını sürdürmüştür (Şekil 21.).



Şekil 21. İhtiyaç programı, fonksiyon akışı ve leke (Hüsna Nur Orhan Çalışması)

Öğrencilerin hem kişisel özellikleri hem ihtiyaçları hem de isteklerini belirleyen Hüsna Nur Orhan plan aşamasında da yine ayrılmayı ama gerektiğinde de bir arada olabilmeyi sağlayan bir plan şeması üzerinde yoğunlaşmıştır. Bu plan ile hem yatma hem çalışma eylemlerinde ayrılan öğrenciler ortak alanda oturarak ya da mutfakta bir arada olarak sosyalleşme olanağı bulabileceklerdir (Şekil 22.).



Şekil 22. Örnek plan (Hüsna Nur Orhan Çalışması)

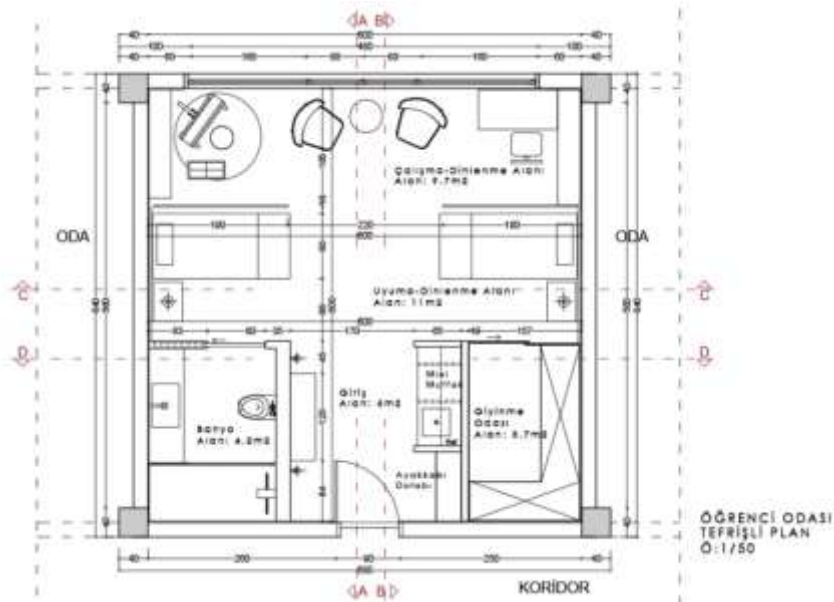
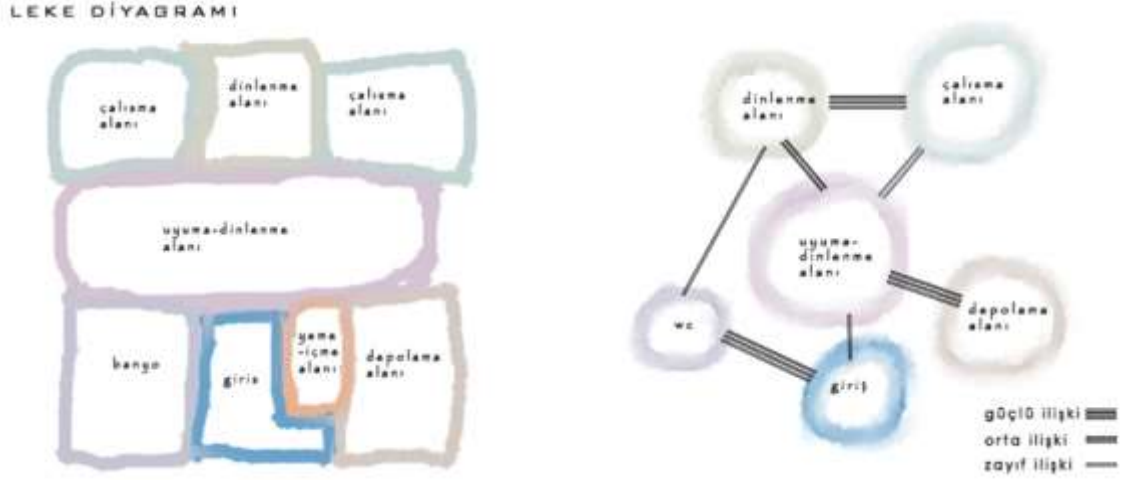
Kavram olarak “Denge”yi tercih eden İlknur Tevetoğlu da yine iki farklı alanda eğitim gören eski iki arkadaşın, bir arada olacağı bir oda tasarlamak istemiş ve sadeliğin ön planda olmasına yönelik de birtakım kriterleri ortaya koymuştur. Doğal ışık, düzenli alanlar, basit çizgiler gibi düşüncelerin hâkim olması amacıyla yola çıktığı tasarımında, kullanıcıların da özelliklerini vurgulayan Tevetoğlu bir Hukuk öğrencisi ile Sanat Tasarım öğrencisinin birbirine zarar vermeden nasıl yaşamaları gerektiği üzerine de araştırmalar yapmıştır (Şekil 23.).



Şekil 23. Konu, mekân, kavram, kullanıcı ve ihtiyaç (İlknur Tevetoğlu Çalışması)

Tevetoğlu, boya ile çalışan Sanat Tasarım öğrencisinin eşyalarını saklayabileceği, Hukuk öğrencisinin bu boyalardan etkilenmeyeceği çözümler üretebilmek adına hem plan hem de mobilyaya yönelik ayrıca önerilerde de bulunmuştur (Şekil 24., Şekil 25.).

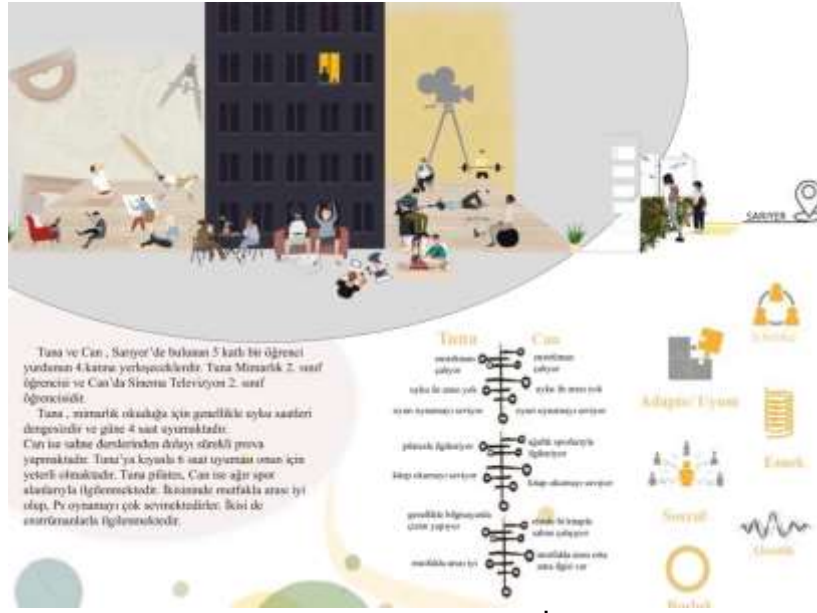
ARAŞTIRMA MAKALESİ / RESEARCH ARTICLE



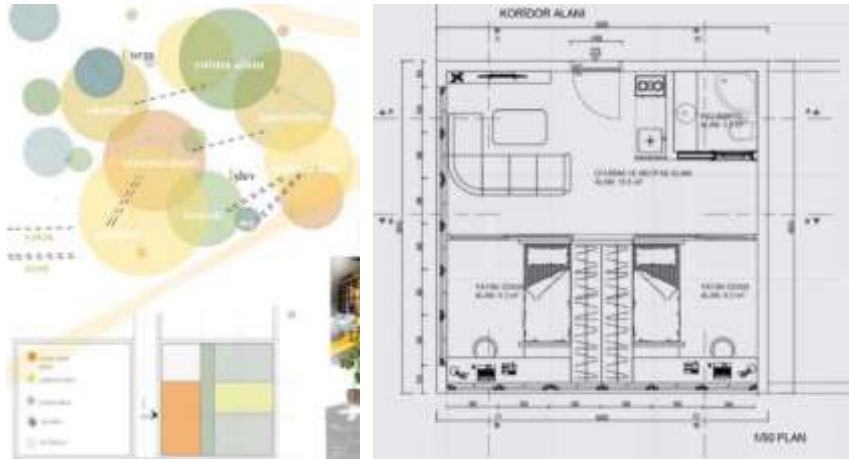
İrem Sultan Temel'in çalışmasının ise Sarıyer'de ve biri Mimarlık diğeri ise Sinema Televizyon okuyan, uyku saatleri ve günlük rutinleri birbirinden farklı olan iki yakın arkadaşına yönelik olduğu görülmektedir (Şekil 26.).

Her ne kadar rutinleri ve eğitim aldıkları alanlar farklı olsa da ortak hobilere sahip olan bu iki arkadaşın oda tasarımında ve buna yönelik araştırmalarda Temel'in özellikle uyku sorununa yönelik bir çözüm yolu seçtiği görülmektedir. Onun dışındaki mekanların olabildiğince bir arada çözülmeye çalışıldığı, ihtiyaç, fonksiyon akışı, leke çözümleri ve planlamanın da bu gereksinimlere cevap verecek nitelikte olduğu anlaşılmaktadır (Şekil 27.).

ARAŞTIRMA MAKALESİ / RESEARCH ARTICLE



Şekil 26. Konu, mekân, kavram, kullanıcı aktarımı (İrem Sultan Temel Çalışması)



Şekil 27. İhtiyaç programı, fonksiyon akışı, leke, plan (İrem Sultan Temel Çalışması)

Simge Özkan'ın çalışması ele alındığında ise senaryosunda tanımladığı üzere, odaklanabilmek adına yalnızlığı tercih eden ve sadelikten hoşlanan ve kavramsal olarak "Less is More – Az Çoktur" akımından esinlenen bir Psikoloji öğrenişine yönelik bir oda tasarlamak istediği görülmektedir (Şekil 28. ve Şekil 29.). Özkan da diğer birkaç öğrenci gibi İstanbul Levent'i çalışma alanı olarak belirlemiş ve çevresel analizlerini de bu doğrultuda yapmıştır.

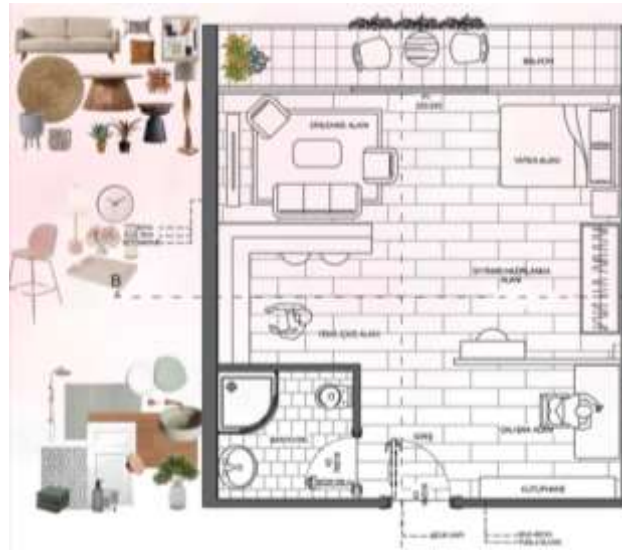
ARAŞTIRMA MAKALESİ / RESEARCH ARTICLE



Şekil 28. Konu, mekân, kavram (Simge Özkan Çalışması)



Şekil 29. Kullanıcı, ihtiyaç programı, fonksiyon akışı ve leke (Simge Özkan Çalışması)
Psikoloji öğrencisinin tek başına yaşayacağı odayı yine kendi belirlediği senaryo bağlamında konfor koşullarını artıracak ve yine senaryoda da belirttiği üzere konsantrasyonun dağılmasını engelleyecek şekilde mekânsal ilişkileri kurgulamaya çalışan Özkan'ın birden fazla leke çalışması yaptığı ve sonucunda da en etkin çözüme ulaşmayı hedeflediği söylenebilir (Şekil 30.)



Şekil 30. Örnek plan ve mobilya seçimi (Simge Özkan Çalışması)

Değerlendirilen 11 öğrenci çalışmalarının, eş düzey ve yöntem irdelenmeleri ışığında, daha önceki bölümlerde de üzerinde durulduğu üzere, kullanıcı ve kullanıcıya yönelik bileşenlerin değişmesiyle birlikte nasıl şekillendiği açıkça görülmektedir. Bu nedenle, tasarımın hangi konuya yönelik olmasının önemi kadar onu kim için ve hangi koşullarda yapılacağıнын net tanımlanması oldukça önemlidir. Çalışmanın bundan sonraki sonuç bölümünde de bu çalışmaların aynı alanda olmalarına karşın gösterdikleri değişiklikler yorumlanarak sonuç değerlendirmesi yapılacaktır.

5. Değerlendirme ve Sonuç

Kullanıcı ve kullanıcıyı tanımlayan, tasarımı netleştiren “Senaryo”! Bir önceki bölümde yapılan öğrenci çalışmalarının değerlendirilmesi ışığında, 6x6 m2 alan içerisinde aynı konuya rağmen, oluşan farklı planlamaların öznesi “Senaryo”!

Bengisu Teymür, Levent’te tek başına ve çok da sosyal olmayan bir öğrenci için onun biraz da olsa kendi dünyasından sıyrılarak sosyal olabileceği bir alan tasarlamak isterken, Berfin Tekman Biri İç Mimarlık Diğeri ise Animasyon Tasarımı olmak üzere iki arkadaş için onların ortak bilgisayar oynama zevklerini de gözetecek alanlar tasarlamak istemiştir. Deren Durdu ve Ferhan Bal da ikişer kişilik oda tasarlama düşüncesiyle yola çıkarken; Durdu, Bankacılık ve Finans ile Maliye öğrencilerine, Bal ise Gastronomi ve İç Mimarlık öğrencilerine yönelik tasarım yapmak üzere araştırmalarını yürütmüştür.

Fatmanur Balta ise yalnız olmaktan keyif alan maket ve yemek yapmayı seven bir İç Mimarlık öğrencisi için büyük bir mutfak olan oda tasarlamak üzere senaryosunu yazmış ve planlama çalışmalarını tamamlamıştır.

Öğrenci barınma problemlerinin sık yaşandığı yerlerden olan Beylikdüzü’de tasarım yapmak üzere araştırmalarını sürdüren Gaye Arslan da yine birbirinden farklı iki alanda eğitim göre arkadaşların istek ve gereksinimlerini karşılayacak çözümlere yönelik tasarımlar üzerinde durmuştur. Biri Hukuk diğeri Beslenme ve Diyetetik okuyan ve birbirinden karakterce de farklı olan iki kişinin birbirlerinden etkilenmeden ancak aynı zamanda sosyalleşebilecekleri alanlar oluşturmaya çalışan Arslan bu doğrultuda pek ok leke çalışması yapmıştır.

Hümeyra Keçoğlu ve Hüsna Nur Orhan’ın tasarım çalışmalarında dikkat çeken en önemli ortak özellik kullanıcılarından birisinin İç Mimarlık öğrencisi olması olsa da bireysel özellikleri ve istekleri ele alındığında tasarımı şekillendiren etkenlerin farklılaştığı dikkat çekmektedir. Keçoğlu’nun senaryosuna göre hazırlanmayı, gezmeyi seven İç Mimarlık öğrencisi için nasıl tasarım yapılacağı açıklanırken Orhan’ın tasarımına göre stresten uzak yaşamak isteyen bir iç mimarlık öğrencisine göre tasarım yapmak düşüncesi dikkat çekmektedir.

Denge kavramından yola çıkan İknur Tevetoğlu, sadeliğin ön planda olduğu bir tasarım yapmayı hedeflediğini belirten çalışmalarında Hukuk ve Sanat tasarım okuyan iki farklı arkadaşın bir arada yaşayabilecekleri bir oda planlamaya çalışmış ve bu doğrultuda belirlediği kriterlere göre, kokuyu azaltacak, ortalığın dağılmasını engelleyecek, depolamaya imkân veren mobilyalarla tasarımı güçlendirme yönünde araştırmalarla çalışmasını tamamlamıştır.

ARAŞTIRMA MAKALESİ / RESEARCH ARTICLE

Biri Sinema bir Mimarlık okuyan iki arkadaş için tasarım çalışmaları yapan İrem Sultan Temel de dikkatinin dağılmasını istemediği için tek yaşamak isteyen psikoloji öğrencisini senaryosuna konu alan Sinem Özkan da, tıpkı diğer öğrenciler gibi, belirledikleri kullanıcıların, fazlaca zaman geçirecekleri bu mekanlardan, en etkin şekilde yararlanabilecekleri tasarıma ulaşabilmek adına çalışmalarını yürütmüştür.

Bu çalışma, en başından beri özellikle vurgulanan, Hikâyenin Kahramanlarının tasarıma nasıl yön verdiğini gösterebilmek adına örneklemelerle gösterebilmek adına yapılmıştır. Her ne kadar aynı konu, yer yer aynı alan ve kimi zaman da aynı kullanıcının Hikâye Kahramanı olarak seçildiği Senaryoların ne kadar da farklı olabildiği, bunun sonucunda da ne kadar çok çeşitli alanların tasarlanabildiği görülmüştür. İşte bu nedenle unutulmamalıdır ki “Her tasarım bir hikayeye başlar ve her tasarım bir hikâyeye dönüşür; asıl olan hikâyenin kahramanıdır!”. Kahraman hikâyeye yön veren ve onu şekillendirendir. Bu nedenle tasarımlarda “Kahramanı” doğru vurgulamak ve de kurgulamak önemli olarak görülmektedir.

Çalışmaya konu olan “Senaryo” işte tam da bu noktada, tasarım eğitimlerinden başlayarak öncelenmeli ve kullanıcı etkisinin tasarıma yön verdiği vurgulanarak tasarıma giriş çalışmaları bu doğrultuda yürütülmelidir.

Sonuç olarak, tasarımın düşünce aşamasından, uygulama aşamasına kadarki her evresi, kullanıcı içindir. Aynı boyutlarda bir mekânın, farklı kullanıcılar için tasarlandığında, örneklerde görüldüğü üzere, farklılıklar gösterdiği, bu nedenle kullanıcının gereksinim ve isteklerinin iyi belirlenmesi gerekliliği, oldukça dikkat çekicidir. Bu nedendir ki, durumun bir senaryo ile netleştirilmesi sürecin sorunsuz bir şekilde yürütülmesi açısından yararlıdır. Yönlendirici ve tasarlayıcı olarak kullanıcıyı tanımlamak ve onunla uyumlu tasarımlar yapmak, biricik ve özel tasarım çözümlerine ulaşmada birincil amaç olmalıdır.

Yapılan çalışmada hedef, bu etkinin önemini örneklerle irdelenerek aktarılması olmuştur. Daha önce de ifade edildiği gibi, özellikle tasarım eğitiminde, bu etkilerin vurgulandığı çalışmaların artırılması, süreçlerin etkin yürütülmesinde önemli yol göstericiler olarak literatüre katkı sağlayacaktır. Bu kapsamda çalışmanın aktarılan düşünceyi tanımlamada bir örnek oluşturması ve diğer çalışmalara ışık tutacağı düşünülmektedir.

Kaynaklar

- Akın, M. Ş. (2018), *Kullanıcı Deneyiminde Bağlamsal Analiz Yöntemleri: Senaryo, Görev Haritası Ve Bilgi Mimarisi Oluşturmak*, Ekonomi, İşletme ve Maliye Araştırmaları Dergisi, Cilt 1, Sayı 1, 2018, s. 64 – 87 s64.
- Akyalçın, İ. E. (2012). *Şu Zamana Kadar İzlediğiniz Her Şeyi Unutun! – “Deadly Illusions” Film Eleştirisi*, İleri Dergi <https://ilerigeridergi.com/sinema-tv/sinema/su-zamana-kadar-izlediginiz-her-seyi-unutun-deadly-illusions-film-elestirisi/#:~:text=Üstat%20Alfred%20Hitchcock%27un%20da,örneği%20olabilmesi%20bile%20çok%20şaşırtıcı!> (Erişim: 15.06.2023)
- Biçer, Ü. ve Erdiñç, S.Y., (2021). *“Uzaktan Eğitim Sürecinde Mimarlık Eğitimi ve Uygulamalı Ders Deneyimleri”*, Çukurova 6. Uluslararası Bilimsel Araştırmalar Konferansı Bildiri Kitabı, Adana, S.917-924, (ISBN: 978-625-7720-26-7). ilgili sayfa no: 917.
- Biçer, Ü. ve Erdiñç, S.Y., (2020). *“Mimarlıkta Araştırma Tabanlı Tasarım ve Sistemli Bir Yaklaşım Olarak Modeller”*, Şengül Öymen Gür’e Armağan Mimari Yansımalar içinde, G. Kaymak Heinz ve D. Yasar (Eds.), YEM Yayınevi, İstanbul, S.254-261, (ISBN: 978-625-7008-07-5). ilgili sayfa no: 256.
- Biçer Özkun, Ü. (2017). *“İç Mimarlık Eğitiminde Parçalardan Bütüne Tasarım”*, Mimari Tasarım Eğitiminde Çağdaş Önermeler, YEM Yayınevi, İstanbul, s. 129-142 (ISBN: 978-605-4793).
- Biçer Özkun, Ü. (2017). *Esenlerde Kamusal Alan Okumaları Çalıştayı Üzerine Bir Değerlendirme*, Kamusal Alan Okumaları, Beykent Üniversitesi, Yayın No: 118, İstanbul, S. 139-170 (ISBN: 978-975-6319-29-1).
- Döşemeciler, A. ve Karaveli Kartal, A. S. (2022). *Mathematical Course Model for Architectural Education: Geometry of Design*, Nexus Network Journal, 24:717–732.
- Taner, T. (2015). *“Mimari Projelerde Tasarım Konseptinin Anlamı”*, Tasarım Günlükleri, Makale Okumaları <http://www.tasarimgunlukleri.com/2015/11/19/mimari-projelerde-tasarim-konseptinin-anlami/> (Erişim: 10.05.2023)
- TDK, <https://sozluk.gov.tr> (Erişim: 20.06.2023)
- Yasar, D. (2020). *“Yaratıcılık Olgusunda Kavramların Gücü- Bir Temel Tasarım Dersi Örneği”*, Şengül Öymen Gür’e Armağan Mimari Yansımalar içinde, G. Kaymak Heinz ve D. Yasar (Eds.), YEM Yayınevi, İstanbul, S.221-230, (ISBN: 978-625-7008-07-5). ilgili sayfa no: 228.
- Yasar, D., & Öymen Gür, Ş. (2022). *Models of Diagnosis and Concept in the Pioneering Architects in Recent Architecture*. ICONARP International Journal of Architecture and Planning, 10(2), 410–427.