



Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü
İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı Anasanat Dalı

**İÇ MİMARLIK MESLEĞİ ÖZELİNDE TASARIM VE TASARIMCI
KAVRAMLARININ ALGILANIŞI, VE ' TASARIMCI KİMDİR ? ' SORUSUNA
YANIT ARAMAK ÜZERİNE BİR OKUMA – TÜRKİYE ÖRNEĞİ**

Gürünay Ökten

Yüksek Lisans Tezi

Ankara, 2012

İÇ MİMARLIK MESLEĞİ ÖZELİNDE TASARIM VE TASARIMCI
KAVRAMLARININ ALGILANIŞI, VE ' TASARIMCI KİMDİR ? ' SORUSUNA
YANIT ARAMAK ÜZERİNE BİR OKUMA –TÜRKİYE ÖRNEĞİ

Gürünay Ökten

Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü
İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı Anasanat Dalı

Yüksek Lisans Tezi

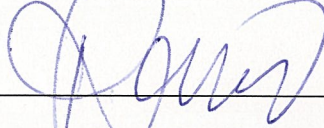
Ankara, 2012

KABUL VE ONAY

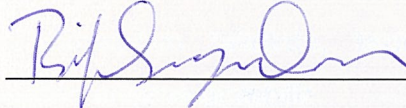
Gürünay ÖKTEN tarafından hazırlanan “İç Mimarlık Mesleği Özelinde Tasarım Ve Tasarımcı Kavramlarının Algılanışı, Ve ‘Tasarımcı Kimdir?’ Sorusuna Yanıt Aramak Üzerine Bir Okuma – Türkiye Örneği” başlıklı bu çalışma, 28.09.2012 tarihinde yapılan savunma sınavı sonucunda başarılı bulunarak jürimiz tarafından Yüksek Lisans Tezi olarak kabul edilmiştir.



Doç. Hakan Ertek (Bölüm Başkanı)



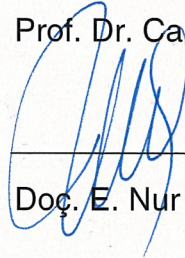
Doç. Pelin Yıldız (Danışman)



Doç. Bilge Sayıl Onaran



Prof. Dr. Candan Terviel



Doç. E. Nur Asiltürk

Yukarıdaki imzaların adı geçen öğretim üyelerine ait olduğunu onaylarım.

Prof. Dr. Yusuf Çelik

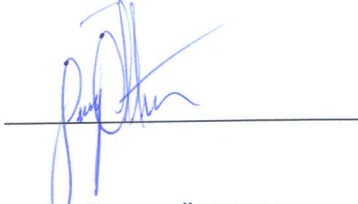
Enstitü Müdürü

BİLDİRİM

Hazırladığım tezin / raporun tamamen kendi çalışmam olduğunu ve her alıntıya kaynak gösterdiğimi taahhüt eder, tezimin / raporumun kağıt ve elektronik kopyalarının Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü arşivlerinde aşağıda belirttiğim koşullarda saklanmasına izin verdiğimi onaylarım:

- Tezimin / Raporumun tamamı her yerden erişime açılabilir.
- Tezim / Raporum sadece Hacettepe Üniversitesi yerleşkelerinden erişime açılabilir.
- Tezimin / Raporumun yıl süreyle erişime açılmasını istemiyorum. Bu sürenin sonunda uzatma için başvuruda bulunmadığım takdirde, tezimin/raporumun tamamı her yerden erişime açılabilir.

28.09.2012 Cuma


GÜRÜNAY ÖKTEN

TEŐEKKÜR

Arařtırmam boyunca büyük destek ve yardımlarıyla alıřmama yön veren danıřmanım Do. Pelin Yıldız`a, deęerli büyüklerim Adem Kılı ve Ahmet Gül`e, her ařamada yanımda olan annem Nigar Kırcalı`ya ve babam Ali Uęur Ökten`e tüm samimi duygularımla teőekkür ederim.

Gürünay ÖKTEN

ÖZET

Ökten, Gürünay (2012). *İç Mimarlık Mesleği Özelinde Tasarım Ve Tasarımcı Kavramlarının Algılanışı, Ve 'Tasarımcı Kimdir ?' Sorusuna Yanıt Aramak Üzerine Bir Okuma –Türkiye Örneği*. Yüksek Lisans Tezi, Ankara.

İnsanların yaşam pratiklerini, tasarım ilkelerini, duygular ve hayal gücü yoluyla biçimlendirerek, kullanıcı algısını değiştirmeyi hedefleyen, etkili ve başarılı tasarımlar yapmaya çalışan bir tasarımcının kim olduğunu sorgularken karşısına çıkan koşullar, tarih boyunca süre gelen değişimlerin ve dünya düzeninin bir sonucudur. Bu noktada tasarımcının eğitimi boyunca öğrendikleriyle, mesleğe başladığında karşısına çıkanlar arasındaki farklılıklar ve benzerlikler belirginleşecektir. Bunun yanı sıra özgürlüklerinin karşılaştıklarıyla (alandaki uygulamalar, müşteri - tasarımcı ilişkisi vb.) çakıştığının farkına varacaktır. Bu çakışma kendi başarısızlıklarıyla yüzleşmesine engel olacak türden bir iktidar arayışı olmadığı sürece tasarımcının kendini ve mesleğini sorgulayış şekli yeniden biçim değiştirecek, bir kere daha kim olduğunu sorgulamasına zemin hazırlayacaktır. Temelde zihinsel bir faaliyet olan tasarlama eyleminin etkisinden ötürü ise tasarımcı kimi zaman atak kimi zaman temkinli, kimi zaman genişleyen kimi zaman daralan, kimi zaman alandan bağımsız kimi zaman da alana bağımlı davranışlar içinde bulunacaktır.

O halde Tasarım kavramının ve İç mimarlık Mesleği özelinde Tasarımcı kavramının kimliğini, algılanışını, eğitim sürecini, gelişimini ve mesleğin zorluklarını irdelemekte yarar olacaktır. Bu irdelemeyle tezin çıkış noktası olan 'Tasarımcı Kimdir ?' sorusuna bir cevap bulmak hedeflenmekte ve bu soru etrafında dolaşan tüm tasarımcılarını işini kolaylaştırmak amaçlanmaktadır.

Bu bağlamda birinci bölümde problemin tanımlaması yapılmış Tasarım, Tasarımcı, ve İç Mimar kavramlarından, kişi - mimari çevre ilişkisinden bahsedilmektedir. Ayrıca mimari tasarımdaki teorik yaklaşımlara, tasarımcı kişiliğin eğitime ve yaratıcılığa kısaca değinilmektedir. Son olarak ise çalışmanın amacı açıklanmaktadır.

İkinci Bölümde Tasarım disiplinlerindeki çeşitli gereksinimler için başlangıç eğitiminin türleri, gerekçeleri, amaçları ve tarihsel gelişimi incelenmekte ve bu meslek dalı için eğitim sürecinin önemli olup olmadığı, alınan eğitimin tasarımcıyı geleceğe ne kadar hazırladığı, sadece okulda alınan eğitimin yeterli olup olmadığı sorgulanmaktadır.

Üçüncü Bölümde Tasarlama Metodlarının gelişimi ve tasarımcının tüm bunların içersinde nerede durduğundan bahsedilmektedir. Bu bağlamda tasarımcının mesleğini ve kendini sorgulaması, yeni fikir bulma ve yaratma eyleminin zorluğu, gelişen teknolojinin etkileri anlatılmıştır. Ayrıca tasarımcının özgünlüğü tartışmaya açılmaktadır.

Dördüncü Bölümde tasarımcının kimliğinin ve mesleğinin yaşadığı yerdeki algılanış biçimi anlatılmakta, Tasarım, Tasarımcı ve İç Mimar kavramlarının bilinirliği sorgulanmaktadır. Bunun yanında mesleğin zorlukları; tasarımcı ve tasarlama eyleminin sürekli değişen rolüyle birlikte ele alınmaktadır.

Beşinci Bölümde uygulanan ankette, tasarımcının nasıl algılandığı ve tasarımcı tanımına ankete katılan deneklerin nasıl baktığının yanı sıra, gruplar arasında tasarım eğitimi alanların ve almayanların, cinsiyet ve meslek dağılımlarına göre nasıl farklılıklar gösterdiği ortaya koyulmaktadır. Ayrıca akademik alanda ve piyasada çalışan tasarımcılarla yapılan röportajlara yer verilmiştir. Altıncı Bölümde ise tüm bu çalışmalar sonucu elde edilen veriler yoluyla bir değerlendirme yapılmış ve tezin çıkış noktası olan soru son bir kere daha cevaplanmaya çalışılmaktadır.

Anahtar Kelimeler : Tasarım, Tasarımcı, İç Mimar

ABSTRACT

Ökten, Gürünay (2012). *A Case Study For Turkey About ; Perception Of The Terms, Design And Designer In The Scope Of Interior Architecture Profession And Searching For An Answer For The Question 'Who Is Designer?'*. Masters Thesis, Ankara.

The conditions, 'the designer whom trying to make effective and successful designs and aiming to alter user`s perception through emotions and imagination and shaping standards of people, principles of interior design, and questioning who he / she is', faced are the result of the changes in historical process and world order. At this point, differences and the similarities between his education and experiences on field will become apperant. Besides he / she will realize that his / her freedom and expectations from the field (knowledge on field, applications on field, relations with client) will conflict. Unless this confliction is a way for him / her to avoid facing his / her failures and seeking power over clients, it will create an opportunity and shape the way he / she questions the field and who he / she really is. Since design is a basic mental activity, as for that, the designer will behave sometimes convergent / divergent, sometimes reflective / impulsive, and sometimes field dependent / field independent.

Therefore, examining the term design, designer (particularly in the field Interior Architecture), its identity, its perception, educational process and the difficulties of the profession will be beneficial. So, this thesis aims to answer the question ‘ *Who is Designer / Interior Architect ?* ’ and help the designers whom wandering around this question.

In this context, the problem have been defined and the terms design, designer and interior architect, creativiity, person - environment relations, theoretical approaches for designing have been mentioned in the first chapter. In addition to that, purpose of the thesis have been explained.

In the Second Chapter, types, reasons, purposes and historical process of design education for the various necessities for design diciplines, have been

examined. Also importance and sufficiency of the education for this profession has been questioned.

In the Third Chapter, evolution of the design methods and the place where designer stands have been evaluated. In this context, effects of ongoing technology, difficulties of creating and finding a new idea have been mentioned. In addition to that, self questioning of designer and his / her approach to the profession have been placed in this chapter. In addition, genuineness of designer have been discussed.

In the Forth Chapter, conception of the proffesion and the identity of designer have been mentioned and awareness of the terms; Design, Designer and Interior Architect have been questioned. In additon to that, difficulties of the profession have been discussed with everchanging role of designing and designer.

In the Fifth Chapter, results of the conducted questionnaire study and the interviews with designers who work in the field or academically have been placed. Finally In the Sixth and the last chapter, data gathered from all these studies and chapters have been evaluated and the question which was the starting point for this thesis tried to be answered one last time.

Keywords : Design, Designer, Interior Architect

İÇİNDEKİLER

SAYFA NO :

KABUL VE ONAY	i
BİLDİRİM.....	ii
TEŞEKKÜR.....	iii
ÖZET	iv
ABSTRACT	vi
İÇİNDEKİLER.....	viii
TABLolar VE GRAFİKLER ÇİZELGESİ	xii
GİRİŞ.....	1
BÖLÜM 1 - PROBLEMİN TANIMLANMASI.....	3
1.1 Problemin Alanı	3
1.1.1 Tasarım, Tasarımcı ve İç Mimar Kavramları	3
1.1.2 Kişi - Çevre İlişkisi ve Tasarlama Eylemi.....	9
1.1.2.1 Toplumsal ve Mimari Çevre Özellikleri ve Kişilik.....	11
1.1.2.2 Tasarlama Faaliyeti ve Sorunları	12
1.1.2.3 Kişi - Mimari Çevre İlişkisi ve Algılama	12
1.1.3 Tasarımcı Kişilik ve Eğitim	13
1.1.4 Mimari Tasarımda Teorik Yaklaşımlar.....	15
1.1.4.1 Ürün olarak Tasarım.....	15

1.1.4.2 İşlem Olarak Tasarım	16
1.1.4.3 Faaliyet Olarak Tasarım	17
1.1.5 Tasarım ve Yaratıcılık	18
1.2 Çalışmanın Amacı	19

BÖLÜM 2 - TASARIMA GİRİŞ : EĞİTİM SÜRECİ, BATIDAKİ VE ÜLKEMİZDEKİ UYGULAMALAR VE İÇ MİMARLIK MESLEĞİNİN TARİHSEL GELİŞİMİ.....21

2.1 Temel Sanat Eğitimi.....	21
2.2 Temel Tasarım Eğitimi.....	23
2.2.1 Temel Tasarım Eğitiminin Gerekçesi.....	24
2.2.2 Temel Tasarım Eğitiminin Amaçları	25
2.3 Batıdaki Mekan Tasarımı Eğitimi Uygulamaları	26
2.3.1 Beaux - Arts Eğitim Programı	27
2.3.2 Bauhaus Eğitim Programı	31
2.3.3 Ulm Eğitim Programı	33
2.3.4 1960 ve Sonrası Eğitim Stratejileri.....	34
2.4 Ülkemizdeki Mekan Tasarımı Eğitimi Uygulamaları.....	35
2.5 İç Mimarlık Eğitiminin Tarihsel Gelişimi	36
2.6 İç Mimarlık Mesleğinin Gelişim Süreci ve İç Mimarlık Uygulamalarının İncelenmesi.....	41
2.7 'Tasarımcı Eğitim Almalı mıdır ?' Sorusuna Yanıt Aranması	49
2.7.1 Tasarım Eğitiminin Niteliğinin Geleceğe İlişkin Süreçteki Rolü ve Kendini Geliştirmeye Devam Etme Bilincinin Gerekliliği	51

2.8 İkinci Bölümün Değerlendirilmesi	53
--	----

BÖLÜM 3 - TASARLAMA METODLARININ GELİŞİMİ VE ARAYIŞ SÜRECİNİN İRDELENMESİ	54
--	-----------

3.1 Gereksinimden Dolayı Tasarlama Eylemi	54
---	----

3.2 Deneme – Yanılma Yoluyla Tasarlama Eylemi	56
---	----

3.3 Günümüzde Tasarlama Eylemi	57
--------------------------------------	----

3.3.1 Yeni Fikir Bulma ve Yaratma Süreci	59
--	----

3.3.2 Tasarım ve Teknoloji Etkileşiminin Tanımlanması	61
---	----

3.3.3 Tasarımcının Teknolojiyi Algılaması ve Kullanabilirliği	70
---	----

3.4 Tasarımcının Kendini ve Mesleğine Olan Yaklaşımını Özgünlük Çerçevesinde Sorgulaması	72
--	----

3.5 Tasarımcının Maddi, Sanatsal ve Akademik Açıdan Kendini ve Mesleğini Sorgulaması	77
--	----

3.6 Üçüncü Bölümün Değerlendirilmesi	79
--	----

BÖLÜM 4 - TASARIMCI KİMLİĞİ EKSENİNDE İÇ MİMARLIK MESLEĞİNİN ALGILANIŞ BİÇİMİ	80
--	-----------

4.1 Tasarım, Tasarımcı ve İç Mimar Kavramlarının Bilinirliği	80
--	----

4.2 Tasarımcının ve Tasarlama Eyleminin Rolü	88
--	----

4.3 İç Mimarlık Mesleğinin Zorlukları	90
---	----

4.4 Dördüncü Bölümün Değerlendirilmesi	98
--	----

BÖLÜM 5 - ANKET ÇALIŞMASI VE AKADEMİK ALANDA VE PİYASADA ÇALIŞMAKTA OLAN TASARIMCILARLA YAPILAN RÖPORTAJLAR	99
5.1 Anket Çalışması ve Sonucu	99
5.2 Akademik Alanda ve Piyasada Çalışmakta Olan Tasarımcılarla Yapılan Röportajlar	126
BÖLÜM 6 - SONUÇ VE DEĞERLENDİRME	170
KAYNAKÇA	175

TABLOLAR VE GRAFİKLER ÇİZELGESİ

Anket Soruları.....	101
Anket Soruları.....	102
Tablo 1 : Cinsiyet / Yaş / Eğitim Düzeyi Dağılımı	103
Grafik 1. Cinsiyet Dağılımı.....	103
Grafik 2. Yaş Dağılımı	104
Grafik 3. Eğitim Düzeyi Dağılımı.....	104
Tablo 2 : Meslek / Meslek İle İlgili Eğitim Alma / Yapılan İşin Meslekle Olan İlgisinin Dağılımı	105
Grafik 4. Meslek Dağılımı	105
Grafik 5. Tasarım Eğitimi Alma Durumu Dağılımı.....	106
Grafik 6. Yapılan İşin Meslekle İlgisinin Dağılımı.....	106
Tablo 3 : Cinsiyete Göre Tasarım Yaklaşım Puanları Dağılımı	107
Tablo 4 : Yaş Gruplarına Göre Tasarım Yaklaşım Puanları Dağılımı	108
Tablo 5 : Eğitim Düzeyine Göre Tasarım Yaklaşım Puanları Dağılımı	109
Tablo 6 : Mesleğe Göre Tasarım Yaklaşım Puanları Dağılımı	110
Tablo 7 : Mesleğe Göre Tasarım Yaklaşım Puanları Dağılımı Devamı	110
Tablo 8 : Tasarım Eğitimi Alma Durumuna Göre Tasarım Yaklaşım Puanları Dağılımı	111
Tablo 9 : Tasarım Eğitimi Alma Durumuna Göre Tasarım Yaklaşım Puanları Dağılımı Devamı.....	111
Tablo 10 : Yapılan İşin Meslekle Olan İlgisine Göre Tasarım Yaklaşım Puanları Dağılımı	112
Tablo 11 : Yapılan İşin Meslek İle Olan İlgisine Göre Tasarım Yaklaşım Puanları Dağılımı Devamı.....	112

Grafik 7. 'Tasarımcı, salt para kazanmak için tasarım yapmalıdır' sorusuna verilen cevabın yüzdesel olarak gösterilmesi.....	113
Grafik 8. 'Tasarımcı, standartları takip edendir' sorusuna verilen cevabın yüzdesel olarak gösterilmesi	114
Grafik 9. 'Tasarımcı, ticarettten anlamalıdır' sorusuna verilen cevabın yüzdesel olarak gösterilmesi	114
Grafik 10. 'Tasarımcı, tasarladığı ürün veya mekan ile toplum kimliğine ters düşmeyendir' sorusuna verilen cevabın yüzdesel olarak gösterilmesi	115
Grafik 11. 'Tasarımcı, fikir, üretim ve satış aşamalarında etkin rol alıp, etkin stratejiler geliştirendir' sorusuna verilen cevabın yüzdesel olarak gösterilmesi ...	115
Grafik 12. 'Tasarımcı, uzun ömürlü, kullanımı kolay ve işlevselliğine uygun ürünler tasarlayandır' sorusuna verilen cevabın yüzdesel olarak gösterilmesi	116
Grafik 13. 'Tasarımcı, risk alabilen ve aldığı bu riski doğru olarak yönetebilendir' sorusuna verilen cevabın yüzdesel olarak gösterilmesi.....	116
Grafik 14. 'Tasarımcı, yaşadığı yerin kültürel kod ve geleneklerine bağlı kalmalıdır' sorusuna verilen cevabın yüzdesel olarak gösterilmesi.....	117
Grafik 15. 'Tasarımcı, çalışmalarıyla 'sıradışı' olandır' sorusuna verilen cevabın yüzdesel olarak gösterilmesi	117
Grafik 16. 'Tasarımcı, salt sanat için tasarım yapmalıdır' sorusuna verilen cevabın yüzdesel olarak gösterilmesi	118
Grafik 17. 'Tasarımcı, tasarım etiğine sadık kalmalıdır' sorusuna verilen cevabın yüzdesel olarak gösterilmesi	118
Grafik 18. 'Tasarımcı, yarattıklarıyla algıyı değiştirebilendir' sorusuna verilen cevabın yüzdesel olarak gösterilmesi.....	119
Grafik 19. 'Tasarımcı, diğer sanat dallarıyla da ilgilenmek zorundadır' sorusuna verilen cevabın yüzdesel olarak gösterilmesi	119
Grafik 20. 'Tasarımcı, yaptığı işlere duygusal ve psikolojik anlamlar yükleyebilendir' sorusuna verilen cevabın yüzdesel olarak gösterilmesi.....	120

Grafik 21. ‘Deneysel tasarımlar başarısız olmaya mahkumdur’ sorusuna verilen cevabın yüzdesel olarak gösterilmesi.....	120
Grafik 22. ‘Tasarımcı, ileriye dönük, yenilikçi, işe yarar ve orjinal fikirleri olmalıdır’ sorusuna verilen cevabın yüzdesel olarak gösterilmesi.....	121
Grafik 23. ‘Tasarımcı, salt kendini tatmin etmek için tasarım yapmalıdır’ sorusuna verilen cevabın yüzdesel olarak gösterilmesi	121
Grafik 24. ‘Tasarımcı, problem çözebilendir’ sorusuna verilen cevabın yüzdesel olarak gösterilmesi	122
Grafik 25. ‘Tasarımcı, şekil ve kalıpların dışına çıkabilme kabiliyetine sahip olmalıdır’ sorusuna verilen cevabın yüzdesel olarak gösterilmesi	122
Grafik 26. ‘Tasarımcı, kendi alanıyla ilgili eğitim almak zorundadır’ sorusuna verilen cevabın yüzdesel olarak gösterilmesi	123
Grafik 27. ‘Tasarımcı, realite ile tasarım arasında iyi bir bağ kurandır’ sorusuna verilen cevabın yüzdesel olarak gösterilmesi	123
Grafik 28. ‘Sürekli olarak tek bir işi yapan tasarımcı zamanla körelmeye mahkumdur’ sorusuna verilen cevabın yüzdesel olarak gösterilmesi.....	124
Grafik 29. ‘Tasarım eğitimi ömür boyu devam eden bir süreçtir’ sorusuna verilen cevabın yüzdesel olarak gösterilmesi.....	124
Grafik 30. ‘İyi bir tasarımın sırrı tasarlayanın bilgisinde gizlidir’ sorusuna verilen cevabın yüzdesel olarak gösterilmesi.....	125

GİRİŞ

Tasarım birşeyin formunu hayal etmek veya düşünce yoluyla yeni bir form yaratmak olarak tanımlanabilir. Bu yüzden tasarım sadece yöntem ve süreç olarak değil aynı zamanda ürün olarakta düşünülebilmekte ve tasarımın bir süreç mi yoksa ürün mü olduğu üzerine yapılan tartışmalar bu alandaki hem teorik çalışmaları hemde uygulama çalışmalarını etkilemektedir. Ancak iki yaklaşımda da bulunan eksiklikler tasarım eyleminin tam olarak nasıl yapılması gerektiğini açıklayamamaktadır. Bu nedenle tasarım eylemini bu iki yaklaşımda kapsayarak daha detaylı şekilde açıklayabilmek için yeni bir alan olarak tasarım psikolojisi ortaya çıkmıştır. Buna göre tasarım hayal etme, tecrübe etme ve test etme gibi başlıca bazı eylemleri içeren bir düşünce ve davranışlar bütünü olarak düşünülebilmektedir.

Geçmişini anlamadan, günümüz tasarımlarına ve tasarımcılarına etkilerini bilmeden, yenilikçi adımları atmanın artık imkansız hale geldiği günümüzde, çoğunlukla olması gerekenleri söyleyen temennilerden ileri gitmeyen tasarımcıya dair bazı tanımlamaların arasında tasarımcının kendini, mesleğini ve dünyayı algılaması nerede başlayıp nerede bitiyor öğrenilmelidir.

Ne var ki, bir tasarımcının kendine özgü bir dünya görüşü, bakış açısı, yaklaşım biçimi, kavrama becerisinin gelişkin olması ve iyi bir eğitim alması gerekmektedir. Müşterilerinin yaşam pratiklerini doğru algılayamamış olmak ise tasarımcı için büyük bir sorundur. Hangi özelliklerde olduğunu kavrayamadığı müşterisini, tasarladığı çalışma için ikna etmesi mümkün değildir. Dünyanın en iyi, o güne kadar yapılmamış en güzel tasarımını üretmiş olsa bile karşısındaki müşteriye çalışmayı onaylatabilme gücüne sahip olmayan tasarımcının genel kanı gereği başarısız hatta beceriksiz bir tasarımcı olduğu söylenebilir.

O halde bir tasarımcının aynı zamanda bir sosyolog, bir psikolog ve toplum bilimci olma zorunluluğu vardır. Bu yüzden bir tasarımcının tasarlama becerisinin yanında diğer meslek kuruluşlarındaki uzman kişiler kadar olmasa da üretim bilgisinin, sektörel yaklaşım açısının, entellektüel davranış ve düşünüş tarzının olması, kendisini tüm meslek dalları üzerinde genel bir bakış

açısına yönlendirmesi, asgari bilgi düzeyi ve bu bilgiyi sunma becerisini bilinçli ve sürekli olarak arttırması gerekmektedir.

Tüm bunlara ek olarak tasarımcının, şekil ve uzay ilişkilerini görebilme, renkleri ayırt edebilme, yaptığı projelerde başlangıçtan bitişe kadar olan süreci zihninde canlandırabilme gücüne sahip, yaratıcı, görsel sanatlara ilgi duyan, başkalarını etkileyebilen, eleştiriye ve yeniliklere açık olması gerekir. Eldeki teknik imkanları son derece iyi kullanmalı, teknolojik gelişmelere kayıtsız kalmamalıdır.

Sonuç olarak, sorulacak sorular ve ortaya atılan fikirler dahilinde özellikleri belirtilecek olan tasarımcı tanımının, ne kadar doğru ve tutarlı olduğunu test etmek, tasarımcının kendini ve mesleğini algılayış biçimi, müşterileri ve belkide hiçbir zaman bir tasarımcıya ihtiyaç duymayacak kişiler tarafından bu mesleğin ve uygulayıcısının algılanışı, bu tezin birincil amacıdır.

Ayrıca bir tasarımcı olarak 'beğendirmek' kaygısı güden bu mesleğin uygulayıcısı her birey için bu çalışma mesleklerine başka bir gözle bakmalarını sağlamayı amaçlamaktadır.

BÖLÜM 1 - PROBLEMİN TANIMLANMASI

1.1 Problemin Alanı

Bilgi çağının getirdiği sosyal, ekonomik, teknolojik gereksinimler ve bilgi ağının yoğun ve karmaşık yapısı uzmanlaşmayı gerektirmiştir. Sosyal bilimciler, meslek kavramına dair yaptıkları çalışmalar sonucu, modern meslek kavramını oluşturmuşlardır. Kavram, bilgi değişimi, deneyim ve uluslararası para piyasalarında uzmanlaşma fikrinin oluşmasını içermektedir. Buna göre; meslekten söz edebilmenin iki koşulu vardır: Birincisi eğitim, diğeri ise hukuki tanınırlılıktır. Yirminci yüzyılın başlarında, uzmanlaşma ile başlayan iş yaşamındaki ayrımlar, bilgi yoğunluğu, eyleme ve kurguya bağlı olarak doğru ve ideal çözümlerinin gerekliliği, malzeme ve uygulama tekniklerinin seçimleri ile daha da önem kazanmış ve öznel olmuştur (Kaptan, 2003).

Günümüz karmaşık toplumsal mekanizması, geçmiş dönemlere göre hızla değişim göstermekte ve günümüz bireyinin çeşitlenen gereksinimlerini ve beklentilerini belirlemektedir. Bu toplumsal örüntü artık, tasarım disiplinlerinden en köklüsü olan mimarinin; mekan tasarımı alanlarının çeşitlenmesi ve uzmanlaşma nedenleriyle çevre tasarımı, peyzaj mimarlığı, kentsel tasarım, iç mimarlık gibi farklı alanlarda odaklanmasına yol açmıştır (Ertek, 1999). Bu bağlamda çevremizde gördüğümüz tasarımların neden eleştirildiğini veya neden beğenildiğini, bu tasarımların nasıl oluştuğunu, nereye yönlendiğini ve en önemlisi tasarımcının tüm bunlar içerisinde nerede durduğunu, kim olduğunu ve nasıl algılandığını anlamak gerekmektedir

1.1.1 Tasarım, Tasarımcı ve İç Mimar Kavramları

En genel anlamı ile Türk Dil Kurumu Büyük Sözlüğü'nde **Tasarım**: '1. Zihinde canlandırılan biçim, tasavvur, 2. Bir sanat eserinin, yapının veya teknik ürünün ilk taslağı, tasar çizim, dizayn, 3. Bir araştırma sürecinin çeşitli dönemlerinde

izlenecek yol ve işlemleri tasarlayan çerçeve, tasar çizim, dizayn, 4. Daha önce algılanmış olan bir nesne veya olayın bilinçte sonradan ortaya çıkan kopyası.' diye tanımlanırken **Tasarımcı**: 'Tasarım yapan kimse, tasar çizimci, dizayncı.' olarak tanımlanmıştır.

İç mimar : 'Bir yapıyı, kullanım ve estetik bakımından ele alıp insanın fiziksel ve ruhsal özelliklerine uygun olarak tasarlayan kimse, dekoratör' olarak tanımlanmıştır. **İç mimarlık** yine aynı kaynakta: 'Bir yapıyı, kullanım ve estetik bakımından ele alıp insanın fiziksel ve ruhsal özelliklerine uygun olarak tasarlama, iç mimari, dekoratörlük' olarak yer almaktadır. **Dekoratör** sözcüğüne baktığımızda karşımıza: '1. Tiyatro, opera vb. dekorlarını tasarlayan sanatçı. 2. İç mimar' açıklaması çıkar, **Dekorasyon** için ise: '1. Dekor yapma işi. 2. Bir yeri süsleme' açıklaması yer almaktadır. Bu tanımlar elbetteki yetersizdir çünkü **tasarım** kavramının hem bir isim hem de bir eylem olduğunu ve nihai ürünü ya da arada geçen süreci kastettiğini söylemek mümkündür. **Tasarımcı** kavramı ise son zamanlarda isim olarak değil sıfat olarak anılmaya başlanmıştır. .

Lawson`a (2005) göre bir İnşaat Mühendisi binalardaki kirişlerin boyutlarını hesaplama sürecini o süreç nerdeyse tamamen mekanik olmasına rağmen tasarım olarak tanımlayabilir. Aslında yapılan ise birtakım matematik formüllerini uygulamak, kiriş üzerinde etki edeceği, hareket edeceği bilinen çeşitli yüklere uygun değerleri ve gereken boyutları girmektir. Mühendisin tasarım kelimesini burada kullanması ise oldukça anlaşılabilir bir durumdur çünkü bu süreç uygunluğuna karar verilen, saptanan yüklerin analizinden oldukça farklı bir görevdir. Ne varki yeni koleksiyonunu hazırlamakta olan bir moda tasarımcısı, mühendisin, tasarım kelimesini bu şekilde kullanmasına biraz şaşıracaktır çünkü bu nitelikler moda tasarımcısının tasarım yapısını tanımlamaktan çok uzaktırlar. Mühendisin geçirdiği süreç oldukça kesin, sınırları belirli, sistematik ve hatta mekanikken, moda dünyasındaki, tasarım sürecinde kendiliğinden oluşabilen, sistematik olmayan, imgesel nitelikler ağır basmaktadır.

Mühendis, başından itibaren neye ihtiyacı olduğunu, yapması gerekenin ne olduğunu az çok bilmektedir. Örnekte bir kirişin varolan yükleri kaldırabilecek, onlara dayanabilecek güçte olması ve gereken mesafeyi kapsayacak genişliğe

ve özelliklere sahip olması gerektiğinin bilincindedir. Moda tasarımcısının neyin gerekli olduğuna dair bilgisi ise fazlasıyla hayal gücüne dayalı ve çoğu zaman değişkendir. Hazırladığı koleksiyon ilgi çekmeli, iyi satmalı ve tasarım firmasının marka bilinirliğini arttırmalıdır. Ancak bu bilgi bize tasarım süreciyle ortaya çıkan nihai ürünün doğası hakkında giriş tasarlayan bir mühendis için gereken, mevcut olan süreçten daha azını anlatmaktadır.

Aslında bu iki tanımda bir ölçüye kadar karikatürize edilmiştir çünkü, iyi mühendisliğin, hatırı sayılır derecede hayal gücüne gereksinimi vardır ve sıklıkla tahmin edilemeyen neticelerle karşılaşılabilir. İyi bir moda tasarımının ise, önemli, gerekli teknik bilgiden yoksun olarak elde edilmesi mümkün değildir. O halde bir çok tasarım türü, modeli hem kesin hem de anlaşılması güç ve değişken fikirlerle ilgilenmeli, hem sistematik hem de karmaşık düşünmeyi gerektirmeli, hem yaratıcı düşünceye hem de mekanik hesaplama ihtiyacı duymalıdır (Lawson, 2005).

Lawson`a (2005) göre Mimarlığın, İç Mimarlığın, Ürün ve Endüstri Tasarımının, Şehir ve Bölge Planlamacılığının, ilgilendiği üç boyutlu ve çevresel tasarım alanları, tasarımcının güzel, işe yarar ve fonksiyonel nihai ürünler üretmesini gerektirmektedir. Bu alanların hepsi pratik amaçlı kullanılmak ve sanat amaçlı seyredilmek üzere tasarlanan objeler ya da yerlerin oluşturulmasıyla ilgilidirler ve çoğu zaman bu alanlarda tasarımlar gerçekleştirmek oldukça fazla teknik bilgiye ve tecrübeye ihtiyaç duyduğu kadar görsel olarak yaratıcı olmayı ve tasarım kabiliyetine sahip olmayı gerektirmektedir. Bu alanlarda çalışan tasarımcıların yarattıkları objeler veya mekanlar insanların hayat kalitesi üzerinde önemli ve büyük bir etkiye sahiptir. Yapılacak hatalar ciddi anlamda rahatsızlık verebilir, maddi yönden sıkıntıya sokabilir, hatta insan hayatı için tehlikeli bile olabilir. Öte yandan, gerçekten iyi bir tasarım, sanat ve bilginin gücünü kullanarak hayatımızı zenginleştirebilir.

Yukarıda bahsedildiği şekliyle tasarım son derece profesyonel bir eylemdir. İyi tasarımcılara ve bu tasarımcıların ürettiklerine geniş ölçüde değer verilmekte ve hayran olunmaktadır ama yine de tasarım günlük yaşantımızda ve yaptığımız herşey de kendini göstermektedir. Kendi odalarımızı tasarlamamız, rafımızda

veya depomuzda duran şeyleri düzenlememiz, her sabah kalktığımızda kendi görünüşümüze karar vermemiz, ne yiyeceğimize karar verip yemeğimizi hazırlamamız, tatilimizi planlamamız, iş yerinde verimli çalışabilmek için zamanımızı ayarlamamız, masamızda bulunan bilgisayar, kalem, kağıt, defter gibi nesnelere yerleştirilme şeklimiz, toplantıyı yapacağımız odayı belirlememiz gibi günlük yaşamımızdaki tüm bu uğraşlar tasarım eylemleri ya da en azından tasarım benzeri eylemler olarak görülebilir.

Ne varki, bu sıradan eylemlerimizi doğrudan tasarım diye tanımlayarak yüceltmek abartılı olabilmektedir. Ancak bir ölçüye kadar bu eylemlerimizin profesyonel tasarımın bir çok özelliğini paylaştığını ve tasarımın doğası hakkında bize bazı ipuçları verdiğini görebiliriz. Aslında bu eylemlerimizin bazıları gerçekte, sadece seçmek ve kombine etmekten ibaret olsa da zaman zaman yeni ve özel bir şeyler yaratabilir ve başkalarının yaptığı, elde ettiğimiz şeyi arzu etmesine yol açabiliriz. Profesyonel tasarımcılar da genellikle bu şekilde davranmakta fakat onlar bu eylemlerinin dışında kendilerinden başka insanlar içinde tasarım yapmaktadırlar. Başkalarının tanımlamakta güçlük çektiği problemleri anlamayı öğrenmek ve bu problemler için gereken çözümleri üretmek zorundadırlar. Bu tür bir sorumluluk form, biçim, malzeme, renk gibi olguları anlamaktan ve hissetmekten fazlasını, geniş kapsamlı niteliklere ve beceriye sahip olunmasını gerektirmektedir. Bu yüzden de günümüzde profesyonel tasarımcılar iyi derecede eğitilmiş ve yetiştirilmiştir (Lawson, 2005).

İç Mimarlık ise kullanıcının estetiksel kimlik oluşturma beklentilerini karşılamanın yanı sıra, fonksiyonel ihtiyaçlarına da cevap vererek, en uygun konforlu ortamı sağlamak için bilimsel ve teknik verileri kullanan, tasarıma dayalı bir meslek dalıdır. Mimari yapı bütünlüğünde açık-kapalı her çevrenin, hacim, donatı değerleri ile birlikte işlevselliğinin incelenerek insan faktörü, fizyolojik, ergonomik, psikolojik değerler, sosyo-ekonomik kriterler paralelinde planlanması ve bilimsel, sanatsal, teknik kuramların organizasyonudur. Bu organizasyon, yapı, hacim, işlev, birey, toplum ile biçim, renk, malzeme, teknik, zaman, ekonomi kuramlarının, bilimsel, sanatsal, teknik içeriğinin, bilgide, beceride, tasarım yeteneğinde bütünleşmesiyle gerçekleşmektedir (Çelik, 2008).

İç Mimarlık kavramı ilk kez yerleşmiş kültürle birlikte ortaya çıkmıştır. Turani`ye (2007) göre İç mimarlık (Alm. innenarchitektur, raumkunst, innendekoration; İng. interior design, interior architecture; Osm. dahili mimari) mekanların biçimlenmesini ele alan mimarlık dalıdır. Bu biçimlenme, iç mekanların tasarımı, döşenmesi ve süslenmesi gibi konuları içine alır.

Hasol'a (2008) göre İç Mimarlık, bir binanın iç bitirme, donatım ve mobilya işlerini tasarlayıp gerçekleştirme meslek ve sanattır. İç mimarlık, mimarlık mesleğinin bir uzmanlık alanıdır.

Kaptan'a (2001) göre İç Mimarlık, mimari yapı içinde yer alan hacimlerin, kullanıcı gereksinimlerini karşılayacak biçimde örgütlenmesi, mekan konforunun sağlanması, form, doku, renk, malzeme, aydınlatma, donatı elemanları ve aksesuar öğelerinin iç mimar tarafından düzenlenerek tasarlanmasını kapsamaktadır.

Kaçar (1996), İç Mimarlığı, 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 alanı olarak tanımlamıştır.

İç Mimar ise mekan organizasyonuna yeni ve ekonomik çözümler getirmek amacı ile yetiştirilmektedir. Kullanıcının zevki, istekleri, fiziksel ve ruhsal özellikleri doğrultusunda işlevsel mekanlar tasarlamakta, malzeme ve teknoloji alanındaki gelişmeleri mekana uygulamaktadır (Çelik, 2008).

İç Mimar, kullanılan iç mekanların tasarım ve dekorasyonunu, burada yaşayanların sosyo-ekonomik durumunu, beğeni düzeyini ve yaşam biçimini yansıtabilecek şekilde tasarlamaktadır. Ana Britannica Genel Kültür Ansiklopedisi`ne ve Dictionnaire Larousse`a göre İç Mimar, mekanın işlevi ve görünümüyle aynı oranda ilgilenmektedir. Mobilya ve benzeri öğelerin seçimi de onun görevleri arasındadır. İç mimar istediği renk, ışıklandırma, kumaş, mobilya, duvar ve yer kaplaması ile çeşitli aksesuarlar oluşturmaktadır. Renk

seçimi uyandırmak istediği etkiyi sağlamasında önemli bir etkidir. Doku ve ışıklandırma da yaratılmak istenen havayı pekiştirecek biçimde kullanılmaktadır. Yine Larousse sözlüğüne göre İç Mimar, bir yapının, bir mimar tarafından tasarlanmış inşaatı bittikten sonra iç mekanının düzenlenmesi, donatılması, bezenmesi vb. ince inşaatıyla ilgili işlerin tümünü yürütmekle görevli kişidir.

Hasol (2008) İç Mimarı, iç mimarlık konusunda çalışan meslek adamı olarak tanımlarken Kaçar`a (1996) göre İç Mimar, mekan organizasyonuna yeni ve ekonomik çözümler getirmek amacı ile yetiştirilmektedir. Kullanıcının zevki, istekleri, fiziksel ve ruhsal özellikleri doğrultusunda işlevsel mekanlar tasarlamaktadır. İç mimar malzeme ve teknoloji alanındaki gelişmeleri mekana uygulamaktadır.

Ayrıca, 1963'te kurulan IFI: Uluslararası İç Mimarlar Federasyonu (International Federation of Interior Architects / Designers) iç mekan tasarımcısı tanımı ve kimliği ile ilgili bir dizi karar almıştır. Buna göre iç mekan tasarımcısı;

- İç mekanların işlevsel ve nitelikli olabilmesine ilişkin sorunları tanımlayarak araştıran ve yaratıcılığını katarak çözen,
- İç mekanı tasarlayan, tasarım analizi yapan, şantiye denetimi, yapı sistemleri, estetik, iç mekana ilişkin yapı bilgisi, donatı, malzeme, ekipman ve konusunda bilgi veren,
- İç mekana ilişkin çizim ve dokümanları hazırlamak üzere eğitim ve deneyimle donanmış kişi olarak tanımlanmaktadır (URL – 1).

1.1.2 Kişi- Çevre İlişkisi ve Tasarlama Eylemi

Kişi içinde yaşadığı çevrede, zihinsel, duygusal ve bedensel özellikli bir takım faaliyetlerde bulunur. Bu yolla bir taraftan çevresini değiştirirken, kendisi de bu faaliyet alanları ile ilgili kişisel özellikleri bakımından gelişip değişerek ona uyum sağlamaktadır. Çevre ile kişi arasındaki bu çok yönlü ilişki Attoe`ye göre:

a) Çevreye yönelik tutumlar; beğeni, tercih, kabul ya da reddetme eğilimleri ve bunların gerisindeki inanç ve düşüncelere yönelik araştırmalar kişi-çevre ilişkisine açıklık kazandırmaktadır.

b) Çevrenin zorunlu kıldığı ve teşvik ettiği davranışları gözleyen çalışmalar da kişi-çevre ilişkisini bir başka yönüyle ortaya koymaktadır. Örneğe, iyi düzenlenmemiş alt ve üst geçitlerin kişileri, kullanım amaçlarına ters düşen bazı davranışlara zorladığı, bir yapının girişine götüren uzun ve dik açılı yolun kestirme gitmek isteyenleri çimleri çiğnemeye teşvik ettiği ortadadır. Buna karşın bazı çevrelerinde fonksiyonları dışında bir takım olumlu davranışları teşvik ettiği bilinmektedir. Sokaklar, meydanlar ve açık alanlar birtakım özelliklerinden dolayı salt insanların gelip geçtiği yerler olmaktan öte, biraraya gelip sohbet ettikleri ve çocukların oynadıkları çevreler olarak karşımıza çıkmaktadırlar.

c) Kişide kendiliğinden oluşan bu davranışlar çevreyi etkilemekte çoğu kez gözle görülen değişmelere neden olmaktadır. İyi ya da kötü olabilen ama ille de önceden düşünülmüş ve amaçlı olmayan bu değişikliklerin saptanması ile kişi-çevre ilişkisinin bir başka yönünün incelenmesi mümkündür.

d) Çevredeki amaçlı değişiklikler, kişinin çevresini düzenleme ve tasarlama faaliyeti olarak kişi-çevre ilişkisinin önemli bir yönünü ortaya koymaktadır. Günümüz çevreleri her yönü ve köşesiyle bir amaca hizmet etmek ve bir problemi çözmek için değiştirilmiş ve değiştirilmektedir. Bu bakımdan toplumların çevreleriyle ilişkilerinin en güzel kanıtları düzenledikleri çevreleri olmaktadır.

Kişinin kendisini ve çevresini önemli ölçüde etkileyen faaliyetleri ve ilgili kişisel özelliklerinin değiştirilip geliştirilmesi mümkündür. Bu da büyük ölçüde çevre ile

kişinin karşılıklı isteklerinin düzeyine ve bu yolla edinilen bilgi ve beceriye bağlıdır. Çevreye ait bilgiler kişinin çevre içindeki çeşitli faaliyetleri arasında yaptığı algılamalar yoluyla dokunarak, koklayarak, tadarak, işiterek ve gözleyerek kazanılmaktadır (Attoe`den aktaran Turuthan, 1987).

Bunun yanısıra kişi, gereksinimleri doğrultusunda çevresindeki varlıklardan yararlanmaya çalışmakta, bu amaçla onları bir işleme tabi tutarak bir anlamda değiştirmek zorunda kalmaktadır. Böylece çevresi ile daha farklı düzeyde bir ilişki kurmaktadır.

Gereksinimler doğrultusunda kendini sürekli yenileyebilen insan beyni karşılıklı bir etkileşim sistemi içinde çevresini de yenileyebilmekte ve düzenleyebilmektedir. İşte bu değiştirme işlevi, beynin işlemsel örgütlenmesi doğrultusunda tüm etkinliklerini içermektedir. İnsan beyninin çevresini düzenlemek üzere yaptığı eylemlerin tümünü içeren bu işlevi, tasarlama yeteneği olarak tanımlamak yanlış olmayacaktır (Ertürk, 1981).

Kişinin çevresiyle dokunarak, koklayarak, bizzat yaparak veya hem düşünüp, hem yaparak kurduğu bu farklı ilişki düzeyi farklı kişisel özellikleri geliştirmekte ve gerektirmektedir. Bu yolla gelişen kişilik, tasarımcı kişiliği, bireyin çevresiyle ilişkilerini daha farklı etkileyecektir. Tuan`a göre 'gördüm, anlıyorum, işittim, hatırlıyorum, yaptım, biliyorum' deyişi birşeyi öğrenmenin en iyi yolunun onu yapmak veya değiştirmek olduğunu ortaya koymaktadır. Bu nedenle kişinin çevresini öğrenmesi için çevre ile kurulacak en elverişli ilişki; onu yapma ve değiştirme süreci, yani tasarlama faaliyeti olarak görülebilir. Herkes taşın sert ve soğuk, ahşabın esnek ve sıcak olduğunu, kimi insanlar taşın ve ahşabın cins ve biçimlerine göre farklı etkilere farklı tepkiler gösterdiklerini bilmektedirler. Fakat pek az kişi taşı ve ahşap parçalarını kullanarak bahçesindeki çiçeklikleri, aralarındaki yolları veya bir oturma köşesini düzenleyebilmektedir. Çünkü yaşantımız başkası tarafından düzenlenmiş çevrelerde geçmekte, öğrenmemizde bu çevreler ve bir şekilde oluşmuş kişiliğimiz, yani alışkanlıklarımız etkin olmaktadır (Turuthan, 1987).

1.1.2.1 Toplumsal ve Mimari Çevre Özellikleri ve Kişilik

Günümüz konutlarının çoğunda kullanılmayacak kadar dar balkonlar, sadece karşıdaki benzeri yapıya bakan büyük pencereleriyle ısıtılamayan, eşya yerleştirilemeyen güneşsiz odalar, buzdolabı ve çamaşır makinelerinin sığdırılamadığı susuz mutfaklar ve banyolar bulunmaktadır. Kişiler ise bu mekanlar içindeki yaşama alışmış gibi gözükmektedirler. Toplumdaki bu yaşam şeklinin ve zorluğunun ise, kişinin yaşadığı çevrenin kalitesine karşı duyarlılığını, hatta onu değiştime ve düzenleme faaliyetini önemli ölçüde etkilemekte olduğu ortadadır. Fakat bireyin kullandığı çevrenin aynı zamanda tasarlayıcısı olduğu unutulmamalıdır. Tasar İngilizce karşılığı ile 'design' insanların çevrelerine yönelik her yaratıcı eylemini aynı düzeyde kabul eden bir anlama eşittir (Gürer, 1976). En yakın çevremiz bizim seçtiğimiz ve düzenlediğimiz, mobilyalar, tablolar, balkonlarımıza, pencerelerimize astığımız perdeler, koyduğumuz çiçeklikler, boyadığımız parmaklıklar ve kapılarla, kısaca çevrede yaptığımız amaçlı ya da amaçsız her değişiklikten etkilenmektedir.

Thiel (1981), neyi nasıl gördüğümüzü, görmeyi nasıl öğrendiğimizin belirlediğini öne sürmektedir. Benzer olarak çevre ile ilişki kurma yaklaşımını yani ona yönelik davranış biçimini, bunu nasıl öğrendiğimiz; bir anlamda, bugüne kadar bunu nasıl yapı geldiğimiz belirlemektedir. Fiziksel çevreyi görüş ve anlayış biçimimizin değişmesi, temelindeki alışkanlıklarımız ile bunların belirlendiği tutumlarımızın değiştirilmesine önemli ölçüde bağlı olmaktadır. Bir tutumun değişmesi ya da yeni bir tutum kazanmak ise eğitim yoluyla başarılabilir bir süreç olarak değerlendirilebilir.

Ertürk'e göre doğal ve toplumsal çevrenin katılaştırılıp koşullandırıldığı içgüdüsel ve kazanılmış davranışların belirlediği kişiliği, içinde yaşanılan fiziksel çevreye yönelik, uygar, açık fikirli ve entelektüel yönde geliştirip zenginleştirmek gerekmektedir. Dolayısıyla çevrenin yeniden biçimlendirilmesi sorumluluğu olarak mimari bilincin oluşumunu, insanı saf fizyolojik varlıktan bilinçli ve sorumlu insana dönüştüren aşama olarak görmek mümkündür (Cansever'den aktaran Turuthan, 1987).

1.1.2.2 Tasarlama Faaliyeti ve Sorunları

Kuban`a (2002) göre içinde yaşadığımız çevrelerin bugünkü kalitesizliğinin en önemli nedenlerinden biri, bu çevrelerin oluşmasında görev alan özel ya da tüzel kişilerin ortak bir çalışma yapma yeteneğinden yoksun olmalarıdır. Buna ilave olarak tasarlama ve tasarımcı olma yetisi küçümsemektedir. Sonuçta, tasarımcı niteliğinden yoksun bir çok kişi genellikle, yan alanlardan kişiler çevrenin oluşmasında etkili olmaktadır. Örneğin; çevremizdeki bir çok yapının tasarımının inşaat mühendisleri tarafından yapılması çoğu kimseyi rahatsız etmemektedir.

Olayın bir diğer yüzü, toplumumuzdaki tasarımcıların hiçbir eleştiri yeteneği ve bilgisi olmayan sessiz bir kalabalığa karşı konuşabilmenin rahatlığı içinde faaliyetlerini sorumsuzca sürdürmeleridir. Kişinin mimari çevreye yönelik bilgi edinme ve öğrenmesinin yeterli olmadığı ortadadır. Nedenini de bir anlamda çevre ile kurduğu ilişkilerde aramak gerekmektedir.

1.1.2.3 Kişi - Mimari Çevre İlişkisi ve Algılama

Kişi mimari çevre ile bedensel, duygusal ve zihinsel faaliyet alanlarında ilişkiler kurmaktadır. Çevrenin bazı algısal niteliklerinden etkilenme olayı ise, hoşlanma, heyecanlanma, mutlu olma veya olmama gibi duygusal nitelikli ilişkilerin kurulduğu ve aynı türden bilgilerin kazanıldığı süreçlerdir.

Caudill, tasarım ürünü olan mimariyi takdir etme ve ondan zevk almanın onunla kurulan fiziksel, duygusal ve entelektüel ilişki süreçleriyle başarıldığının üstünde durmaktadır. Kişi çevre ile kurduğu entelektüel ilişki sırasında neden, niçin ve nasıl gibi soruları yanıtlamaya çalışarak gözleme, düşünme, yorumlama, hatırlama ve yargılama yaparak öğrenmeye yönelmektedir. İnsan beyninin limbic (primitif, bilinçaltı) ve neocortex (bilinç düzeyi) bölümlerinin çevre ile kurulan duygusal ve entelektüel ilişkileri teşvik ettiği bu sayede de değişip,

geliştiđi öne sürölmektedir (Smith, 2007) Çünkü gözlem ve yorum yeteneklerimiz geliştikçe beynimizin sanılandan çok daha deđişken ve gelişmeye elverişli bir yapı içerdiđi anlaşılmaktadır.

Müzik, resim veya heykel benzeri bir tasarım ürünü olan mimari çevreyi anlamak için müzikte nasıl işitilmesi gerektiđinin, resim ve heykelde nasıl bakılması gerektiđinin öğrenilmesi gibi nasıl algılanması gerektiđinin öğrenilmesi söz konusudur. Bu, kişiye, içinde yaşadığı mimari çevre ile ilişkilerinde onu, tasarlanmış ve tasarlanabilir, yani geliştirip, deđiştirilebilir bir ürün olarak görmeyi ve deđerlendirmeyi öğretmektir. Böylece kişiye tasarımcı nitelikleri kazandırılarak çevre ile ilişkilerini etkilemek veya kişi - çevre ilişkileri yoluyla kişideki tasarımcı niteliklerini geliştirmek mümkün olacaktır.

1.1.3 Tasarımcı Kişilik ve Eğitim

Yukarıda çeşitli boyutlarına deđinilen sorunların çözümü kişinin çevresine yönelik tutum ve davranışlarının deđiştirilmesi ve kişiliđini geliştirmesinde aranmalıdır. Bu nedenle amaçlı bir davranış deđişikliđini hedefleyen bir öğrenme süreci, yani eğitimle doğrudan ilişkilidir. Bir anlamda sorun bir eğitim sorunudur demek mümkündür. Burada kişilik deđiştirilmesi, bireyin tasarımcı kişilik kazanması amacıyla, eğitimi olarak görölmelidir. Dolayısıyla bireyin eğitiminde tasarlama faaliyetine şimdiye kadar olandan farklı, yeni bir anlayışla yer verilmesi kaçınılmaz olmaktadır.

Bu çerçevede tasarlama eğitimi, her alan ve düzeyde, örgün ve yaygın eğitimde hatta tasarımcının eğitimi de içerecek bir bütünlükte düşünölüp yeniden ele alınmalıdır. Çünkü her düzeydeki eğitimimizde kökende aynı nedenlerden kaynaklanan sorunlarla karşılaşmaktadır.

İlk ve ortaöğretimde, fen ve matematik derslerinin diđer konular ve derslere kıyasla ezici bir ađırlıkta olduđu ortadadır. Dolayısıyla bu konuların gerektirdiđi entelektüellik; öğrenme, düşünme ve kavrama mekanizması bireyin beyin ve kişilik yapısını şekillendirmektedir. Birey karşılaştığı her probleme, içinde

yaşadığı doğal ya da kişi tarafından tasarlanmış yapay çevreye, bu kişilik yapısıyla yaklaşmaktadır. Fen ve pozitif bilim doğrultusundaki bu yaklaşımın tek yönlü, bencil özelliğinin örnekse doğal çevreyi hiçte olumlu etkilemediği artık bilinmektedir.

Bu nedenle eğitim programları doğal çevre sorunları ile ilgili bilgilerle bezenmeye başlanmıştır. Ne varki, bu bilgilerin öğretilmesi yolu değişmedikçe farklı bir düşünme yapısı ve entelektüelliğin gelişmesi söz konusu olamayacaktır. Farklı kişilik yapısı, farklı bir öğrenme süreci olan, yaparak öğrenme ile oluşmaktadır çünkü entelektüel olmanın bir diğer yönü de tasarımcı kişiliğe sahip olmaktır. Bu kişilik ise tasarlama eğitimi yoluyla tasarlama yaparak kazanılmaktadır. Dolayısıyla öğrencinin renk, şekil, malzeme ve işlevi biraraya getirmek yoluyla yaparak öğrendiği derslerin çok önemli bir konumda olduğunu belirtmek gerekir (Turuthan, 1987)

Rittel, tasarım eğitiminin kazandırdığı nitelikleri ya da davranışları şöyle sıralamaktadır : Bunlar, çok sayıda egzersizle elde edilen beceri ve hüneler, iyi ve kötü örnekleri göstererek, kazandırılan uyumu ve yakışanı görebilen estetik anlayış, derste dinleyerek veya kitaptan okuyarak edinilen, tuğlaya, kirişe ya da bina maliyetine ilişkin olgusal bilgiler olmaktadır. Ayrıca bir tasarımcının sahip olması gereken en önemli yetenek ya da davranış, sorunları kavrama ve onlarla başa çıkma yollarına dair bilgilenmek, gerekli entelektüel araçlara sahip olmaktır. Bunun ezber yoluyla elde edilmesi ise olanaksızdır ve öğretilemez, ancak nasıl öğrenileceği öğretilir (Rittel`den aktaran Balamir, 1985).

Tasarlama eğitimi ya da tasarlama faaliyeti yoluyla insanı saf fizyolojik varlıktan, bilinçli, sorumlu, uygar ve entelektüel insana dönüştüren farklı kişilik yapısını geliştirmek mümkündür. Bu bakımdan tasarımcının eğitimi de herşeyden önce tasarlama eğitimi çerçevesinde görmek gerektiği ortaya çıkmaktadır.

1.1.4 Mimari Tasarımda Teorik Yaklaşımlar

Teorik çalışmalarda tasarım önceleri iki farklı açıdan ele alınmıştır. Bunlardan ilki tasarımı ürün ve sonuç olarak görürken, diğeri süreç ve işlem yönü üzerine durmaktadır. Ancak her iki yaklaşımdaki ortak eksiklik; tasarlama etkinliğinin nasıl yapıldığına açıklık getirmemiş olmalarıdır. Bu nedenle tasarlama faaliyetini, zihinsel işlemler yoluyla tanımlamaya ağırlık veren bir üçüncü yaklaşımın ortaya çıkması kaçınılmaz olmuştur. Aşağıda bu yaklaşımlara yer verilecektir.

1.1.4.1 Ürün olarak Tasarım

Wotton'un tüm uygulamalı sanatlarda olduğu gibi mimarlıkta da sonuç, işlemleri yöneltmelidir, sonuç iyi yapı üretmektir düşüncesi, yapıyı bir ürün olarak gören ve tasarım olgusunu bu ürüne indirgeyen bir yaklaşımın özünü oluşturmaktadır. Mimaride değerlendirme ve eleştirmenlerin dayandığı bilinen tüm kuralların çoğu bu görüşten kaynaklanmaktadır. Örnekte, Rönesansta oran ve boyutların yapının ana öğeleri olduğu öne sürülerek, mimari; ürünü ortaya koymakta işe yarayan geometri ve tasarı geometri ilkelerine bağlı olarak tanımlanmıştır (Tekeli, 2011).

Bütün bu gelenekselliğine karşın bu yaklaşım, gelişmelere uyum sağlayarak ve manifestolarla desteklenerek, gerektiğinde bir devrim niteliğine bürünmüştür. Le Corbusier ve Gropius gibi ustaların yapılarından çok metinlerinde açıklık kazanan uluslararası mimarlık akımının tüm dünya kentlerine yeni bir görünüm veren cephe ve mekanlarında çoğalan evrensel rasyonalist estetik veya anlayışta da tasarımın bir ürün olarak değerlendirildiği görülmektedir. Anlambilim, toplum ve olgu bilimin mimarlık kuramına girmesi mimarlığın ya da yapının eleştirisine farklı bir boyut kazandırmıştır. Biçimin kendisinin içerdiği anlam açısından tartışılması, dilbilim, yapısalcılık ve göstergebilim kökenli eş

zamanlı bir soruşturma ve buna bađlı anlambilimsel eleřtiri mimarlık teorisinde ürüne yönelik çalışmaların en yenileri olarak nitelendirilebilir (Yücel, 1982)

1.1.4.2 İşlem Olarak Tasarım

Bir başka açıdan bakıldığında, tasarım bir makine ya da bir fabrika gibi bir çok kişinin ayrı bir parçasında çalıştığı bir sistem olarak görölmektedir. Dolayısıyla öđeler arası uyum ve ilişkinin denetlenmesi ve sistemin çalıştırılması yönteminin saptanması gerektiđine inanılmaktadır.

1962 yılında Londra`da toplanan Tasarım Yöntemleri Konferansında tasarım, sürekli problem çözme sürecinin bir parçası olarak görölmüş, analiz ve sentez çalışmasını izlemesi gerektiđinin üzerinde durulmuştur. Böylece tasarımı birikim halindeki tecrübenin bilgi girdisi ile birleşerek analitik olmayan bir yoldan çözüme yani senteze dönüşmesi olarak gören önceki yaklaşımın karşısında uygulanabilir bir metod olarak oluşturulmak istenmiştir (Aksoy, 1975). Tasarım etkinliđinin yapısı, aşamalar ve bu aşamalar arasındaki kararlar düzeni olarak görölmüştür.

Kuramcıların çođu, tasarlama etkinliđinin yapısını bilimsel araştırma sürecine benzer süreçlerle tanımlamaya çalışarak, tasarımcıların uygulamada kullanabileceklerini umdukları yöneylem, sistem analizi, uygulamalı psikoloji, ergonomi gibi alanlardan alıntı teknikleri tanıtmışlar, akılcı bir felsefe görünümü içinde tasarlama etkinliđini tariflemeye çalışmışlardır (Ertürk, 1981)

Özde tasarımı rutinleştiren bu yöntem çalışmaları, kuralları verildiđi zaman ortalama yetenekli kişilerin hepsinin aynı ve en iyi olan sonuca ulaşacağını savunmaktadırlar (Tekeli, 2011). Bunu gerçekleştirmek içinde Alexander gibi bazı kuramcılar mantıksal çözümlerle yaratıcı düşünce arasında varsayılan çelişkileri tartışarak mantık ve imgelemeyi birbirinden soyutlayan sistematik tasarlama yönelmişlerdir (Ertürk, 1981)

Ancak bütün bu çabalar genellikle akademik çevrelerin sınırları içinde kalmıştır çünkü bu yaklaşımın temelindeki yanılğı, tasarımcı insanın yerine bir dizi tekniğı getirme çabasıdır. Ne varki tasarımcı insan, tüm kültürel birikimi, kurma sistemi, düşünce yapısı ve biliş stilleri ile tasarlama ürününü etkilemekte ve zenginleşmesini sağlamaktadır (Ertürk, 1981)

Öte yandan, tasarımda yöntem bilim çalışmalarının farklı bir yönde geliştiğı gözlenmektedir. Tasarıma veri olabilecek bilginin değerlendirilmesi ve bu bilgiye ulaşmak ise, tasarım ürünü yapının kullanım süreci içinde incelenmesi ile mümkün olabilmektedir. Böylelikle kullanıcıyı da içerecek bilgilerin tasarım girdileri olarak kullanılmasının daha yararlı olabileceğine inanılmaktadır. Tasarımı bilimselleştirme yaklaşımları mevcut ürünü değerlendirmeye yani analizden önce sentezin araştırılmasına yönelmektedir.

1.1.4.3 Faaliyet Olarak Tasarım

Tasarımı bilimselleştirme çabalarında zamanla tamamen farklı bir anlayış önem kazanmıştır. Zihinsel işlemlerin yaratıcı güçle ilişkilerinin neler olduğunun, diğer bir deyişle tasarımdaki varlığı kabul edilen sezgisel öze, bilimsel gelişmelerle nasıl katkıda bulunabileceğinin soruşturulması gündeme gelmiştir (Tekeli 2011, Ertürk 1981). Çünkü tasarımı rutinleştiren ya da şemalaştıran yöntemi bulmaya yönelik çalışmalar hiçbir zaman tasarımcının gerçekte bu şemaları izler biçimde davrandığını ispatlayamamış, fakat araştırmacının tasarımı nasıl gördüğünü ortaya koymuşlardır (Lawson, 2005) Lawson en iyi tasarımcıların tasarım metodolojisi konusunda yazmaktan çok tasarım yaptıklarına dikkati çekmektedir. Ziesel (1981) ise tasarımcının çalışmasının masaya oturup tasarlamaya başlamak gibi doğrusal bir aktivite değil, kitap yazmak ve çocuk büyütme gibi bir gelişme süreci olduğunun üstünde durmaktadır. Tasarımı, zihinde canlandırma, ortaya koyma ve test etme gibi ana aktiviteleri içeren bir düşünce ve faaliyet türü olarak görmektedir.

Önceleri kesinlikle problem çözme etkinliği olarak tanımlanan tasarım, bu bakış açısından bakıldığında problem bulma süreci ile eş anlamda tutulmakta böylece de tasarlama sorunlarının tanımları ile çözümleri karşılıklı bir ilişki içinde görülmektedir (Ertürk, 1981)

Tasarımı bir faaliyet türü olarak gören yaklaşım, İngiltere`de 1980 yılında düzenlenen Design : Science : Method adlı konferansta, konu başlıklarından biri olarak seçilen Design Psychology (Tasarım Psikolojisi) adı altında tasarımdaki kuramsal çalışmalar içinde yerini almıştır. Bu yönde yapılan araştırmalar, akademik çevrelerin sınırlarını aşarak eğitim, uygulama ve özellikle az gelişmiş ülkelerde bireyin ve mimari çevrenin gelişmesine katkıda bulunmak amacıyla kullanılabilir nitelikte görülmektedir. Dolayısıyla bu araştırmada da tasarım, tasarımcının birbirini sürekli olarak izleyen ilk biçimi oluşturma ve deneyerek geliştirme faaliyeti olarak ele alınmaktadır (Turuthan, 1987).

1.1.5 Tasarım ve Yaratıcılık

Tasarlama, bir faaliyet türü olarak incelendiğinde yaratıcılığın salt bir bilinçaltı etkinlik olmadığı ortaya çıkmaktadır. Bugün artık bilimdeki ve tasarlamaadaki yaratıcılık arasında büyük bir fark görülmektedir. Smith `e (2007) göre yaratıcılık, yeni birleşmeler (integrations) bulmaktır, sanatta ve bilimde, esasta aynıdır, değişmez. Yaratıcı bilim adamı, yeni buluşlar için sadece elimine etme yoluyla değil, yaratıcı düşünce ile oluşturulmuş sezgisel, zihinsel biçimlemeler aracılığı ile de çalışabilmelidir.

Yaratıcılığı teşvik edici ortamlar, durumlar ve yaratıcı kişinin nitelikleri araştırıldığında ise yaratıcılığın kazandırılabilir ve geliştirilebilir bir faaliyet türü olduğu ortaya çıkmış, bunun için metodlar ortaya koyulmuştur. Tasarlama faaliyetinin kendisi de kişinin bu konuda eğitilmesinin en iyi yolu olmuştur çünkü yaratıcı eğilim, tasarlamanın biçimi, zihinde canlandırma, ortaya koyma ve test etme safhalarının ve tekniklerinin vazgeçilmez bir yönüdür.

Konuya genelde açıklık getirmek yönünden tasarımdaki yaratıcılıkta bilinçaltı ve bilincin birlikte etkinliği söz konusudur denilebilir. Böylece bilinçaltı, bilinç tarafından keşfedilmektedir çünkü tasarım us dışı olanı kullanan usdur (Jones, 1970). Yaratıcılığı geliştirme tekniklerinin özünde de zaten bu vardır. Tasarılmanın ve aynı zamanda yaratıcılığın en önemli özelliği, iki karşıt olan bilinçaltı ile bilinci ayırmaktan çok birleştirici olmasıdır.

Akıl yürütme ile hayal etmenin, akılcı olmakla akıldışı olmanın, bilinçle bilinçaltının dengeli beraberliği söz konusudur. Bilinçaltının biçim repertuarı, bilinçli bir esneklikle deşilerek su üstüne çıkarılır ve yeniden düzenlenir. Bilinçaltının zengin biçim repertuarına sahip, bilincin ise tutuculuktan uzak, esnek olabilmesi yaratıcılığın temel koşulu olmaktadır (Smith, 2007).

1.2 Çalışmanın Amacı

İç mimarlık mesleği yirminci yüzyılın başlarında bölünmeye ve özelleşmeye başlayan tasarım mesleklerinin bir uzantısı olarak olgunlaşmıştır. Geleneksel sanat ve mimarlık eğitimi yanında oldukça yeni olan iç mimarlık eğitimi ancak yirminci yüzyılın son çeyreğinde Amerika Birleşik Devletleri'nde kurumsallaşmaya başlamıştır. Bir disiplin olarak kurumsallaşması ise, yirminci yüzyılın ortalarına kadar sürmüştür. İç mimarlık mesleği 2000'li yıllarda, tasarım disiplinleri arasında yer alıp farklı bir boyutta uzmanlaşmıştır. Bilginin çokluğu ve bu bilginin hızlı bir biçimde kullanılma istemi uzmanlaşmanın meslek alanında olduğu gibi eğitim alanında da etkin olmasını gerektirmiştir.

Eğitimdeki bu gelişim süreci ile birlikte iç mimarlık alanında uzman, mesleki bilgiler ile donatılmış bireylerin yetişmesi gerekmektedir. Bu bağlamda temel sanat eğitimi ile başlayan eğitim süreci ve bu sürecin tarih boyunca batıdaki ve ülkemizdeki uygulamalarının anlatılması önem arz etmektedir. Bunun yanı sıra tasarlama eyleminin ve normal bireyden tasarımcı bireye dönüşümün, tasarlama metodlarının gelişmesi sürecinde; tasarımın olmadığı durumdan, ihtiyaç göre bulunan ürünün geliştirilmesine, deneme yanılma yoluyla tasarlamaya, zanaatkarlar dönemine, mimarlığın meslek olarak kabulüne, seri

üretim hakimiyetine, ürünlerin standartlaşmasına ve günümüzdeki tasarlama eylemine geldiği noktada geçirdiği değişimleri, gelişimini ve özellikle bu mesleğin algılanışını anlamak ve bu tezin yazılmasına neden olan 'Tasarımcı Kimdir ?' sorusuna yanıt aramak çalışmanın birincil amacıdır.

Bunun yanı sıra tasarım, tasarımcı ve teknoloji etkileşimi çerçevesinde bir inceleme yapmak, meslek algısının ve bununla beraber tasarımcının özgünlüğünün tartışılmasının, İç Mimarlık mesleği özelinde tasarım kavramının bilinirliğine ve zorluklarına değinilmesinin gerekliliği de doğmuştur.

Çalışmanın amacı ve kapsamı doğrultusunda çeşitli yöntemlerle elde edilen kaynaklardan literatür araştırması yapılmıştır. Ayrıca bir anket çalışması uygulamak ve bazı istatistiki testlerle elde edilen sonuçları tablolar ve grafiklerle sunmak bu çalışmayı sağlam temellere oturtmak bakımından önemlidir.

Uygulanacak ankette, tasarımcının nasıl algılandığı ve tasarımcı tanımına ankete katılan deneklerin nasıl baktığının yanı sıra, gruplar arasında tasarım eğitimi alanların ve almayanların, cinsiyet ve meslek dağılımlarına göre nasıl farklılıklar gösterdiğini anlamak için sorular maddi yaklaşımı, sanatsal yaklaşımı ve akademik yaklaşımı ölçmek üzere üç gruba ayrılacaktır.

Anket çalışmasına katılan deneklerin cinsiyet ve meslek türleri de tespit edildikten sonra aldıkları eğitim dalına göre tasarım eğitimi alıp almadıkları tespit edilip bu değişkenler de tasarım eğitimi alanlar (İç Mimarlar, Mimarlar, Ressamlar, Heykeltıraşlar, Grafikerler, Seramik Sanatçıları ve bazı Mühendislik dalları.) ve tasarım eğitimi almayanlar (Devlet Memurları, Ekonomistler, İstatistikçiler, Esnaflar vb.) olarak sınıflandırılacaktır. Son olarak belirtilen meslek grupları ve soru grupları ile ilgili yapılan tüm testler, tablolar ve grafikler yardımı ile istatistiki sonuçlar şeklinde sunulacaktır.

Tüm bu çalışmalar sonucunda elde edilecek veriler yoluyla bu tezin çıkış noktası olan soruya bir kere daha cevap aramak amaçlanmaktadır.

BÖLÜM 2 - TASARIMA GİRİŞ : EĞİTİM SÜRECİ, BATIDAKİ VE ÜLKEMİZDEKİ UYGULAMALAR VE İÇ MİMARLIK MESLEĞİNİN TARİHSEL GELİŞİMİ

2.1 Temel Sanat Eğitimi

20. Yüzyılın başından bu yana sanat eğitimi kavramı, genel anlamda Güzel Sanatların tüm alanlarını ve bağlamalarını içine alan, okul içi ve okul dışı yaratıcı sanat eğitimini tanımlamaktadır. Dar anlamda ise okullardaki ilgili bölüm ve sınıflarda bu alana ilişkin olarak verilen dersleri tanımlar. Yaygın ve tümel anlamında kullanıldığı özellikle belirtilmedikçe sanat eğitimi, daha çok 'plastik sanatlar alanında verilen eğitim' biçiminde anlaşılmaktadır. Her iki durumda da sanat eğitimi, yetişkin eğitimden çok, yetişmekte olanların genel eğitim süreci içinde ele alınmaktadır. Ancak sanat eğitimi kavramı sorunsal sık sık tartışılmış, sanat eğitiminin yalnızca 'görsel - plastik' alanı mı içereceği ya da tüm sanat dallarını mı kapsayacağı konusunda değişik görüşler savunula gelmiştir. Kuşkusuz bu tartışmalarda sanat eğitiminin nasıl anlaşılacağına, amaç ve görevlerinin neler olacağına belirlenmesi ya da daha doğru bir deyişle, belirlenememesi rol oynamış zaman zaman müzik ve edebiyat gibi sanat dalları dışarıda bırakılarak 'plastik sanat eğitimi' ya da ' görsel sanat eğitimi' gibi kavramlara gidilmiştir. Zaman zamanda müzik, yazın, drama türleri gibi sanat dalları da sanat eğitimi kapsamı içinde düşünülüp, bu geniş anlamın tam hakkını verebilmek için ' estetik eğitim' gibi kavramlar önerilmiştir (Ertek, 1999).

Sanat eğitiminin kuramsal yanı ve bilimsel temeli kısmen sanat bilimi kapsamına girmektedir. Günümüzde anlaşıldığı biçiminde genel eğitim süreci içindeki sanat eğitiminin konuları içine, geçmiş ve şimdiki zaman girmekte, kuram ve uygulama ile üretici ve tüketici (izleyiciye düşen) süreçler hep bir arada yer almaktadır. İzlenen ve zaman zamanda üretilen sanat ürünleri, güzel sanatların resim, grafik, yontu, mimarlık, 'kullanım sanatları' diyebileceğimiz dekoratif ya da el sanatları alanlarından ve tüm görsel iletişim alanlarından (afiş, fotoğrafçılık, film vb.) örneklerdir. Yaygın anlamındaki bir sanat eğitiminde,

yalnız yukarıdaki görsel alanlarla yetinilmeyip, sözel ve işitsel sanatlardan (yazın, müzik, tiyatro, opera, bale, sinema ve TV) dolayısıyla tüm görsel ve işitsel iletişim sağlayan sanat alanlarından ve güzel kültür olanaklarından yararlanılacağı doğaldır. Böyle tümel anlamda bir sanat eğitimi sanatın oluşumu, sanatsal yaratma, sanatın toplumdaki yeri, sanat türleri, sanat akımları ve anlayışları, sanatçının kişilik özellikleri vb. konuları işleyen sanat (ve kültür) tarihi, estetik, sanat kuramları ve eleştirisi, sanat psikolojisi, sanat sosyolojisi, sanat coğrafya ve topografyası gibi sanat olayına, sanat ürünlerine ve sanat – toplum - kültür ilişkilerine değin bilgi dallarının da katılmasıyla tamamlanıp bütünleşir (San, 1983).

Bu genel sanat tanımlamasının ışığında, temel sanat eğitimi içerik, kapsam, hedef, program olarak daha çok artistik yeteneklerin geliştirilmesi, yaratıcı kişiliğin örgütlenmesi, duyumların hem sistem, hem de işleyiş olarak zenginleştirilip, duyarlılığın yüceltilmesi, görsel bilinç ve düşüncenin kazandırılması, kalıp - değer paradigmalarının yıkılıp, yaratma cesaretinin kazandırılması bileşimlerini içermektedir (Atalayer, 1993)

San`a (1983) göre ise; temel sanat eğitimi karmaşık bir süreç olarak tanımlanmaktadır. Bu süreç içinde, görsel alandaki uygulamalı çalışmalarla aynı alana ilişkin kuramsal bilgiler ve sanat bilimine dayalı bilgiler belli bir amaca yönelik olarak, belli bir dizge ve örgütlenme içinde yer alır; yeti ve beceriler, görerek, yoğurarak, çizerek, inşa edip kurarak nesnelere ve gerçeklikle bağlantı kurarak, bu konulardaki davranışlar ve bilinçlenme yönlendirilir. Bu etkinlik çalışma gruplarında, karşılıklı etkileşim içinde yer alır. Sanat eğitiminin önemli bir bölümü ya da biçimidir. Sanatın pratik, kuramsal ve tarihsel temellerine dayalı belli bir program içinde, görsel plastik sanatların ve genelde sanatın temel düşünme, davranış, çalışma tarz ve biçimleri, hem üretici hem alıcı (izleyici) etkinlikleri içinde yansıtılır.

Bu bağlamda 'temel sanat' ve 'temel tasarım' eğitimleri birbirlerinden kopuk eğitim ortamları olarak değerlendirilmemeli birbirlerini tamamlayıcı, çoğulcu ve geniş bakış açılı eğitim sisteminin başlangıç eğitimi içeriğindeki tamamlayıcı alanları olarak yorumlanmalıdırlar.

2.2 Temel Tasarım Eğitimi

Bugün tasarım, şehirleşmeden, en basit endüstri ürününe kadar her alana yayılmış bir anlam taşımaktadır. Bunun bilincinde olan gelişmiş ülkelerde, meslek eğitimi olarak – orta eğitim sonrası düzeyde – kurumlar oluşturulmuş (Under Graduate School of Design, College of Design and Art vb.) ve ayrıca yüksek öğretim kurumlarının kendi bünyelerinde tasarım programları (Visual Design, Basic Design vb.) ve yüksek lisans düzeyindeki eğitimlerinde bile temel tasarım eğitimine ağırlık verilmektedir (Gürer, 1990)

Ertek'e (1999) göre temel tasarım eğitimi kavramının tanımlanması ve çeşitli açılardan ele alınması söz konusu olduğunda genel anlamda 'tasarım' kavramının ve 'eğitim' kavramlarının irdelenmesi gerekli olmaktadır. Bu bağlamda tasarım kavramını Bilsel (1991) : 'Tasarım ve özellikle burada bahsettiğimiz her kademedeki mekan tasarımı, yine bir tanıma göre algılama, çözümlenme, birleştirme ve değerlendirme gibi boyutları olan bir sanattır. Ve doğallıkla bir sanat olarak ele alındığında kaçınılmaz olarak bireyin doğuştan elde ettiği bazı kazanımları çağrıştırmaktadır' diye tanımlamaktadır.

Eğitim kavramını ise Öğüt (1991), toplumda varolan değerlerin, bilgi ve beceri birikiminin gelecek kuşaklara aktarılması olarak tanımlamaktadır. Daha geniş anlamda ise eğitim, bireyin toplumsal üretime ve kültüre katılma sürecini içerir. İnsan ve toplumun kendini, kendi doğasına uygun şekilde tasarladığı bir modele göre inşa etmesi anlamına gelen kültür sözcüğü ile bireylerin bu modele uygun olarak yetiştirilmesi anlamındaki eğitim sözcüğü arasında çok yakın bir ilişki görülebilir. Kültürün amacı bireydeki potansiyelin modele uygun olarak gerçekleştirilmesi ise; eğitim de onun aracıdır.

Öğrenciyi eleştirel düşünceye ve dünyaya tasarımcı gözüyle bakmaya hazırlama konusunda önemli rolü olan temel tasarım eğitiminin ilk yılına kadar yaratıcı etkinliğe yabancı olan öğrenciden, bütün ön yargılarını ve şartlanmalarını bırakıp soyut ve biçimsel bir şekilde yaratıcı olması beklenmektedir. Bauhaus okulunun eğitim felsefesinden kaynaklanan bu

yöntemin dayandığı temel varsayım, yaratıcı etkinliğin ön yargılardan bütünüyle arındırılmış saf bir zihinle mümkün olacağıdır. Pozitivist felsefenin temel varsayımı olan bu anlayış, geleneğin, tarihsel süreç içerisinde üretilmiş olan bilgi birikiminin reddedilmesi anlamına da gelmektedir. Çünkü bu birikim yaratıcılığın önünde bir engel olarak görülmektedir. 1960`lardan bu yana bu varsayımın geçersizliği bilim ve felsefe çevrelerinde, özellikle Popper, Kuhn, Gadamer, Laktos gibi felsefecilerin ağırlıklı olarak üzerinde durdukları bir konudur. Zihni ön bilgilerden ve yargılardan bütünüyle arındırmak gerçekte mümkün olmadığı gibi bu birikim aslında yaratıcılığın ön koşuludur. Yani, yaratıcı olmak için gerçek bir soruna yeni bir bakış açısıyla, geçmiş deneyim ve edinimlerin ışığında özgün bir çözüm getirmek gerekmektedir (Ertek, 1999).

2.2.1 Temel Tasarım Eğitiminin Gerekçesi

Başlangıç eğitimi içine eklenenebilen bütün ders kümeleri içinde, özellikle temel tasarım dersi ile ilgili çeşitli görüşler söz konusudur. Konu, salt temel tasarım eğitiminin, mekan tasarım eğitimindeki rolü bağlamında değil eğitim sisteminin tümü içerisinde değerlendirilmektedir (Ertek, 1999).

Balamir`e (1991) göre, Amerika`daki ve Avrupa`daki okulların bir kısmı bu uygulamayı bırakmışlardır. Balamir (1991) ayrıca, değişik bakış açıları ve öneriler bulunsa da bugün giderek daha çok inanılan bir gerçeğin görmezlikten gelinemeyeceğini, onun da; bütün dünya bıraksa bile dünyadaki bazı ülkelerin (bunun içinde Türkiye`de bulunmakta) bunu bırakamayacak durumda olması ve bunun nedenin ise orta öğretim temelinden gelen eksiklikler olarak özetlenebileceğini söylemektedir.

Denel`in (1970) konuyla ilgili görüşleri ise şöyledir: 'Eğitim sistemimizin esasını her kalıba girecek sıra adamı olabilenlere prim veren, direnenleri ise hiç olmazsa fikren ihmal eden bir kalıba oturtuktan sonra bu sıra adamları mimarlık eğitimi için bize geldiklerinde, Bauhaus metodlarını uygulayarak yıllar boyunca gayretle yıktıklarımızı tekrardan suni bir şekilde onlara geri vermeye uğraşmaktayız. Bu görüş, bu dağılmış sezgi ve kaybolmuş kabiliyeti geri

getirme çabası, temel tasarım eğitiminin esası olunca eğitim süreci içinde başarısızlık kaçınılmaz olacaktır. Öte yanda temel tasarım eğitimi bir organizasyon metodu olarak ele alınır ve tasarım olayı esasta bir 'sentez' olarak kabul edilirse, öğrencinin yapısı ne olursa olsun eline, varolan kabiliyetine göre kullanabileceği bir 'araç' verilecektir.'

Söz konusu edilen görüşler, Temel Tasarım Eğitiminin, günümüzde hızla değişen sosyal, kültürel, bilimsel, teknolojik, ekonomik değer sistemleri ve ortamları çerçevesinde tanımlanan mekan tasarımı ve bu alanın eğitimi ile bağlantılı kavramları dile getirmektedir. Büyük bir hızla değişim gösteren bilgi edinme ve kullanma yöntemleri ve ortamları, çağımızın kaçınılmaz olgularını da etkilemekte ve söz konusu bu değişim bu alanın eğitiminde de değerlendirilerek, çağdaş tasarım eğitimi ortamlarının yaratılmasını gerekli kılmaktadır.

2.2.2 Temel Tasarım Eğitiminin Amaçları

Genel anlamda düşünüldüğünde 'Tasarım' olgusu insanın yaşamı boyunca, geçmiş edimlerini ışığında, günlük ve geleceğe yönelik her türlü aktivitesinde yer alan bir kavram olarak karşımıza çıkmaktadır. İnsan yaşamı boyunca her davranışını tasarlar. Bu tasarım her ne kadar bireysel de olsa bir topluluk ya da geniş anlamda bir toplum içinde gerçekleştiği için toplumsal değerleri olan bir davranıştır. Toplumsal değerler, insan davranışlarını her devirde ve toplumda farklı şekillerde etkilemiştir (Ertek, 1999).

Balamir (1991), temel tasarım eğitimi ile sadece görsel bir duyarlılık geliştirmenin hedeflenmediğini, görsel ağırlıklı; içinde işitsel, entelektüel; yani sorunları kavrama ve sorunlarla başa çıkma yollarına aşına olma yeteneğinin geliştirileceği bir eğitim ortamı hedeflendiğini belirtmektedir. Birinci sınıfın esas görevinin, bir 'farkına varma yetisi' çok değişik açılarda görsel duyarlılıklar kazanma, sorunları ve sorunların nasıl çeşitlenebileceğini kavrama olarak yorumlamaktadır. Günümüzde orta öğretim, daha çok kalıplarla ezberlemenin ağırlık kazandığı, herşeyin üniversite hazırlık sınavına yöneldiği bir eğitimidir.

Oysa mimarlık eğitimi, sorunlara bir bütün olarak bakabilen, bütün olarak eleştiri getirebilen ve sadece kalıpları kuralları öğreten değil, o kurallar değiştiği zaman nasıl başa çıkılabileceğini, Rittel'in deyişiyle 'kuralların değişim kurallarının' neler olabileceğini de öğreten, öğretmesi gereken bir eğitimidir.

Temel tasarım eğitimindeki ana amaç, öğrencilere tasarım dünyası hakkında temel bir bilinç oluşturmak ve tasarlamak için gerekli temel bilgi ve yetenekleri kazandırmaktır. Temel tasarımın bir diğer amacı, öğrencilere ortak tasarım dili ve terminolojisini öğretmek ve bu terminolojiyi hem tasarımlarında kullanmayı hem de fikirlerini iletmeye kullanma yeteneklerini kazanmalarını sağlamaktır. Çünkü tasarımın temel terminolojisi, mekan tasarımı ile ilgili çeşitli alanlarda ortak olarak kabul edilir ve bu dilin öğrenilmesi, çeşitli alanlarda çalışan tasarımcılar arasında iletişim sağlar böylece daha iyi grup çalışması olanaklarına ortam hazırlar. Bir diğer sosyal yönü ise, öğrencilere gelecekteki sosyal kimlikleri hakkında bir fikir vermesidir. Öğrenciler toplum içindeki kimlikleri ve sorumlulukları hakkında oluşturdukları imajı tasarım eğitiminin bu anlamda düzenlenmesi ile geliştirirler (Ertek, 1999).

Özetle bu eğitim yalnız tasarım problemlerinin çözümlendiği bir yapıda olmayıp, öğrencinin belirli bir toplumun, belirli değerlerine sahip bir bireyi olma yolunda olgunluk kazandığı bir süreç olarak tanımlanabilir.

2.3 Batıdaki Mekan Tasarımı Eğitimi Uygulamaları

Günümüzde mimarlık ve tasarım eğitimi veren birçok okulda temel ya da başlangıç olarak niteleyebileceğimiz Temel Tasarım Eğitimi , modern hareketin ve çeşitli şekillerde bu hareketin sözcülüğünü yapmış olan Bauhaus okulunun geliştirdiği prensipler doğrultusunda yönlenmişlerdir. Bu prensipler eğitim bilimindeki gelişmeler sonucunda ortaya çıkmıştır.

Söz konusu prensipler özellikle Gestalt teorilerine dayanan ve algı teorilerindeki gelişmeleri temel alan tasarımcıların modernist ideoloji ve dünya görüşlerinden kaynaklanmıştır. Günümüz tasarım eğitimi ve prensipleri söz konusu olduğunda

bu prensiplerin kaynağına ve geçmişine mimarlık ve mekan tasarımı eğitimi bağlamında değinmek faydalı olacaktır.

Klasik Dönemde Mimarın eğitimi, Rönesanstan Aydınlanma çağına dek büyük ölçüde Romalı mimar ve teorisyen Vitruvius'un ilkelerine dayalı olarak ve sayılı bir kaç okul dışında Ortaçağ Lonca sisteminin bir devamı biçiminde sürmüştür. Vitruvius'a (2003) göre mimar, doğal yeteneklerin yanı sıra hayli mürekkep de yalamalı ve çizimde usta, geometri öğrenmiş, tarih bilgisine sahip, filozofları dikkatle izlemiş, müzikten anlayan, tıp ve hukuk bilgisine sahip, astronomi ve gökyüzü kurallarıyla tanışmış olmalıdır.

Rönesansla birlikte sanatçının giderek lonca düzeninden kopuşu, eğitimin yine usta-çırak ilişkisi içinde, ancak bağımsız atölyelerde yer aldığı görülmektedir. Mimarın eğitiminde ilk köklü değişik XIV. Louis'nin ülkesindeki bilim ve sanat etkinliğini merkezleştirerek, gücünü duyurma azmiyle 1671'de kurduđu kraliyet akademilerinde gerçekleşmiştir. Akademinin direktörü ve profesör François Blondel 'Mimarlık sanatının en gerçek ve doğru kuralları, en büyük ustaların doktrinlerine ve antik dönemden kalan o en güzel yapılara dayalı olarak haftada iki kez halka açık olarak öğretilecektir... Majesteleri bunu, mimarlığı kötü süslemelerinden kurtarmak ve uygulamacılarının suistimal ve cehaletini bastırmak için tek çıkar yol olarak görmektedir.' diyerek akademinin kuruluş hedeflerini dile getirmiştir (Balamir, 1985).

2.3.1 Beaux - Arts Eğitim Programı

Lonca ve atölyelere alternatif olarak gelen akademi, klasik mimarlığın tartışılmaz değerlerini, eğitimin kuramsal bir temele oturuşunu ve bir kamu hizmeti olarak isteyen herkese açık oluşunu hüküm süren gelenekten üstün olarak görüyordu. Bu arada atölye sistemi korunuyor ancak eğitime formel süreçler getirilerek zorunlu dersler, konferanslar düzenleniyordu. Yine Blondel 'Şurası muhakkak ki, mimar olmak için iyi çizmek yeterli değildir. Derslerin ikinci saatinde mimarlar için gerekli diğer bilimler, yani geometri, aritmetik, mekanik,

hidrolik, güneş saati, istihkam, perspektif, taş kesimi gibi bilgiler öğretilcektir.' diyerek akademinin eğitim şeklini açıklamıştır. Vitruvius'tan Blondel'e kadar geçen yüzyıllar, mimarın, yeterlilik alanını hayli inceltip, uçsuz bucaksız fizik ve astronomiyi, hidrolik, mekanik, güneş saati gibi uzmanlık dallarına dönüştürebilmiştir (Balamir, 1985).

Akademilerin esin kaynağını, İtalyan mimar Palladio'nun 1570 yılında kaleme aldığı I Opattro Libri del'Architectura oluşturmaktadır. Bu eser Fransız mimarları geniş çapta etkilemiş ve yukarıda değinildiği üzere, 'mimarlığı birtakım kurallara bağlayarak yapının saflığını korumak' amacıyla 'Academie de l'Architecture' 1671 de açılmıştır.

'Academie de l'Architecture' özünde bir eğitim kurumu olmayıp, sanat zevkini belirleyen bir sanatçılar kurulu olmuştur fakat genç ve yetenekli öğrencilerin İtalya'ya giderek Rönesans çağı eserlerini incelemelerini ve bu ülkede yetişmelerini sağlamak üzere 1677 yılında Fransız maliye bakanı Colbert tarafından kurulan Roma Fransız akademisi ile günümüze kadar gelen akademilerin temeli atılmıştır. Fransız akademileri 1795 yılında Güzel Sanatlar Akademisi (Academie des Beaux-Arts) olarak yeniden teşkilatlandırılmıştır. Paris ve Roma akademilerini takiben ve onları örnek alarak Viyana Akademisi 1705, Stockholm Akademisi 1733, St. Petersburg Akademisi 1757, Londra Akademisi 1786 ve ABD'de Ulusal Tasarım Akademisi 1826 yıllarında eğitime başlamışlardır (Kuban, 1969).

Fransız devrimi sırasında yeniden düzenlenip 1819'da 'Ecoles des Beaux-Arts' adıyla yeni bir statüye kavuşan okulun eğitim programının zamanla daha da zenginleşerek kimya, arkeoloji, hukuk, maliye gibi konuları da kapsadığı bilinmektedir. Öğrenciler ise okula önce bir ustanın atölyesinde çalışıp, daha sonrada matematik, geometri, tarih, çizim ve içlerinde en önemlisi mimari tasarım konularını kapsayan bir sınavdan geçerek alınmaktaydı.

Tipik bir Beaux - Artx programı incelendiğinde atölyeler ve sınıflar olmak üzere iki grup ders dikkati çekmektedir. Bunlardan ilki olan ve zanaat eğitiminin verildiği atölyeler; heykel, seramik, metal, dokuma, vitray, doğrama, duvar boyama atölyeleri olmak üzere yediye ayrılıyordu. Bunun yanın sıra bu

atölyelerde malzeme ve araç eğitimi, kesin hesap, ihale ve maliyet analizleri de öğretilmekteydi. Formel eğitimin verildiği sınıflarda ise biçim sorunları inceleniyor, doğa ve malzeme çalışmasının öğretildiği 'gözlem', uzay geometri, yapı teknikleri, teknik resim ve maket yapımının öğretildiği 'takdim' ve mekan, renk ve tasarım kuramlarının öğretildiği 'kompozisyon' bölümleri olmak üzere üçe ayrılıyordu. Bir üçüncü grup da aylık ve yıllık yarışmalar olup, okulun rekabete ve kişisel inisiyatife dayalı eğitim sistemini yansıtmaktaydı. Atölyeler okulun idari şemasından bağımsızdılar ve tanınmış bir mimarın -ki çoğu okulun eğitim kadrosunda böyle bir mimar yer almaktaydı- eğitim amaçlı bir atölye açabilmesi için, yirmi kadar öğrenci talep etmesi yeterliydi. Atölye sisteminde önemli bir pedagojik araç, yeni ve eski öğrenciler arasındaki örgütlü dayanışmaydı; yeniler eskilerin çizim ve model işlerini üstlenirler, eskiler ise yenilerin yetişmesinde patron kadar etkin rol oynarlardı. Patron sayıları yüzü bulan öğrencileriyle tek tek ilgilenmez ancak, toplu tartışmaları, kritikleri yönetir, jürilerde görev alırdı.

Okulda öğrenci kalabilmek için yılda birkaç yarışmaya katılmak yeterli olmaktaydı. Öğrenci kendi eğitim programını kendisi çizer, 30 yaşına dek dilediği kadar yarışma ve sınava girebilirdi. Bir üst sınıfa geçmek için çeşitli ders ve yarışmalardan belli sayıda puan biriktirmek gerekiyor, öğrencinin başarısı süreyle değil, nitelik düzeyiyle ölçülüyordu. Hazırlık (aspirants), 2.sınıf (eleves) ve 1. sınıf (ancients) olmak üzere üç basamağa ayrılan bu eğitimde alt basamaklar daha teorik en üst basamak ise teknik yönde ağırlıklıydı. Okula bitirenlere diploma verilmesi ise ancak 1867`den sonra gerçekleşmiştir (Balamir, 1985).

Ortaçağ sanat anlayışının yerini Rönesans sanat anlayışına bırakmasıyla milli akademiler klasik sanatın ve Avrupa kültürünün koruyucusu görevini yüklenmişlerdi. Ortaçağda sanat bilgisi ve teknik, ustadan çırağa aktarılır ve loncalar tarafından denetlenirdi. Akademilerin kurulması sanatçıyı toplum içerisinden alıp, entelektüel bir düzen içerisine sokmuştur. Mimarlığın aydınlara hitap eden ve kudretini klasik mimarlıktan alan bir sanat çalışması olduğu yolundaki bu tutum organik Ortaçağ mimarlığından rasyonel Rönesans mimarlığına geçişte zorunluydu (Kuban, 1969)

Sanayi devrimi, onsekizinci yüzyıl sonunda on bin yıllık tarım toplumunun yapısını değiştirmeye başladığı zaman, mimar Batıda bir akademisyendi ve saygınlığı vardı. Sadece el işi yapan değil, düşünen bir adam olmuştu. Ondokuzuncu yüzyıl ise, Sanat akademileri geleneğine inanan mimarlarla, endüstrileşen yapı süreci arasındaki çatışma ile geçmiştir (Kuban, 2002). 18. yüzyıldan itibaren Neoklasik stilin egemenliği izlense de, klasik mimarlık kuramının katı kurallarına karşı çıkan görüşlerde varlık göstermişlerdir. 1789 Fransız devriminden itibaren çeşitli yönetsel ve akademik sürtüşmelere, reformlara sahne olan okul, bir yandan mühendislik dalındaki rakip gelişmeler, diğer yandan Romantik akımın karşısında daha fazla duramayarak kendini yenilemek zorunda kalmıştır. Birinci yöndeki gelişmeler Ecole Polytechnic çatısı altında gelişmiştir. Romantik yönde gelişmeler ise Ruskin, Morris gibi önderler doğrultusunda, sanayileşmeye karşı el sanatlarını, akademik disipline karşı ortaçağın yapı pratiğini yücelten yaklaşımlar olmuş ve Akademideki yankıları daha çok Gotik'in strüktürel görkemini yüceltme biçiminde kendini göstermiştir (Viollet-le-Duc, Lavrouste gibi rasyonalistlerin öncülüğünü ettiği yaklaşım). 19. yüzyıl boyunca Neoklasik eğimli tutucu grupla, Rasyonalist grubun sürtüşmeleri, tutucuların gerilemesiyle sonuçlandı denilebilir. Yüzyıl sonlarında ise akademinin geleneksel değerleriyle rasyonalistlerin strüktüre, işleve, yeni malzemeye yönelik ilerici tutumunun bir ölçüde uzlaştığını görmekteyiz (Balamir, 1985).

20. yüzyılın ilk yarısındaki bu çalkantılı arayış yalnız sanat ve mimarlık alanında değil toplumsal alandada yaşanmıştır. Bu dönemdeki avant garde sanat akımlarının kimi makineye, kimi el sanatlarına önem verirken, 1. Dünya Savaşı öncesi kurulan, Alman Werkbund ve savaş sonrası kurulan, Bauhaus, sanat ve sanayinin sentezi sloganıyla her iki eğilimin bütünleşmesini sağlamıştır.

2.3.2 Bauhaus Eğitim Programı

20. yüzyılın ilk yarısında tasarımcıların, mimar ve mühendislerin, sanayi devriminden sonra hızla gelişen ve artık yadsınamaz bir hal almış teknolojik gelişimi görmezlikten gelme şansları kalmamıştı. 1906'da Dresden'de açılan üçüncü Alman Uygulamalı Sanatlar Sergisiyle Deutscher Werkbund (Alman Sanatlar ve Zanaatlar Derneği) hayata geçmiştir. Daha sonra Bauhaus fikrine ve öğretisine temel oluşturacak grubun felsefesi ise, teknoloji ve makineleşme ile sanatın bağdaşabileceği ortak zemini hazırlamak olmuştur.

Bauhaus gerçekte bir mimarlık okulu olarak kurulmasına karşın, tasarımın her dalıyla tekniğin her türünü kucaklayarak 'architectonic' bir sanat anlayışını gerçekleştirebilmek üzere geniş bir ilgi alanını kapsayan bir eğitim programına sahipti. Program farklı atölyelerden pratik el sanatları eğitimi ve biçim konularına yönelik formel eğitim olmak üzere başlıca iki kısımdan oluşuyordu. Bu çerçevede atölyelerde matematik (trigonometri, analitik geometri, mekanik), uzay geometri (gölge, dönen yüzeyler, konik kesitler), perspektif, stereotomi (taş kesimi, ahşap çerçeve), yapı bilgisi (taş, ahşap, demir konstrüksiyon ve uygulama projesi), jeoloji, fizik, kimya, kuram - tarih (antik, ortaçağ, modern) dersleri veriliyordu. Sınıflarda ise Mimari Tasarım Kompozisyon üst başlığı altında düzen ve detay, analitik ve proje, eskiz problemi, arkeoloji projesi gibi dersler, Çizim - Model üst başlığı altında ise serbest el çizim, bezeme, antik figür, model rölyef gibi dersler veriliyordu. Programın yıllara dağılımı ise Akademiye olduğu gibi yine üçlü bir yapı gösteriyordu: Hazırlık eğitimi (6 ay), teknik eğitim (3 yıl) ve Strüktür Eğitimi (süre limiti yok). İlk aşamada temel görsel eğitimi ve atölye pratiği yer alıyor, ikinci aşamada ise atölyelerde çıraklığın yanı sıra, tasarım ve yapı ağırlıklı bir program izleniyordu. İkinci aşama sonunda uzmanlık sertifikası alan başarılı öğrencilerin, son aşamada iki seçeneği vardı; biri şantiyelerde yapı pratiği, diğeri Bauhaus araştırma bölümünde kuramsal - deneysel eğitim. Bu aşamayı da başarıyla tamamlayanlar Yapı ustası diplomasına sahip oluyordu (Bal Amir, 1985).

Bauhaus'taki eğitimin Beaux-Arts modelinden en büyük farkının öğrenciyi her türlü koşullanmadan kurtarıp, yaratıcılığını, hayal gücünü, bireysel ifade olanaklarını ön plana çıkarmak olduğu söylenebilir. Gropius eğitimin amacının belirli bir bilgi-beceri kazandırmaktan çok, sorunlara bir yaklaşım biçimi, bir yöntem öğretmek olduğunu savunuyor, bu nedenle de akademik gelenekte önemli yer tutan çizim ve tarih derslerini son derece marjinal tutuyordu. Ancak günümüzde çizim yeteneğinin yaratıcılık için ön koşul olmadığı varsayımına karşı çıkılmakta; tarih bilmenirse, hayal gücünü sınırlamak değil, tasarımcının imge repertuarını zenginleştirerek, tasarım problemini daha kolay çözmesine yardımcı olmak gibi bir rolü olduğu görüşü egemendir. Gerçekte Gropius tarih dersini programdan çıkarmamış ancak akademideki gibi, öğrencinin hemen ilk sınıflarda tipoloji ve teknoloji reçeteleriyle karşılaşmasını sakıncalı bularak 3. yıldan itibaren seçmeli ders olarak koymuştur (Balamir, 1985).

Buna karşılık görsel iletişimin ve biçimsel dilin geliştirilmesinde daha nesnel bilgi kaynaklarına güvenilerek; optik, biyoloji, fizyoloji ve psikoloji dallarındaki gelişmeler yakından izleniyordu. Bauhaus'un mimarlık söylemine kazandırdığı önemli bir nokta 'üç boyutta algılamanın' mimarlar için asal olduğuydu. akademinin iki boyutlu kompozisyon anlayışına karşılık Bauhaus üç boyutlu kompozisyonlara ve mekan kavramına ağırlık tanıdı. Ancak bu, mimarlığın gerçek mekansal öğelerinden çok, nokta, çizgi, yüzey, hacim gibi öğelerin bir araya gelmesinden oluşan soyut bir kompozisyon anlayışydı. Zamanla bu anlayış eleştirilecek ve daha sonraki paradigmalara soyut mekan ilişkileri yerine, gerçek insan-çevre ilişkilerinden kaynaklanan yer kavramı yerleşecektir (Ertek, 1999)

Bauhaus okulunun, tasarım eğitimi alanına en önemli katkısı 'temel tasarım eğitimi' kavramının ortaya atılması ve dersin başlangıç eğitiminde (beginning design) uygulanmasıdır. Dersin içeriği genelde, geometrik şekil ve formların ilişkileri ve malzeme inceleme ve araştırmaları gibi konulardan oluşmaktadır. Geometrik şekillerin incelenmesine dayanan bu tür bir başlangıç eğitimi halen dünyanın çeşitli tasarım okullarında geçerliliğini sürdürmektedir. Bauhaus kesin prensipleri yıkıp; temel programları araştıran bir eğitim sistemi kurmayı amaçlamıştır (Norberg-Schulz 1988).

Bauhaus'un oluřtuđu yıllarda sanatta objektif deđerleri ve soyutluđu öngören Hollanda'daki De stijl ve Sovyet Rusya'daki Konstrutivizm akımlarının Bauhaus'ta endüstriyel tasarım ve mimarlık üzerine etkileri olmuřtur. Bauhaus'un iç mekan tasarımında De stijl'in ilkelerinden çok fazla ayrılmadıđı söylenebilir. Aynı yalın yüzeyler, beyaz, gri, siyah ve ana renklerin kullanımına ađırlık veren tercihler, temel geometrik formlar gibi özellikler ađısından Bauhaus'un dili büyük oranda De Stijl'in deneyleri üzerine oturtulmuřtur. Ancak Bauhaus De Stijl'e göre fonksiyon sorunları ile daha çok ilgilenmiřtir. De stijl üyelerinin estetik ađıdan ileri sürdüđu yalınlıđu Bauhaus üyeleri endüstri üretimine yatkınlıkları yönünden geliřtirmiřlerdir (Çelik, 1996).

2.3.3 Ulm Eđitim Programı

Tasarım ve tasarım eđitiminde Bauhaus yaklařımına eleřtirel bakıř ađısıyla yaklařan okullardan bire de Almanya'nın Ulm kentinde kurulan Hochschule für Gestaltung'dur. Lindinger (1990) okulun kuruluř amaçlarını : 'Okulun kurulmasındaki temel amaç bir Hochschule -özelleřmiř üniversite- bařka deyiřle yeni demokratik eđitim sisteminde yer alacak ve sosyopolitik sorunlar genelinde oluřturulacak bir eđitim anlayıřıdır. Sonuçta okulun, geleceđin endüstri toplumunun tasarım sorunları üzerinde çalıřmalar yapması planlanmaktaydı.' řeklinde açıklamaktadır.

İkinci Dünya savařı sonrasında okul yeni bir Bauhaus olarak oluřturulmuř ancak bir süre sonra Bauhaus yönteminin geçerliliđi tartıřılmaya bařlanmıřtır. Okulun sözcüsü Maldonado, Bauhaus geleneđinin belkemiđi olan atölye sistemi, bireyi günümüz toplumunun gerçek fiziksel kořullarına adapte edemez görmekte ve bu sistemin bir formalizme yol açaabileceđini belirtmektedir. Bu nedenle Maldonado bilimsel sistematik üzerine kurulmuř bir yöntem üretmiřtir. Sezgisel ve akıldıřı yöntemler yerine, problemlerin geniř çaplı analizlerinin yapıldıđı ve çözümlerinin üretildiđi bir eđitim önermektedir. Bu anlamda, okulun felsefesi; sezgisel ve platonik olduđu sürece sanat ve mimariye karřıdır. Bunun yerine insan ve toplum kaynaklı bilgi üzerine yođunlařmıř bir tasarlama

metodu söz konusudur. İlk manifestosunu 1956 - 1958 yılları arasında yapılanmış olan Ulm ekolü tasarımcının rolünün yeniden belirlendiği bir eğitim modeli önermekteydi (Norberg-Schulz, 1988).

Bu durumu Lindinger (1990): 'Bugün tasarım sorunları, lambalar ve iskemlelerin ötesinde boyutlar taşındığından, tasarımcı artık kendi içinde bulunduğu ve görev aldığı endüstriyel ve estetik sürecin yönlendiricisi; sanatçı ve üstün bir yaratık olarak algılanamaz. Artık çevresel bir bütünlüğün - gestaltung- kendini gerçekleştirmede, sosyal bir parçası olarak, içinde bilim adamlarının, araştırma kurumlarının, pazarlama ve teknik elemanların bulunduğu bir takım çalışması ortamında, 'tasarımcı' olarak yer almak durumundadır.' şeklinde dile getirmiştir.

2.3.4 1960 ve Sonrası Eğitim Stratejileri

1960`lı yıllardan bu yana hızlı bir gelişme içinde olan tasarım ortamı günümüz mekan tasarım eğitiminin yöntemlerinin değişimine ve çeşitlenmesine yol açmıştır. 1960`lı yıllardan günümüze kadar ki süreç tasarım eğitiminde Bauhaus`un, Beaux - Arts`dan devraldığı sahnede gerçekleşmiş ve geride bıraktığımız yarım yüzyılda birkaç kez daha çehre değiştirmiştir (Balamir, 1985) Bauhaus`un etkisinin azalmaya başladığı bu dönem genelde, Modernizme olan inancın ve coşkunun çözülmeye başladığı, popülist eğilimlerin yayıldığı, sanat kültür ve politika da doğan yeni akımların entelektüel ortamı çoğulculuğa doğru götürdüğü bir dönemdir. 60`lı yıllar, yeni bir toplumsal bilincin doğuşuna tanık olmuştur. Bir yandan sömürgeciliğe, ırkçılığa, burjuvaziye karşı direnilmiş, diğer yandan gelişen teknolojinin doğaya ve insan yaşamına verdiği hasarların, kentsel yaşamın doğurduğu gerilimlerin farkına varılmaya başlanmıştır. Teknoloji ve kentleşmeye karşı tepki, kültürel ortamda etnoloji ve ekoloji gibi yeni kavramların ortaya çıkmasıyla sonuçlandıysa da, bilgisayar teknolojilerinin ve endüstrileşmiş yapı tekniklerinin tırmanışına karşı duramamıştır. Politik alanda bilinçlenme ve yayılan öğrenci hareketleri ise, eğitim politikalarını daha geniş kitleleri hedeflemek ve liberalleşmek zorunda bırakmıştır (Ertek, 1999).

2.4 Ülkemizdeki Mekan Tasarımı Eğitimi Uygulamaları

18. yüzyıla kadar Osmanlı İmparatorluğunda yapımda yer alacak teknik elemanlar yetiştirmek üzere Hassa Mimarlar Ocağı vardı. Mimar Sinan tarafından güçlendirilen bu kuruluş 1881 yılına kadar işlevini sürdürmüştü ve görevini Enbiye-i Hassa Müdürlüğüne devretmiştir. 18. yüzyılda batılılaşma hareketi paralelinde Askeri Kubarhane ve Hendeshane kurulmuştur. Bunları Mühendishane-i Bahri Hümayun izlemiştir. Osmanlı İmparatorluğundaki ilk sivil mühendislik okulu ise Hendese-i Mülkiyedir (Aydınöz, 1995)

İlk formel mimarlık eğitimi 19. yüzyıl sonunda 1882`de Sanayi-i Nefise Mektebi Alisi`nde başlamıştır. Okul 1886`da Maarif Vekaletine Bağlanmış 1887`de de Güzel Sanatlar Mektebi adını almıştır. Bu eğitim kuruluşu Cumhuriyetin ilanını izleyen yıllarda da varlığını sürdürmüştür.

Ülkemizde üniversite Darülfünunu Osman Nizamnamesi ile 1919 yılında ilk kez bir yasaya bağlanmıştır. Bu yasa ile üniversitede idari ve bilimsel özelliklerden söz edilebilmektedir. Tanzimat`tan beri yasalarda desteklenen yabancı uzmanlardan yararlanmanın gerekliliği Sanayi-i Nefise Mektebi Alisi`nde yerli hocalarla birlikte yabancı hocalarında rol almasını kolaylaştırmış, batılı biçim arayışları genel ortama hakim olmuştur. Ancak dönemin sonuna doğru iktidarında desteklemesiyle uygulamada I. Ulusal akımın yaygınlaşması kaçınılmaz olmuştur. Bu dönemde mimarlık, bilim ve teknolojiye dayanan bir meslek haline gelmiştir. 1930`ların sonralarına doğru II. Ulusal Mimarlık Akımı, mimarlık eğitimine hakim olmuştur (Sağlam ve Onur`dan aktaran Ertek, 1999).

Kuruluşu 1911`lere dayanan Teknik okulda 1942 yılında mimarlık bölümü kurulmuştur. Bu bölüm Yıldız Üniversitesi Mimarlık bölümünün çekirdeğini oluşturmuştur. Aynı yıllar daha sonra İstanbul Teknik Üniversitesi`ne dönüşecek olan Yüksek Mühendis Mektebi`nin de gelişim yılları olmuş ve burada kurulan Mimarlık Fakültesi, mimarlık alanındaki çalışmalar için uygun bir rota yaratmıştır (Tokay`dan aktaran Ertek, 1999).

1950`lere gelindiğinde ise ülkemizde mimarlık eğitimi veren iki adet kurum vardır. Dünyada gelişmeleri izleyen genç kuşak öğretim elemanları İTÜ Mimarlık Fakültesinde çağdaş stüdyo çalışmalarıyla mimarlık eğitimine öncülük yapmışlardır. Bu dönemde ABD ile yakın ekonomik ve politik ilişkiler kurulmaya başlanmış, kültürel ilişkiler ise Ankara`da bir üniversite (ODTÜ) kurma düşüncesiyle ilk ürününü vermiştir. Ortadoğu ülkelerine planıcı ve mimar yetiştirmek için ODTÜ bünyesinde kurulan Mimarlık Fakültesi İngilizce eğitim yapan ve ülkemizde ilk kez lisans ve yüksek lisans programlarını uygulayan kurum olmuştur. ODTÜ`nin açılması, Alman ekolüne göre eğitim veren İTÜ ile Fransız ekolüne göre eğitim veren Devlet Güzel Sanatlar Akademisi`ni etkilemiş, bu iki kuruluştaki da iki kademeli eğitim sistemini benimsemişler ve eğitim sistemlerini bu yeni modele göre düzenlemişlerdir (Aydınöz, 1995).

2.5 İç Mimarlık Eğitimin Tarihsel Gelişimi

İç mimarlık meslek eğitimi, yirminci yüzyılın başlarında uzmanlaşmanın da etkisiyle bölünmeye ve özelleşmeye başlayan tasarım mesleklerinin bir uzantısı olarak olgunlaşmaya başlamıştır. Bilginin çokluğu ve bu bilginin hızlı bir biçimde kullanılma istemi uzmanlaşmanın meslek alanında olduğu gibi eğitim alanında da etkin olmasını gerektirmiştir. Profesyonel düzeyde ilk iç mekan uygulaması, yirminci yüzyılın başlarında, uzmanlaşma kavramının geliştiği ve olgunlaşarak iş çevreleri ve eğitimi de etkilediği Amerika Birleşik Devletleri`nde rastlanmaktadır. İç mimarlık mesleğinin kuramsal ve uygulama alanlarındaki alt yapısının olduğu bu ülkede, aynı zamanda iç mimarlık eğitimi de kurumsallaşmıştır. İlk yıllarda iç dekorasyon olarak adlandırılan meslek ve eğitimi, bu yüzyılın ilk yarısından sonra değişen ve gelişen kavramların ışığında iç tasarım ve iç mimarlık olarak adlandırılmaya başlanmıştır (Çelik, 2008).

Amerika Birleşik Devletleri`nde tasarım ve sanat eğitiminin gelişimi on dokuzuncu yüzyıllarda yeni okul ve eğitim programlarının kurgulanması ile başlamıştır. İç mekan tasarımı ile ilgili ilk çalışmaların ortaya konması, yazılı medyada Ladies Home Journal (1883), House Beautiful (1896) ve House and

Garden (1901) gibi iç mimariye yönelik yayınların yapılması sonucu, toplumun artan ilgisi ve bu işi yapmak isteyen bireylerin eğitilmesi gerekliliği, mesleğin kurumsallaşmasını zorunlu kılmıştır. İş çevrelerinde uzmanlaşmayı yoğun olarak kullanan Amerika Birleşik Devletleri eğitimin kurumsallaştığı bir merkez olmuştur. İlk eğitim 1900'lü yıllarda kurslar düzeyinde başlamıştır. 1904 yılında, New York School of Applied and Fine Arts'da (günümüzde Parsons School of Design adıyla eğitime devam etmektedir) gelen istekler doğrultusunda, iç dekorasyon ile ilgili ilk seçmeli dersler okul programına alınmıştır. İkinci Dünya Savaşı'ndan sonra iç mimarlık eğitimi üniversitelerde gerekli eğitimi verecek bölümlerin açılması ile akademik bir kimliğe kavuşmuştur (Kaptan, 1999).

Avrupa'da iç mimarlık eğitimi, geleneksel eğitim kurumlarının yapısına uygun olarak süsleme, düzenleme biçimiyle on dokuzuncu yüzyılın son yıllarında yer almaktadır. Çoğu zaman kurs ya da ders biçimiyle yer alan iç mimarlık eğitimi, ancak İkinci Dünya Savaşı sonrasında kurumsallaşmaya başlamıştır. Atölye, seçmeli ders ya da ders programı içinde yer alan bir zorunlu ders olmasının dışında bölüm olarak kurumsallaşması 1960'lı yıllara kadar sürmüştür.

Uzak Doğu'da ve Avustralya'da iç mimarlık eğitimi Amerika Birleşik Devletleri'nin ve İngiltere'nin temel eğitim ilkelerine uygun olarak gelişmiştir. Uzak Doğu'da geleneksel eğitim yapısı ile tek farklılık Japonya'da gözlemlenmektedir. Geleneksel mekan kurgusu ile birçok kültürden farklı olarak gelişim gösteren iç mimarlık, Japonya'da ürün tasarımı, çevre tasarımı ya da mimarlık fakültelerinde yer almaktadır. İkinci Dünya Savaşı ile yabancılaşmaya başlayan eğitim, yirminci yüzyılın ikinci yarısından sonra bilim ve teknoloji alımı dışında geleneksel yapıya dönüşmüştür (Güvenç, 1990).

Günümüzde, iç mimarlık mesleği, mimari yapı içinde yer alan hacimlerin, kullanıcı gereksinimlerini karşılayacak biçimde örgütlenmesi, mekan konforunun sağlanması, form, doku, renk, malzeme, aydınlatma, donatı elemanları ve aksesuar öğelerinin iç mimar tarafından düzenlenerek tasarlanmasını kapsamaktadır (Kaptan, 1999). Bu nedenle, bu tasarım alanında bireylerin uzmanlaşması ile ilgili eğitim alması gerekmektedir. Yirmi birinci yüzyılın

popüler meslekleri arasında olan iç mimarlık mesleği, eğitimi, uygulama alanları ve yardımcı meslek grupları ile yaşamda yer alması kaçınılmaz bir gerçek olarak ortaya çıkmaktadır.

Yirminci birinci yüzyıl mesleği olarak nitelenen iç mimarlık mesleğinin tasarım dünyası içinde önemli bir yeri vardır ve geline bu noktada iç mimarın ferdi çabaları bu yerin korunması için yeterli olmamaktadır. Bu eksikliği gidermek, dünya çapında bütün iç mimarları tek bir ortak dile, yapıya ve standarda kavuşturmak için bir takım kuruluşların kurulması kaçınılmaz olmuştur. Bu kuruluşlar, iç mimarın haklarının yanında, müşterinin de haklarının korunması, uygulamalarda bir düzen ve birlikteliğin sağlanması, eğitimin bütünlüğü, meslek haklarına sahip çıkılması ile meslek bilgi ve standartların geliştirilmesini amaçlamışlardır (Çelik, 2008).

Amerika ve Avrupa'daki gelişmelerden etkilenen Türkiye'de de iç mimarlık mesleğinin gelişimine yönelik hareketler 1900'lü yılların başlarında açılan iç mimarlık bölümleri ile başlamıştır.

Dünyadaki gelişim sürecine göre daha yeni olan iç mimarlık eğitiminin Türkiye'deki gelişimi, 1882 yılında Sanayi-i Nefise Mektebi ile başlamıştır. 1882 yılında Osman Hamdi Bey'e verilen Sanayi-i Nefise Mektebi Müdürlüğü görevi ile içinde, resim, heykel, mimarlık ve hakkaklık (gravür) bölümlerinin bulunduğu okul eğitime başlamıştır. Resmi adı Mektebi-i Sanayi-i Nefise-i Şahane olan okul, 1927 yılına kadar halk arasında ve resmi yazışmalarda Sanayi-i Nefise Mektebi-i Alisi olarak anılmış, daha sonraları ise Güzel Sanatlar Akademisi olarak eğitim hayatını sürdürmüştür (Cesar, 1983). Akademinin günümüzdeki adı ise Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi'dir.

1914 yılında Mektebi-i Sanayi-i Nefise-i Şahane Okulu içinde Cemil Bey tarafından tezyinat bölümü açılmıştır. 1927 yılında müdürlüğün başına getirilen Namık İsmail, Paris'te 1925 yılında açılan Uluslararası Dekoratif Sanatlar Sergisi'nden etkilenerek, Tezyinat bölümünde daha etkin ve çağdaş bir eğitim

verilebileceğini düşünmüştür. Bunu izleyen yıllarda seramik ve grafik atölyeleri kurulmuş ve eğitime başlanmıştır (Cesar, 1983).

Sanayi-i Nefise-i Mektebi'nin iç mimarlık eğitim programının temelinde mimarlık eğitiminde olduğu gibi atölye çalışması yatmaktadır. İlk yılı hazırlık olmak üzere dört yıllık bir eğitim süreci olan bölümde, üç yıllık meslek bilgisi eğitimi, uzmanlık alanları belirlenmiş atölyelerde uzman olan öğretmenler tarafından verilmiştir.

1929 yılında Mektebi-i Sanayi-i Nefise-i Şahane Okulu içinde tezyinat bölümüne Philip Ginther adında bir hoca getirilmiştir. 17 Ocak 1929'da aynı zamanda bölüm başkanlığı da yapan Ginther iç mimarlık bölümünün de kurulmasını sağlamıştır. 1934 yılındaki Tezyinat Sanatları Bölümü'nün Yönetmeliği'nde Dahili Tezyinat Atölyesi bugünkü adıyla İç Mimarlık Atölyesi olarak geçmektedir. Süsleme sanatları bölümüne girmek isteyenlerin bir yetenek sınavını başarmış olmaları istenmektedir. Bu sınavı başaran adaylar dört uzmanlık alanı olan: umumi tezyinat, grafik, çinicilik ve dahili tezyinat atölyelerine devam etmişlerdir. Dahili tezyinat atölyelerinde eğitim, usta-çırak ilişkisi gözetilerek yapılmıştır. 1960'lı yıllara kadar iç mimarlık atölyesi kapsamında eğitim verilmiştir. 2547 sayılı Yüksek Öğretim Kanununun çıkmasından önce, 1979 yıllarında başlayan fakülteleşme çabaları sonunda kurulan yedi fakülteden biri olan Endüstri Sanatları Fakültesi içinde iç mimarlık bölümleri yer almıştır. Avrupa'da yaşanan kültürel ve politik değişmelerin ve bunu izleyen yıllarda İkinci Dünya Savaşı nedeniyle, 1950'li yıllarda akademik alanda birçok öğretmen Türkiye'ye gelmiştir. Bugünkü adlarıyla Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi'nde olduğu kadar Marmara Üniversitesi'nde de iç mekan tasarım eğitiminde bir yapılanma sürecine girilmiştir. Endüstrideki gelişmeler ile çağdaş, estetik beğenin gereksinimlerinin karşılanabilmesi için, hem eğitim hem de araştırmada bilimsel çalışmalar yapılabilmesi amacıyla, 1957 yılında Milli Eğitim Bakanlığı, Tatbiki Güzel Sanatlar Yüksekokulu'nun açılmasına karar vermiştir. Kurumun amacı:

1. Günlük yaşamda kullanılan her türlü ürün ile yaşama mekanının güzel gözükmesine olanak sağlayacak, alanının bilgi ve malzemelerini bilen ve bunları

yaratıcı düşünceler ile biçimlendirmeye olanak sağlayacak sanatçılar yetiştirmek,

2. Verilen eğitimin ve yaratıcı bireylerin yardımıyla ülke endüstrisi ile el sanatlarına olumlu etkisinin sağlanabilmesidir (Aslıer, 1970).

Bu amaçlarla kurulan Tatbiki Güzel Sanatlar Yüksekokulu'nun danışmanlığına Stuttgart Akademisi'nden Adolf Schneck getirilmiştir. Böylelikle, Güzel Sanatlar Akademisi'nde Fransız eğitim sistemine uygun olarak verilen eğitime alternatif olarak Tatbiki Güzel Sanatlar Yüksekokulu'nda Alman eğitim sistemi kabul edilmiştir. Adolf Schneck, Bauhaus eğitim sisteminin bir benzerini Tatbiki Güzel Sanatlar Yüksekokulu'nda uygulamıştır. Bu amaçla kurulan her bölümün başına Almanya'dan uzman eğitimciler getirilmiştir. Bu yöntem ile okulda iki aşamalı bir yaratıcılık-tasarım eğitimi verilmeye başlanmıştır.

Yaratıcı biçimlendirme eğitimi, iki aşamada gerçekleştirilmiştir. Okula alınan öğrencilerin hepsi, önce temel sanat eğitimi görmüşlerdir. Öğrenciler içlerinde var olan bireysel güçleri ile maddeleri, maddeleri işlemeğe ait teknikleri ve daha önce yaratılmış değerler arasında ilişki kuracak ilk çalışmalarını temel sanat eğitimi çalışmalarında yapmışlardır. Temel sanat eğitimi çalışmalarını ile yaratıcı güçlerini uyandırıp geliştiren öğrenciler, ikinci yılda meslek biçimlendirme çalışmalarına geçmişlerdir (Aslıer, 1970).

Meslek biçimlendirme çalışmaları uzmanlık alanlarına göre beş ayrı disiplin içinde gerçekleştirilmiştir. Kuruluş aşamasındaki bu bölümler, Grafik Sanatları Bölümü, Dekoratif Resim Bölümü, Mobilya ve İç Mimarlık Bölümü, Tekstil Sanatları Bölümü ve Seramik Sanatları bölümlerinden oluşmuştur.

Bu bölümlerden biri olan Mobilya ve İç Mimarlık Bölümünün çalışma alanı, çeşitli yapıların belirli işlevlere göre iç planlarını, mobilya ve benzeri eşyanın tasarımlarını, uygulama koşullarına uygun olarak tasarlayıp çizebilmeleri olarak belirlenmiştir (Aslıer, 1970). 1980 yılında hem siyasi hem de ekonomi alanlarında yaşanan gelişmeler ile başlayan toplumsal ve ekonomik değişimler

sonucunda Türkiye’de başlayan teknoloji transferi ve malzeme kullanımı ile iç mimarlık mesleği gözde bir meslek durumuna gelmiştir.

2.6 İç Mimarlık Mesleğinin Gelişim Süreci ve İç Mimarlık Uygulamalarının İncelenmesi

Illinois Institute of Art’ın İç Mimarlık akademik direktörü Mary Noe iç mekanı şekillendirmenin insanlık tarihi kadar eski olduğunu, mağara duvarına çizilmiş bir resmin anlamı kadar neden oraya çizildiğinin, ilk yerleşimlerde bile ışık ve havanın mekana kontrollü alınmasının, kabile yaşamında geceleri yakılan ateşle mekan içerisinde görsel sınırlar yaratılmasının iç mekan tasarımı adına önemli olduğunu vurgulamakta ve ilk tasarımcıların aslında ilk insanlar olduğunu söylemektedir (URL – 2). Ne varki o zaman ki insanın büyük bir farkındalıkla buldukları mekanları değiştirdikleri söylenememektedir ancak Mimarlığın veya İç Mimarlığın en basit tanımı ile yapıyı yaşanabilir hale getirme işlemi olduğu düşünüldüğünde neden böyle davrandıklarını anlamak zor olmayacaktır.

Gerçek anlamda ise; İç Mimarlık mesleği hem sektör hem de eğitim alanlarında yirminci yüzyılın başında Amerika Birleşik Devletlerinde kurumsallaşmıştır. Dünyaya yayılan bu meslek, özünde güzel sanatlar ve süsleme (dekoratif) sanatların bir doğal gelişimi, ev ekonomisinin bir parçası ve mimarlığın odaklanan özel bir alanı olarak yapılandırılmış ve uzmanlaşarak gelişmiştir. Bu açıdan bakıldığında güzel sanatların gerektirdiği plastik değerleri içeren, estetik bilgi ile yoğrulmuştur. Ancak mimarlığın bina olgusuyla ilişkilendirilen bir konumda da yer almaktadır. Bina içinde yer alan mekanların hacim ve yüzeylerini değerlendiren bir boyutu içermesine karşın, yapı sistemleri, fiziksel çevre kontrolü, aydınlatma, ergonomi, ısıtma gibi mekan konforu konularında da bilgi sahibi olunmasını gerektirmektedir. Bu açıdan bakıldığında iç mimarlık mesleği, mekanı kullanan bireylerin kalitesini, konforunu öne çıkartan tanımlı mekanların, tanımlı işlevlerle, kullanıcı için biçimlendirilmesi ve tasarlanmasını içermektedir (Çelik, 2008).

Mimarlık temel alanına bağılı olarak gelişen iç mimarlık mesleği, mekan konforunun artması, estetik olguların gelişmesi ile birlikte ortaya çıkmıştır. On dokuzuncu yüzyılın sonlarında yeşermeye başlayan modern düşünce, yavaş yavaş yaşamın tüm alanlarında kendini hissettirmiştir. Modernizm, plastik sanatlar dahil sanatın diğer kolları ile meslek gruplarını etkileyerek halkın her kesimine ulaşmıştır. Modern düşüncenin etkisi ile 1900–1910 yılları arasında, özellikle Amerika’da iç mimarlık, iki farklı yapılaşmanın ortaya çıkmasına neden olmuştur. Bunlardan ilki, yüzyıllardır yapılan ve artık gelenekselleştiği düşünülen, sadece görsellik ve süsleme üzerine kurulu bir yapılaşmadır. Mekan içindeki donatı elemanlarının renk ve kumaş seçimi, yer malzemesi ve duvar rengi seçimi ile süslemeyi ön plana çıkaran ve tutucu olarak nitelenen bu yapılaşma “gelenekselciler” adını almıştır (Tate, Smith, 1986). Bu grup, mekanın yüzeyleri üzerinde uyguladıkları değişiklikler ile mekanı biçimlendirmişlerdir. İkinci grup ise, yeniliği, farklıyı, geleceği, araştırmayı ve kısacası buluşları öne çıkartan radikal yapılaşmayı gösteren “yenilikçiler” olarak adlandırılmıştır (Tate, Smith, 1986). Yenilikçiler ile gelenekselciler arasındaki bu zıtlık daha yirminci yüzyılın başlarında iç mimarlığa damgasını vurarak iç mimarlık mesleğinin iki farklı uygulamasının doğmasına neden olmuştur.

a) Gelenekselci Yaklaşım :

Gelenekselcilerin ilk temsilcisi, Elsie de Wolfe (1865–1950) adlı bir dekoratördür. İç mekan düzenlemesinden para kazanan ilk bayan profesyoneldir. Elsie de Wolfe’dan önce profesyonel anlamda bağımsız çalışan dekoratör yoktur (Tate, Smith, 1986). On dört yıl profesyonel oyuncu olarak çalışan Wolfe, 1904 yılında New York’ta bir dekorasyon mağazası açmıştır. Colony Club adlı ilk bayan kulübünü düzenlemiştir. Daha sonraki yıllarda Frick Museum olacak olan Frick Mansion konutunun giriş katını tasarlamıştır. Böylelikle meslek hem profesyonelliğe adım atmış, hem de New York’ta düzenlediği Colony Club ile modern anlamda ilk iç mekan üslubunun doğmasını sağlamıştır. Bunun adı “Elsie de Wolfe Stili”dir. Bu stil, iç mekan tasarımlarında Victorian döneminin tasarım üsluplarını modern düşünce ve anlayışa dönüştürerek biçimlendiren yeni bir tasarım anlayışıdır. Aynı dönemlerde gelen

istekler doğrultusunda New York School of Applied and Fine Arts adlı okulda iç dekorasyon ile ilgili kurslar açılmıştır. İlginin artması sonucu medya bu konuya ilgi duyarak ilk dekorasyon dergileri olan “House Beautiful” ve “House and Garden” dergilerini çıkarmıştır. Böylelikle modern dekorasyon ve iç mekan düzenlemelerindeki gelişmeler, geniş kitleler tarafından izlenebilmiştir (Kaptan, 2003).

b) Yenilikçi Yaklaşım :

Yenilikçilerin ilk temsilcisi ise, Frank Lloyd Wright (1867–1959)’tır. Elsie de Wolfe ile birlikte aynı dönemde Amerika’da profesyonel olarak çalışmıştır. Ortaya koyduğu eserler ile hem Amerikan mimarisinin gelişmesine, hem de modern iç mimarlık olgusunun ortaya çıkmasına neden olmuştur. Bütün çalışmalarında mekan, tek ve akan bir var oluştur ve süslemesi, teknolojisi ve malzemeleri ile birincil bir amaç gütmektedir (Tate, Smith, 1986). Frank Lloyd Wright, tasarım ve uygulama sürecinin her kademesinde yer alarak tasarladıklarının titizlikle uygulanmasına çalışmıştır. Yapının konstrüksiyonundan, kütlenin dengelerinden, mekanın biçimlenmesine, formun donatı elemanlarına etkisinden aydınlatmaya kadar her ögede, geçmişin gelenekleri, günümüz olguları ve geleceğin bilinmeyenini tek bir potada yoğurarak mekanın kimlik kazanmasını amaçlamaktadır. 1900–1910 yılları arasındaki dönemde, arasında, Darwin D. Martin House (Buffalo, 1904), Unity Temple (Oak Park, Illinois, 1906)’ın da içinde bulunduğu altı “masterpiece” eseri görselliğe sunmuştur. Bu dönemlerde Wright, “İçerideki mekan, yapının gerçeği haline gelmiştir” diyerek dikkatleri mimariden iç mimariye yöneltmeye çalışarak, bir anlamda yirminci yüzyılda modern iç mimarlığın doğuşunun sinyallerini vermiştir (Pfeiffer, 1991).

Birinci Nesil olarak kabul edilen ilk dönem (1910–1920), iç mimarlık mesleğine de yeni bakış açıları ile yeni bir mekan anlayışı getirmiştir. Birinci Dünya Savaşı sonrası orta sınıf, yaşadığı mekanlar ile daha fazla ilgilenmeye başlamıştır. Bu dönemlerde Michigan’daki Grand Rapids ile North Carolina’daki High Point gibi büyük mobilya üretim merkezleri büyük satış merkezlerinde mobilyalarını

pazarlama olanağı bulmuşlardır. Yine de modern anlamda ilk iç mekan tasarımına, Birinci Dünya savaşının bitiminde, uzun bombardımanlar sırasında kalınan sığınaklara bir tepki olarak Fransa'da doğan Art Deco stilinde rastlanmaktadır. 1920'lerde Art Deco, ev ve ofis düzenlemelerini etkilemiştir. Macy's, Wanamaker's ve Marshall Fields gibi yapı eşyaları ve mobilyalar satan alışveriş merkezlerinde Art Deco Stili'nin yayılmasını sağlamışlardır (Piotrowski, 1989). Bu stilde, mekanlar, ışıltılı, parlak renkler ile birlikte işlevsel ama konforlu düzenlemeler ile hemen kendini fark ettirmektedir. Bununla birlikte, güneşe benzer formlar, ışınal tasarımlar ile mekanı özel mekanlar haline getirme çabası ilk kez bu dönemlerde görülmüştür. Fransa'da Emilie-Jacques Ruhlmann, Andre Groult, Louis Sue ve Andre Mare gibi Art Nouveau Üslubu ile çalışan tasarımcılar zaman içinde Art Deco Üslubu'na dönerek günün çağdaş düşüncesini yakalamaya çalışmışlardır.

1920'lerde Dorothy Draper, uzmanlık alanı, ticari mekan olan ilk bayan dekoratör olarak çalışmalarına devam etmiştir. Aynı dönemlerde Le Corbusier ve Amedee Ozanfant "Pürizm" ile ilgili manifestolarını yayınlamışlardır. Bu manifesto eski dünya ile savaş sonrası yeni dünyayı birbirinden ayıran bir çizgidir. Yeni dünyada Walter Gropius tasarım dünyasını tümünden değiştirecek modern hareketi başlatırken Mies Van der Rohe cam, metal ve taşıyıcı duvarlardan oluşan ilk yapı şemasını ortaya koyarak gelecek elli yılın iç mekan biçimlenmesine etki etmektedir (Tate, Smith, 1986). Bütün bu gelişmeler aslında iç mimarlık mesleğinin hem kuramsal hem de uygulama alanındaki temellerini oluşturmaktadır. Modern düşüncenin modern malzemeler ile ortaya konması sonucu biçimlenmeye başlayan ve yirminci yüzyıl öncesindeki mekanlara benzemeyen mekanların oluşması ile tasarım kavramının gelişmesi, yenilikçi düşüncelerin egemen kılınmasına neden olmuştur.

İkinci Dünya Savaşının bitimiyle beraber, iç mimarlık mesleğinde, **İkinci Nesil Dönem** başlamaktadır. 1940–1950 yılları arasını kapsayan bu dönemde Dorothy Draper, Frances Elkins, Rugby Rosswood, Alexander Girard, Eero Saarinen, Charles Eames, Florence Schust Knoll gibi tasarımcılar iç mimarlık alanında eserler vermişlerdir. İç mekan düzenlemeleri, İkinci Nesil döneminde,

çoğunlukla, İtalyan ve İskandinav tasarım özelliklerinin etkisinde kalmıştır. Genellikle ahşap, yarı ahşap yapılandırılmış mekanların fonksiyonel mobilyalar ile donatılması sık rastlanan bir özellik olarak görülmüştür. Savaş sonrası yıkılan Avrupa şehirlerinin yeniden yapılanması döneminde, gereksinimlerin karşılanması amacıyla kurulan büyük şirketlerin öncülüğünde iç mimarlık tekrardan önem kazanmaya başlamıştır. Yapılacak işlerin çokluğu ve zamanın az olması, bu şirketlerin belirli konularda uzmanlaşmasını gerektirmiştir. Böylelikle yapıların, çevreleri ile birlikte iç mekanlarının da hızlı bir biçimde tasarlanması ve uygulanması sağlanmıştır.

1960'larda iç mimarlık büyük bir patlama ile karşı karşıya kalmıştır. Binlerce tasarımcı, iç mimar, üretici, esnaf, mimar kendi kültür ve eğitim özellikleri ile projeler üretmeye ve onları uygulamaya başlamıştır. 1960–1970 yılları arasındaki bu çok renkli dönem **Üçüncü Nesil** olarak adlandırılmaktadır. Teknik olanakların gelişmesi, form ve insan eliyle biçimlenmesinin etkileri ile yeni ve farklı tasarımların ortaya çıkması iç mimarlık meslek alanını genişletmiştir (Tate, Smith, 1986). Mimarlıkta minimalizm olarak nitelenen enternasyonal üslubun egemen olduğu döneme denk gelen bu dönemde, üçüncü kuşak iç mimarlar, yeni iş olanakları yaratan bu modern düşünce ürünü üslubu kabul edip benimsemişlerdir. Bu döneme damgasını vurmuş en önemli tasarımlardan biri de Mies Van der Rohe ve Philp Johnson'ın tasarladıkları The Seagram Building binasında yer alan Four Season Restaurant'dır.

Yapı tasarlandıktan sonra bir ekip tarafından iç mekan tasarımı çalışmalarına başlanmıştır. Dört Mevsim Restorani'nin tasarlayan ekipte, mimar Philp Johnson, iç mimar William Pahlmann, elektrik mühendisi Richard Kelly, endüstri tasarımcısı Garth Huxtable, peyzaj tasarımcısı Karl Linn ve grafik tasarımcısı Emil Antonicci yer almıştır. Döneme damgasını vuran bu düzenlemede, aynı zamanda hareket, denge, dinlenme ve rahatlama duygusu veren, dikdörtgen ve serbest form tasarımları ile yaşanan bir mekan oluşturmuşlardır (Tate, Smith, 1986). Bununla birlikte mekanın, en önemli özelliği, hem kendi içinde hem de bütün ile oluşturduğu işlev ve estetiğin birlikteliği, bütünlüğü ile uyumudur. Bu dönemde, Benjamin Baldwin, Nicos Zographos ve SOM (Skidmore, Owing and

Merril) ile Davis Allen (SOM Chicago ofisinin kıdemli iç mimarı) iç mimarlık alanında tasarımlar ve uygulamalar yapmışlardır (Kaptan, 2003).

Amerika'nın Vietnam'a müdahalesi, Japon endüstri devrimi, ekonomik krizlerin etkilediği 1970–1980 dönemleri arasındaki **Dördüncü Nesil Dönem**'de iç mimarların bir kısmı kuramsal, teorik ve akademik çalışmalar yapmışlardır. Bu dönemlerde her üniversite kendi iç mimarlık programını uygulamış ve iç mimarlık örgütleri tarafından farklı denklik ve lisans belgesi almışlardır. Eğitimdeki bu farklılıklar, dil birliğinin, uyumun ve eşit bilgi seviyesinin olmamasına ve eğitim formasyonunun oluşmamasına neden olmuştur. Eski üslupların modern düşünce ile yeni görüntüler elde edip gündeme tekrardan gelmesinin yanında, bu dönemde restorasyon ve yenileme alanlarında çalışmalar da dikkati çekmektedir. Bu dönemin en önemli tasarımcıları "New York Beşlisi" olarak adlandırılan Richard Meier, Charles Gwathney, Michael Graves, Peter Eisenman, ve John Hejduk'tur. Meier'in Saltzman House ve Guggenheim Müzesi'nin okuma odasını, Gwathney'in 1974 yılında Pearl's Restaurant ve 1976 yılında New York'taki Shezan Restaurantı, Graves'in ise, ENT (American Ear, Nose and Throat Associates) Binası'nın iç düzenlemeleri, uyguladıkları tasarımlardan bazılarıdır.

Dönemin sonlarında Avrupa ve Amerika'da birçok otelin yapılması ile ilgi bu otellerin iç mimari tasarımlarına odaklanılmıştır. Aynı zamanda teknolojinin inanılmaz ivmelenmesi sonucu bilgisayarın normal hayatta kullanılmaya başlaması ile oluşan yeni işlevin ve gereksinimlerin karşılanması amacıyla satış mağazalarının ve ofislerin yeniden organize edilerek mekanların tekrar örgütlenmesi de yine bu dönemde gerçekleşmeye başlamıştır.

1980 yıllarından başlayarak günümüz uygulamalarını da kapsayan dönem **Beşinci Nesil Dönem**'dir. 1980'li yıllardan başlayarak günümüze değin gelişen teknolojinin ulaştığı noktada, neredeyse her gün yeni bir malzeme bulunmakta ve uygulama tekniklerindeki değişiklikler artmaktadır. Böylece, iç mimarlığın uygulama alanları, ilk dönemlerdekinden farklılık göstermekle beraber iç mimarlığın kapsamının da farklılaştığı gözlemlenmektedir. Yirminci yüzyılın

başlarında konut düzenlemeleriyle başlayan iç mimarlık mesleği, sırasıyla, satış merkezleri, restoranlar ve ofis tasarımları ile devamlılık ve süreklilik göstermektedir. Günümüzde ise, iç mimarlık, sağlık merkezleri, oteller, tatil köyleri, okullar, ticari ve endüstriyel yapılar, tiyatro ve sinemalar ile müzelerde uygulama alanları bulmaktadır. İç mimarlığın oluşum sürecinde her ne kadar iç mimarlık eğitimi almamış tasarımcılar bu işi yapmış olsa da, eğitimin ve teknolojinin gelişmesi ile özellikle 1980'lerden sonra, daha özgün ve özel bilgiler ile donatılmış, tasarım sürecini bilen ve bu konuda eğitim almış bireylerin iç mimarlık yaptığı gözlenmektedir (Kaptan, 2001).

Beşinci Nesil iç mimarlar gelişen kültür ve estetik yaşantı içinde işlevin yanında güzeli, farklıyı, yeniyi, o güne kadar görülmemişi tasarlama çabası içindedir. Bu dönemde öne çıkan tasarım özelliklerinden bazıları; mekan kimliği ile ortam oluşturma, atmosfer yaratma ve mekan içinde bir takım simgeler örgütleyerek, kullanıcıya mesajlar vermektir. Böylelikle tasarımcı hem farklı mekanlar yaratmakta, hem de yirmibirinci yüzyıla damgasını vuracak iç mimarlık mesleğinin yeni kapsam ve kavramını oluşturmaktadır.

Sonuç olarak iç mimarlık mesleğinin gelişim sürecini özetlersek;

- İç Dekorasyon terimi ilk kez 1904 yılında kullanıldı ve New York School of Applied and Fine Arts'da iç dekorasyon ile ilgili kurslar gelen istek doğrultusunda açıldı.
- Elsie de Wolfe, İç Dekoratör olarak, ilk profesyonel işini yaptı (1905).
- Elsie de Wolfe, "The House In Good Taste" adlı ilk dekorasyon kitabını çıkardı (1913).
- Büyük satış mağazalarında ev mobilyaları satılmaya başladı. Mobilya üretim merkezleri gelişmeye başladı. Art Deco Üslubu ile ev ve ofis düzenlemeleri yapıldı. Dorothy Draper uzmanlık alanı ilk ticari mekan

tasarımı olan bayan dekoratör olarak çalışmalar yaptı. Büyük şehirlerde dekorasyon kulüpleri kurulmaya başlandı (1920).

- Grand Rapids Mobilya Fuarı açtı. Grand Rapids önderliğinde ilk meslek toplantısı yapıldı. Temmuz ayında American Institute of Decorators AIID: Amerikan İç Dekoratörler Kuruluşu kuruldu (1931).
- AIID adını American Institute of Decorators (AID Amerikan Dekoratörler Kuruluşu) olarak değiştirdi (1936).
- AID'nin New York kolu, National Society for Interior Designers (NSID: Ulusal İç Mimarlar Derneği)'ı kurdu (1957).
- Dünyadaki gelişmelere bağlı olarak Türkiye'de iç mimarlık meslek alanında gelişmeler başladı ve Türkiye'de İç Mimarlar Derneği kuruldu (1954).
- International Federation of Interior Architects/Interior Designers (IFI: Uluslar arası İç Mimarlar Federasyonu) kuruldu (1963).
- İç mimar eğitimcilerin gereksinimlerini karşılamak ve ilerletmek için Interior Design Educators Council (IDEC: İç Mimarlar Eğitim Konseyi) kuruldu (1968).
- Lisans ve lisansüstü iç mimarlık eğitim programlarını oluşturmak, gözden geçirmek ve denklik vermek ile sorumlu Foundation for Interior Design Education Research (FIDER: İç Mimarlık Eğitim Araştırma Kuruluşu) kuruldu (1973).
- Ortak sınav hazırlanması, geliştirilmesi ve uygulama ile görevli olan NCIDQ: Ulusal İç Mimarlık Nitelikleri Konseyi (National Council for Interior Design Qualification) kuruldu (1974).

- Türkiye’de iç mimarlık mesleğine artan ilgi ve meslek adamlarının yetişmesi sonucu 1976 yılında 6235 sayılı Türk Mühendis ve Mimar Odaları Birliği (TMMOB) kanunu’nun (ek: 1) 2/a maddesine göre TMMOB İç Mimarlar Odası kuruldu.
- Hulusi Gonenli başkanlığında İç Mimarlar Odası çalışmalarına başladı (1977).

2.7 ‘ Tasarımcı Eğitim Almalı Mıdır ? ’ Sorusuna Yanıt Aranması

Eğitim, öğretim ve çalışma sonucu, özellikle içinde bulunulan toplumun; olumlu değer yargılarını göz önünde bulundurarak kişinin doğuştan getirdiği yetki ve yeteneklerin bir ‘bütün’ halinde geliştirilmesini amaçlayan, fiziksel ve toplumsal çevreye etkin bir uyum sağlayan, kısaca ‘istenen’ (bilimsel ve ileriye yönelik) davranış geliştirme süreci ya da bununla ilgili süreçlerin tümüdür.

Öğretim, belli bir amaç ve ona uygun bir ortam içinde kişinin davranışlarını değiştirme sürecidir. Bilinçli eğitimin gerçekleşmesi bilinçle yapılacak bir etkinlikle yani öğretimle olur. Öğretim genellikle bir öğreticiyi yani öğretmeni gerekli kılar. Yetki, kişinin doğuştan getirdiği algı, dikkat, bellek, imgelem gibi zihinsel nitelikteki güçlerdir. Yetenek, yetki ve diğer bedensel güçlerin eğitim ya da çevresel etkilerle ortaya çıkan sonuçlarıdır. Örneğin bir kimsede çizim yapabilme yetkisi bulunabilir, fakat eğitilmeyecek olursa yeteneğe dönüşemez. Yetenek ayrıca bedensel nitelikte olan güçler için de kullanılır. Süreç ise bir amaca yönelmiş olan sürekli ve birbirleriyle ilgili bir dizi değişikliklerin tümüdür (Binbaşıoğlu, 1995).

Eğitim bilimciler ve psikologlar, toplumsal yönden ‘olgun’ hale gelmiş bir kimsede şu özelliklerin bulunduğunu belirtmektedirler :

- Arkadaş edinebilen, düşman kazanmayan.
- Duygularını ve coşkularını kontrol altında tutabilen.
- Hoşlanılacak bir yaratılıştaki olan.

- Anlayışlı bir tutumu olan.
- İşbirliği yapan ve gerekince önderin arkasından giden.
- Ekonomik yaşam bakımından bağımsız ya da bağımsız olma yolunda olan.
- Yaşına uygun eğlence ve aktivitelere katılan.
- Yüksek ahlak sahibi olan, toplum kurallarına uygun yaşayan.
- Kişisel ilişkilerde nazik olan (Binbaşıoğlu, 1995).

Söz konusu özellikler hemen her kültürde genel anlamda kabul gören ortak sembolik değerlerdir. Bu değerler toplumdaki kültürel birikimin sonuçlarıdır ve dört ana formda toplanırlar, bunlar; kuramsallaşmış nesnel, sosyal ve kişisel sembolik değerlerdir.

Stevens`a (1995) göre : ‘Kuramsallaşmış kültürel birikimi, akademik özellikler ile eğitime yönelik ve genel anlamdaki bilgi ve bu konulardaki yetkinlik sahibi olmak oluşturmaktadır. Nesnel anlamdaki kültürel birimi, çeşitli kültürel nesne ve eşyalar oluşturmaktadır. Bunlara örnek olarak sanat eserleri ve toplumda üretilen çok çeşitli sembolik eşyalar gösterilebilir. Sosyal birikimi ise gerektiğinde başvurulabilecek bireyler arası güvenilir bağlar oluşturmaktadır.’

Kültürel alt yapının kişisel yönü ise bireylerin kültürel davranışları tutum ve tercihleri ile belirlenmektedir. Bu da kişinin edindiği ya da edineceği değil, zaten doğasında varolan özelliklerdir. Söz konusu kişisel kültür, kişinin belirli sosyal gruplara kabulünde ve yer almasında oldukça önemlidir. Bütün sosyal ortamlarda kişiler belirli ortak tutum, davranış ve roller yüklenirler. Bu durum Tasarımcılar ve İç Mimarlar içinde geçerlidir. Bir kişinin İç Mimar oluşu onun yalnız iç mekanla ilgili tasarım problemlerini çözen bir birey olduğu anlamına gelmez; aynı zamanda onun İç Mimarlık camiasında yer almasını sağlayan tüm ortak toplumsal özelliklere de sahip olmasını gerektirir. Kültürel edinimin bu özelliği İç Mimarlık eğitimi sürecinde kazanılmalıdır. (Ertek, 1999)

Özetle her tür eğitimin ve dolayısıyla Tasarım ve İç Mimarlık eğitiminin de genel olarak iki amacı vardır: Bunlardan ilki mesleki bilgi ve beceri aktarımı, ikincisi ise toplumda varolmanın ön koşulu olan kişisel kültürün aşılmasıdır. Bu aşılma ya da örnek oluşturma, söz konusu yapıya sahip olandan, oluşma sürecinde

olana doğru yani eğiticiden öğrenciye doğru aktarılır ve stüdyo ortamı, bu aktarım sürecinin oluşabileceği en uygun ortam olarak Tasarım ve İç Mimarlık eğitiminde büyük önem kazanmaktadır. Özellikle 1. sınıf stüdyosu; Tasarım eğitimiyle ilk defa karşılaşan öğrencinin söz edilen yetenek ve davranış biçimlerini edinmesinde ilk basamağı oluşturmaktadır (Ertek, 1999).

2.7.1 Tasarım Eğitiminin Niteliğinin Geleceğe İlişkin Süreçteki Rolü ve Kendini Geliştirmeye Devam Etme Bilincinin Gerekliliği

Knackstedt'e (2008) göre İç Mimarlık mesleği hepsini anlayamadığımız bir çok değişiklikten geçmiş ve hala daha geçmeye devam etmektedir. Tasarımcılar bu değişikliklerin içerisinde nereye ait olduklarını merak etmekte ve öğrenmek istemektedir. Ayrıca eskiden yapıldığı şekliyle artık çalışılmayacağını bilinci yerleşmiş durumdadır. Bunun yanı sıra tasarımcılar değişimi sorguladıkları halde aynı zamanda sorguladıkları bu değişimin hem bir parçası hem de mimarları olarak varlıklarını sürdürmektedirler. İç Mimarlık renk ve kumaş seçmekten ibaret olmayan, daha karmaşık ve gelişmiş bir sanat ve bilim dalıdır. Tasarım olgusunun geniş bir yelpazedeki bir çok aktiviteyi ve sorumlukları kapsadığının farkına varılmalıdır. Mesleğin bir çok geleneği, her zaman ki çalışma şekli artık günümüz koşullarıyla uyum sağlayamamakta ve geçmişte iç mimarlığı ilgilendirmeyen, parçası olmadığı alanlar hakkında da artık uzmanlığına başvurulmaktadır.

Projelerin artan karmaşıklığı ve tasarım süreci İç Mimarın, Tasarımcının iyi eğitilmiş ve yetişmiş olmasını zorunlu kılmaktadır. Her meslek dalında olduğu gibi İç Mimarlar da teknolojiye ki son gelişmelerden, mesleki uygulamalardan, yönetmeliklerden haberdar olmalı, üzerinde çalışıyor oldukları işler hakkında bilgi sahibi olmalı ve sürekli tasarım yeteneklerini geliştirmelidirler (Piotrowski, 2004)

Knackstedt (2008) bilgilerini sürekli güncellemeyen, tazelemeyen İç Mimarlar, Tasarımcılar tıpkı 1980`de tıp fakültesinden mezun olduğu halde o günden

bugüne kadar hiçbir kitap açmamış, hiç bir seminere, koferansa katılmamış bir doktor kadar tehlikeli, umursamaz, savsak ve ihmalkardır demektir. Ne varki doktorlar, eğitimlerine mezun olduktan sonra da devam etmeye zorlanmakta, mecbur bırakılmaktadır ancak bilindiği üzere bazıları diğerlerinden her zaman daha özenli ve çalışkandır. İç Mimarlıkta ise kendini geliştirmeyen, mezun olduktan sonra yenilikleri takip etmeyen tasarımcılar ahlaki açıdan kusurlu sayılabilirler. Çünkü İç mimar, Tasarımcı terimi anlaşılır bir bilgiyi ve alt yapıyı temsil eder dolayısıyla meslek icrasında noksan ve yetersiz bilgi sahibi olmak sadece kendini ve müşterini kandırmak değil aynı zamanda tehlikeli ve kullanışsız mekanlar yaratmak anlamına da gelmektedir.

Tasarımcılar olarak bizler topluma doğru, ideal tasarımlar ve tasarım çözümleri getirmekle sorumluyuz. Yine de doğru ve ideal tasarımların teşkil ettiği konular sürekli değişmekte ve bugünün standartları olarak kabul ettiklerimiz yarın bambaşka olabilmektedir. Örneğe bilimsel bir keşif, güncel olaylar, üretici firmalara ait bir patent araştırması, endüstriyel bir beyaz bülten veya ürün bilgisi, yeni iş trendlerine dair gazetede çıkan haberler mesleğimizin standartlarını değiştirebilmektedir (Knackstedt, 2008)

O halde tasarımcı eğitimi hayatı boyunca gelecek odaklı, kendini geliştirmeye odaklı olarak yetiştirilmeli ve mezun olduktan sonra da bu bilinci koruyabilmelidir. Hem eğitimcilere hem de tasarımcının kendisine bu noktada büyük bir sorumluluk düşmektedir çünkü kendini geliştirme bilinci ve yeteneğinden mahrum bir tasarımcının mesleğini gerektiği şekilde anlaması ve uygulaması mümkün olmayacaktır denilebilir.

2.8 İkinci Bölümün Değerlendirilmesi

Bu bölümde Tasarım disiplinlerindeki çeşitli gereksinimler için başlangıç eğitiminin türleri, gerekçeleri, amaçları, batıdaki ve ülkemizdeki mekan tasarımı eğitimi uygulamaları ve iç mimarlık mesleğinin tarihsel gelişimi incelenmiş ve bu meslek dalı için eğitim sürecinin önemli olup olmadığı, alınan eğitimin tasarımcıyı geleceğe ne kadar hazırladığı, sadece okulda alınan eğitimin yeterli olup olmadığı sorgulanmıştır.

Tasarımcı denilen bireyin milli eğitimle başlayan eğitiminin temel sanat ve tasarım eğitimine geldiği noktada amiyane tabiriyle kültür şokuna dönüşmesi ve bireyin o ana kadar farkında olmadığı kavramlarla tanışması ve bu sürecin onun hayatını tamamiyle değiştirmesi ise göz ardı edilemeyecek bir gerçek olarak nitelendirilebilir.

Ayrıca İç mimarlık mesleğinde kayda değer ve önemli roller üstlenebilecek yetenekli bireyleri eğitmek ve hizmet verdiği toplumun muhtelif kesimlerine yaşam kalitesi için vazgeçilmez olan tasarım olgusunu, bilgisini yaymak için gerekli olanların anlatıldığı bu bölüm tasarım bilincinin bireye aktarıldığı noktaya ışık tutmaya çalışmıştır

Geçmişte Le Corbusier gibi tasarım eğitimi almadan başarılı olabilen tasarımcılar olsa da günümüzün, o zaman ki şartlardan tamamen bağımsız ve farklı işleyen sistemi, yeni bir Le Corbusier`in bugünkü koşullarda da varolabileceğini tamamen yadsımadan bu örneğin uç nokta olarak kabul görmesine yol açmaktadır. Dolayısıyla tasarımcı olmak isteyen birey için bu eğitimin gerekliliği ve tasarımcı olmaya hak kazanan bireyin okuldan sonra bile kendini geliştirmeyi hedefleyen bir zihin yapısında olması bir zorunluluktur denilebilir. Üçüncü bölümde ise tasarım eyleminin geçirdiği aşamalar, teknolojinin gelişimi, tasarımcının teknolojiyle olan iletişimi ve tasarımcının bu çerçevede kendini, özgünlüğünü, sorgulamasına yer verilecektir.

BÖLÜM 3 - TASARLAMA METODLARININ GELİŞİMİ VE ARAYIŞ SÜRECİNİN İRDELENMESİ

3.1 Gereksinimden Dolayı Tasarlama Eylemi

Neolitik bir insan tarafından, bir mağaranın önüne yırtıcı hayvanlardan korunmak için, taş, toprak yığıntısı yapılması; bir gölgedeki ağacın üzerindeyken yabani hayvanlardan korunmak için göl evlerinin bulunması, bir sivri taşın daha da sivriltilerek mızrak ucu haline getirilmesi, bu aşamaya verilecek örnekler arasındadır. Bir defa kullanıldıktan sonra artık uygun taşlar ve araçların araştırılmaya başlandığı görülür. Bir çomakla toprağı kazma işlemi giderek deneme - yanılmayla başka aletlerin geliştirilmesine neden olmuştur. Yapılacak işe uygun araç araştırılmaktadır. Basit bir zihni işlem, tasarım ve araç arasındaki bağlantıyı oluşturmaktadır. Bu aşamada, karar süreci çok yavaş gelişmekte, basit bir tasarlama başlangıcı ve basit bir kontrol söz konusudur. Dolayısıyla henüz zanaatkarlık oluşmamıştır, kendi kendine bilinçlenme ve bugün halk sanatı diyebileceğimiz bir yaklaşım vardır (Bayazıt, 2004)

Bu döneme ait yapı eylemi yağmurdan korunmaya yarayan ve vücut ısısını (sonraları ateşin sağladığı ısıyı) muhafaza edebilen mağaralardır. Mağara büyük olasılıkla ana rahminin doğadaki örneği gibi kullanılmıştır.

Ürünlerin doğadaki nesnelere benzetilerek yapılmaya başlanması ve taklit yoluyla tasarlamanın hakim olduğu bu devirde, ürün yapanların yavaş yavaş ayrılmaya başladığı görülür. Ürün görülüp algılandıktan ve hatta kullanıldıktan sonra çizime başvurmaksızın ortaya konmaktadır. Bu devirdeki insanlar genellikle avcı oldukları için asıl barınaklarından uzaktaki yerlerde kendilerini korumaya ve barınmaya gereksinimleri vardır. Mamut avcılarının deri, kemik, taşlar ve dallarla yaptıkları çadırların izlerine bugün Avrupa`da rastlanmaktadır (Ertek 1999).

Bu dönemdeki Tasarım ve üretim anlayışında örneksime kavramı, mantıkta önemli bir araç olup iki nesne arasında önemli benzerlik olması esasına

dayanır. Örnekte benzerlik esastır, farklılık gerekli değildir. Ancak çeşitli benzerliklerin yanı sıra önemli farklılıkların unutulması, en önemli tehlikedir. Tek bir örneğe sonuca götürmez. Fakat birbirini takip eden çeşitli örneklemeler sonuca götürebilir. Benzetme yaratıcılığın en önemli aracıdır. Tasarımcılar kendilerini her ne kadar ayrı uçlar olarak sayarsalar da, kendi ürünlerini kendilerinden önceki tasarımcıların ürünlerine benzeterek yaparlar. Doğada ve çevrede başka fonksiyonlara sahip ürünlere tasarımları benzetme en çok karşılaşılan durumdur (Bayazıt, 2004)

Bu döneme örnek olarak; ilk insan yerleşimleri, ve tarihlenebilen en eski yapı geleneği tarih öncesi Anadolu ve Mısır`da varolmuştur. Bu yapılar genellikle iki ana formda inşa edilmiş olup, büyük olasılıkla, insanoğlunun bu dönemden önce sığındığı mağaralar ya da geçici sığınaklara benzetilerek örneğe yöntemiyle ve bu benzetmelerin geliştirilmesine dayanarak oluşturdukları yapılarıdır. Söz konusu iki ana formdan birincisi, tek hücreli dairesel ya da elips plana sahip yarı kubbe mekan ya da çok hücreli dikdörtgen plan özelliği gösteren mekanlardır. Bu ilkel konutlar, tapınaklar taş, çamur, ya da kerpiçten inşa edilmişlerdir. M.Ö. 9000`lerden başlayarak 3400`lere kadar yapıda dairesel formdan dikdörtgen forma geçiş örneğe ya da gereksinime göre bulunan ürünün geliştirilmesi yöntemiyle gerçekleşmiştir (Sevin, 1991).

Özetle tarih öncesi devirlerde tasarlamanın olmadığı durumlarda insanlar gereksinimden, araca ulaşmakta ve bulunan araç, gereksinime geri besleme yapmaktadır. Bulunan araç üzerinde değişikliğin yapıldığı devirlerde ise gereksinim araca, araçta geliştirmeye ulaşmaktadır ve bu sefer geliştirme aşaması gereksinime geri besleme yapmaktadır. İşe yaradığı anlaşılan nesnelere taklidinin yapılması yoluyla tasarlamanın yapıldığı devirlerde ise gereksinim, algılamaya, algılama ise taklit yoluyla sonuç ürüne ulaşmaktadır denilebilir.

3.2 Deneme – Yanılma Yoluyla Tasarlama Eylemi

Elde edilen ürünlerin uzun süre denenip, aksaklıklarının giderilmesi yoluyla geliştirildiği görülmektedir. Herhangi bir şekilde elde edilen ürün, kullanıp denendikten sonra, yenisi yapılırken bazı düzeltmelerin ya da ihtiyaçların değişmesine paralel olarak geliştirmelerin, ürünü etkilediği görülür. Özellikle iklimin, teknolojik değişimin ve buna bağlı olarak toplumsal değişimin ve bunun da sonucunda insan konforunun tasarımı etkilemeye başladığı görülür. Deneme – yanılma yoluyla geliştirilmiş, yerleşmiş tasarımların kullanılmasına, biçimsel tasarım (ikonik tasarım) denmektedir. Belirli koşullar altında nasıl davranacağı, gelenekselleşmiş, bilinen bir tasarımın tekrarlanması risksizdir. Doğa koşullarından kurtulmak için yapılan göl evleri, kara çadırlar, bu kapsam içinde ele alınabilir. (Bayazıt, 2004).

Bu devrin sonlarında ürün yapabilenlerin, beceri sahibi olmaya başladıkları ve ustalaştıkları görülür ama henüz eğitilmiş zanaatkarlar değildirler. Yapılanlarda çok büyük bir çeşitlilik hakimdir. Binlerce yıl süren teknolojilerle tekrarlanan yapılarda ve ürünlerde aynen bir Eskimo iglosunda olduğu gibi, tasarlama ve yapım herkes tarafından bilinir ve yapılabilir, uzmanlık yoktur.

Kuban`a (2002) göre yağma kültüründen, yani hayatta kalmayı toplayıcılıkla, avcılıkla, bir bakıma doğada hazır bulduyuyla sağlayan insan artık uygarlık tarihinin ikinci büyük aşamasına yani tarım yapabilme dönemine geçmiştir. Bu dönemde amaca yönelik aletin, malzeme ve yapının deneme – yanılma yöntemiyle geliştirilmesi söz konusudur. Üretim fazlası ürün, ticaretin doğmasına ve toplumsal iş bölümünün gelişmesine yol açar. Yapı grupları, köylere, köylerde korunaklı kasaba ve kentlere dönüşür.

Kentleşme ve toplumsal iş bölümü, yapı yapmakta özel bilgi ve deney sahibi olanı geçimini mesleğinden elde eden, ve yiyeceğini topraktan ve hayvandan çıkarmayan bir meslek adamının 'tasarımcının / mimarın' prototipini ortaya çıkarmıştır. Bu adam toprak kazan, taş taşıyan değildir. Toplum içinde özel bir statü edinmiş olmalıdır. Yine de ilkel bir teknolojinin verileri içerisinde bu statü

onu çanak çömlek yapandan daha önemli bir kişi yapmış değildir (Kuban, 2002).

Özetle uzmanlığın olmadığı, deneme – yanılma yöntemiyle tasarlanmanın yapıldığı, zamanlarda gereksinim, tarih öncesinden aktarılan araca dair bilginin zihinde düzenlenmesine, tekrar geliştirilip aksaklıklarının düzeltilmesine oradan da sonuç ürüne ulaşmaktadır. Sonuç ürün ise gereksinime geri besleme yapmaktadır. Bunun sebebi ise gereksinimin karşılanmadığı durumlarda ürünün yeniden zihnin süzgecinden geçirilip mükemmelleştirilmesine olanak sağlayacak döngüye yardım etmektir denilebilir.

3.3 Günümüzde Tasarlama Eylemi

Bugün akademik ortamdan yetişen tasarımcılar vardır ve yasal yetkilere kavuşmuşlardır. Bazı mesleklerde akademik ortamda yetişmeyenlere tasarlama yetkisi verilmemektedir. Dünyanın her yerinde 20. Yüzyılda tasarım ve mimarlık okullarının sayısı artmış ve artmaya devam etmektedir. Günümüzde akademik eğitim anlayışıyla birlikte, sanat eğitimi yaklaşımı da önemini yitirmeye başlamış ve giderek tasarlama bilimsel – sistematik yaklaşımlar önem kazanmıştır. 'Form Fonksiyonu takip eder' gibi sloganlar, bu asrın ilk çeyreği için, çok yeni kavramlar olarak görülmektedir. Parçacı ve estetik yaklaşımlar yerini sistemci, katılımcı ve tümücü yaklaşımlara bırakmıştır. İkinci Dünya savaşının getirdiği bilimsel yaklaşımlar tüm bilimlere olduğu gibi yapısal çevre tasarımı da etkilemiş, düşünme sistemini değiştirmiştir. Tasarlama ürünlerinin oluşturulması sırasında gelecek problemlerine eğilme önem kazanmıştır. Yeni metotlar ve tekniklerle çalışma zorunluluğu vardır. Hem akademik ortamdan gelmenin ve uygulamadan uzaklaşmış olma problemlerinin çözülmesi, hem de yeni teknolojik ve toplumsal sorunlara çözüm bulunması gerekmektedir. (Bayazıt, 2004).

Endüstrileşmenin ve teknolojik gelişmelerin sonucu toplumda oluşan gelişmeler ise yeni gereksinimler ortaya çıkarmıştır. Bu yeni gereksinimler yeni tasarlama ürünlerini gerektirmekte, yeni ürünse yepyeni ihtiyaçlar için daha önce hiç denenmemiş olan bir tasarım uygulaması yapılmasına yol açmaktadır.

Çağdaş tasarlama olgusu çok çeşitli etkenlerin bir bileşkesi olarak ortaya çıkmıştır. Toplumdaki bilgi ve değer sistemlerindeki değişimler bugünkü tasarlama olgusunu hazırlayan en önemli etkenlerdir. Tümcü ve sistemli yaklaşımların, bütün bilimlerde parçacı davranışların yerini alması, olasılık kavramının tasarlama yerleşmesi ve kesinlik kavramı yerine geçmesi ve çoğulcu demokratik yaklaşımlar, tasarlama bilgi ve değer sistemine bağlı değişimin en önemli nedenleri olmaktadır. Hızlı teknolojik değişimler, toplumun yaşam şeklini, gereksinimlerini değiştiren etkenlerden biridir. Bu durumda hızla değişen gereksinimlere cevap verebilecek yeni ürünlerin ve mekanların tasarlanması zorunluluk haline gelmiştir. Araçlarda malzemelerde ve teknolojiye ilerlemelerin sağladığı olanaklar, yeni gereksinimler için yeni çözümlerin alternatiflerini artırmakta ve tasarlama eylemide o ölçüde gelişmektedir

Dünyanın artan nüfusu ve bunun sonucunda ortaya çıkan ciddi ekonomik sorunlar, kaynakların geçmişteki israfına, bugün olanak vermemektedir. Enerji, doğa kaynakları ve ekonomik sorunlar, doğal ekolojinin bozulması, tasarlayıcıyı daha önceki devirlerde karşılaşmadığı, kendi kendini kontrol sorunuyla karşı karşıya getirmiştir. Sürdürülebilirlik ve ekonomik tasarım, tasarımcıların ve endüstriyel firmaların sorumlulukları arasındadır. Tasarlama sorunlarının karmaşık yapısı, artan yeni ihtiyaçların büyüklüğü ve karmaşıklığı karşısında, tasarlama yapanlara yardımcı, birçok teknik ve metotların araştırılmasına neden olmuştur. Karmaşıklaşan toplum yapısı ve ona hizmet eden tasarımcının problemler karşısında, yetersiz kalması, kullanıcı ihtiyaçlarını, diğer bilimlerin metot ve tekniklerinden yararlanarak belirlemeyi zorunlu duruma getirmiştir.

Toplumların içinde buldukları politik ortam, giderek kişilerin kendileriyle ilgili olan çevre konularında karara katılma istemlerini destekler duruma gelmiştir. Bu gelişmeler, çevre düzenleme amacına yönelik mimarlık ve endüstri ürünleri tasarımı mesleklerini de etkilemiştir. Tasarlayıcı kullanıcıya kendi problemlerini nasıl belirleyip çözeceğini gösteren, yeni bir kişiliğe girmek zorunda kalmaktadır (Bayazıt, 2004)

Kısacası içinde bulunduğumuz yüzyılın tasarım anlayışı her türlü hareketlere, dönüşümlere, gelişmelere açık, kesinleştirilip durağanlaşmamış çözümlere yönelmektedir. Çağdaş, bilimsel ve teknik yöntemler çok ileri tasarımları kısa sürede uygulamaya olanak sağlamaktadır. Ütopya olarak nitelendirilebilecek tasarımlar çok kısa süreler içinde uygulanmaktadır ve gelecekte bu sürenin daha da kısılacağı söylenebilir.

3.3.1 Yeni Fikir Bulma ve Yaratma Süreci

Tasarlamada yaratıcılık tasarımın tarihi kadar eskidir. Yaratma kavramı Türkçe`de yoktan var etmek, güzel olanı yapmak, kurmak, doğurmak, olmasına yol açmak anlamında kullanılmaktadır. Yaratıcılıksa, yaratabilme, var etme yeteneği olarak tanımlanmaktadır. Yaratıcılık İngilizce`de 'creativity' kavramı karşılığı olarak kullanılmaktadır. Yaratma anlamına gelen 'to create' sözcüğünün Latince aynı anlamda 'creare', eski Yunanca`da başarmak, 'krainein' anlamında kullanıldığı görülmektedir (Bayazıt, 2004).

Psikolojide yaratıcılık her kişide var olduğu kabul edilen ve her kişiyi icat etmeye, maddi, zihni, duygusal vb. yenilikler ortaya koymaya iten varsayımsal yatkınlık olarak tanımlanmaktadır. Yaratıcılık kavramı genellikle bir sanat yapının oluşturulması için kullanılsa da, bir soruna getirilen çözüm, yeni bir yöntem ya da yeni bir aracın ortaya çıkarılmasında da rol oynar. İnsanlar üzerinde yapılan psikolojik araştırmalar, insanın çevre koşullarıyla bu koşulları değiştirmek için gösterdiği motivasyon ve öğrenme arasında ilişki olduğunu ortaya koymuştur (Ertek, 1999).

Ayrıca Yaratma, yenilik, orijinallik, kendisi için yeni olma, buluş yeteneği, kalıplardan kurtulma, deneylere açık olma, beklenmeyen yenilik, üretme, yapma, el işi, ürün performansının başarısı, bitmiş ürün, hayal gücü, buluş, oluşum, önceki deneyimi aşmak, bir kaynağa göre yeni olma durumu gibi çeşitli anlamlarda kullanılmaktadır.

Yaratıcılık kavramı ise kişiler, ürün, süreç için; durağan olmayan, hayal gücüne dayanan, yeni, değişik, standart dışı, yetenekli, dahice, orijinal, yeni fikir anlamlarında kullanılmaktadır (Bayazıt, 2004).

Yaratıcılığa yardımcı olmak üzere çeşitli teknikler geliştirilmiştir. Bunlardan biri olan benzetme yapma, tasarlanacak ürüne benzer örnekler konusunda bilgilenme, tasarlamada en fazla uygulanan yaklaşımdır. Mimari tasarım büyük ölçüde benzetmeye dayanır. Taşıyıcı sistem, tesisat, bitirmeler, detaylar bir binadan diğerine benzetilerek aktarılır. Benzetme her zaman daha önceki tasarımlara öykünerek yapılmaz bazen de farklı kavram ve nesnelerin soyutlanarak tasarıma aktarılması da yaratıcı bir yöntem olarak kullanılabilir. Örneğin Le Corbusier'in Ronchamp şapeli yaratıcı bir örnekse örneğidir. Bu şapelin çatısının bir yengeç kabuğu olduğunu Le Corbusier kendisi söylemektedir. Bir küçük deniz hayvanına benzetilerek yapılan bu yaratıcılık ürünüde yapının pencere detayları için aynı şeyleri söyleme olanağı yoktur (Bayazıt, 2004)

Mevcut tasarımların ve benzer örneklerin kabul edilebilir bir çözüme götürmediği durumlarda ise zihinsel engelleri kaldırmaya yönelik bir yaklaşım uygulamak gerekir. Bir insanın zihinsel olarak engellenmesine neden olan bir çok faktör vardır. Zihinsel engelleri kaldırma yaklaşımları sırayla takip edilen bir metod değildir. Ancak bazı kategorilere girebilecek bazı kuralları belirleme olanağı vardır. Bu kuralların bazıları zihinsel engelleri kaldırmaya yeterlidir. Mevcut tasarımı ya da parçalarını değişik şekillere sokma, yeni bağlantılar arama, tasarım durumunun yeniden değerlendirilmesi, tasarımcıya kendi düşünce kalıplarını algılama olanağı tanıyıp sonra da kontrol olanağı verme, değişik açılardan düşünmeye çalışma, değişik kavramlarla düşünmeye çalışma, temel bir takım elemanlarla düşünme, aynı konunun farklı kişiler tarafından algılanış biçimini ve kişilerin birbirlerine karşılıklı etkilerini ele ama bu kurallardan bazıları olarak sıralanabilir.

Beyin fırtınası ise yeni fikirlerin grup halinde ya da tek başına ortaya çıkarılmasına yardımcı ve teşvik edici bir metod olarak bilinmektedir. Öyle bir yaratma metodudur ki, ortaya çıkacak fikirlerin uygulanıp uygulanmamasının, değerli ya da değersiz olmasının hiç önemi yoktur. Önemli olan çok sayıda fikrin

ortaya konması ve başka fikirlerin çıkmasına yardımcı olmaktır. Beyin fırtınası oturumlarında hiç bir fikir eleştirilmez, aksine en uçuk fikirler desteklenir. Oturuma katılanlardan, oturumda öne sürülen fikirler konusunda yeni, çağrışıma dayanan fikirler ve benzetmeler yapmaları ya da bu fikirleri geliştirmeleri istenir. Önemli olan çok sayıda fikrin ortaya konmasıdır. Fikirler kaydedilerek sonradan değerlendirilirler.

Biçimsel tasarlama yaklaşımında ise mevcut bilgilerden hareket ederek bu alandaki bilgiler belirli bir ayıklamadan geçilerek genişletilir ve akla gelebilecek alan için içindeki bütün alternatifler ve kombinasyonlar ortaya konur. Biçimsel yaklaşım uygulayıcıları için en önemli noktalar, bütün nesnelere, olayların ve kavramların devamlılığı görüşünden sapmamak, bütün biçimsel alanı belirlemeden bir çözüme geçmemektir.

Tasarım problemlerini kavramlarla açıklamak ve o noktadan daha başarılı bir tasarıma ulaşmak kavram üreterek tasarlama denilen bir diğer tekniktir. Tasarlamanın herhangi bir aşamasında kullanılacak ve tasarımcıya benzer durumlarda gerekli olabilecek bilgileri hatırlatmaya yardımcı olan tekniğe ise kontrol listeleri hazırlamak denir. Kontrol listeleri tasarlamanın ilk aşamalarında, tasarlama ve değerlendir eylemlerinde tasarımcılara tasarlama problemlerinin ayrıntılarını hatırlatıcı nitelikte hazırlanmış listelerdir. Ayrıca çözümlerde eksik bırakılan tarafları bulmak için de bu listelerden yararlanılabilir (Ertek, 1999).

3.3.2 Tasarım Ve Teknoloji Etkileşiminin Tanımlanması

Tasarım kavramı Türkçede bir aracın parçalarının kağıt üzerinde çizilmiş şekli anlamında kullanılan 'tasar' kavramına dayanmaktadır. Tasarı, bir kimsenin yapmayı düşündüğü şey; olması veya yapılması istenen bir şeyin tasarlama sonucu zihinde aldığı biçim olarak Türkçede kullanılmaktadır. Tasarım, tasarı kökünden 'tasarı-m' olarak türetilmiştir. Tasarımlama eylemi veya zihinde canlandırılan biçimdir. Tasarım temel bir insan eylemidir. Amaçlanan belirli bir hedefe yönelik, planlanan insan eylemleri tasarlama sürecini oluşturur.

Tasarım sözcüğü İngilizce'deki design ve Fransızca'daki projeter sözcükleri karşılığı olarak kullanılmaktadır. Design sözcüğü Latince'den gelip, 'de+signare' köklerinden oluşur, signare: işaret etmek demek olup, signum: işaret kökünden türetilmiştir. Sözlük anlamı ise, bir plan ya da eskizi yapmak üzere zihinde canlandırmak, biçim vermek ya da üretilmek üzere zihinde canlandırılan bir plan; bir sonucu hazırlayan adımların ortaya konulduğu zihni bir proje ya da şemadır. Sanatta ilk eskiz, resim, bina ya da dekorasyon gibi yapılacak bir şeyin esas özelliklerini özetleyen şekil, bir sanat eserini meydana getirecek elemanların ve detayların düzenlenmesi anlamına gelmektedir.

Dizayn (design) sözcüğü, Latince biçim vermek, temsil etmek demek olan designare sözcüğünden gelir. Ancak, bugün bu ifadelere tasarlama, planlama, eskizler yapma, biçimlendirme ve kurgulama gibi değişik anlamların katılımıyla, dizayn sözcüğü, içerikçe tanımı güç bir kavram niteliği kazanır. Tüm bu karmaşık yapısına karşın, dizayn sözcüğü, pratik yaşamdan teorik yaşamın en üst basamaklarına kadar uzanan bir kullanım alanına sahiptir. Örneğin elimdeki kalemin, yazı yazdığım masanın, kullanmakta olduğum bilgisayarın, duvarda asılı olan tablonun ve bilimsel bir araştırmanın dizayn edilmesi gibi.

Bütün bu karmaşık ve yaygın yapısıyla dizayn, Türkçe karşılığıyla "tasarım" nedir? Böyle bir soruya verilecek genel bir yanıt: 'Dizayn, bir sorunun çözümü için bir plandır, bir ide'dir'.

Buna göre, dizayn, ilkin bir ide olarak düşüncede var olan bir tasavvurdur, ama bu ide, bu tasavvur, bir biçim (form) verme dinamiğini içerir ve bu oluşum süreci içinde biçim kazanmış bir ide olarak dışlaşır, somutlaşır. Buna göre her dizayn, her tasarım olgusunda, bir ide ve bir de dizayn edilmiş, tasarımılamış bir nesne bulunur. Bunu başka türlü söylersek, her tasarımılamada tasarımılayan bir süje ve bir de tasarımılanan bir obje vardır. Tasarımlayan süje, duyum, algı, düşünme, duygu ve hayal gücü gibi bilgi yetileriyle kendisine verilmiş olan bir nesneyi üç boyutlu doğal düzen içinden çıkarır ve onu tasarımsal bir dünya içine yerleştirir. Bu nedenle, daha en yalın bir bilgi olayı bile, burada duyularla algılanan bir nesnenin bir obje haline getirilmesi söz konusu olduğuna göre, bir

tasarımı ifade eder. Örneğin üzerinde yazı yazdığım ve duyularıyla algıladığım şu masa dediğim nesne, bir masa-objesi haline geldiğinde, real dünyanın kategorilerinin dışına çıkar ve benim bir tasarımım olur.

Schopenhauer'ı bu açıdan yorumlarsak, onun dediği gibi, 'Dünya benim tasavvurumdur'. Buna göre, tasarım, insanın nesnelere kurduğu en temel iletişim kipidir. Bu kip, bilgi, etik, estetik ve teknik kategorileri içinde kendini gösterir. Bilgisel tasarımlar, bilimde ve felsefede en üst düzeyde varlık kazanırlar. Bu tasarımlar, bilimde model teorileri, felsefede düşünce sistemleri, felsefe sistemleri olarak somutlaşırlar. Söz gelimi, fizikte Aristoteles'in fiziği, varlık üstüne bir model teorisidir, aynı şekilde Newton fiziği de varlık üstüne bir model teorisidir. Max Planck'ın fiziği de aynı şekilde varlık üstüne bir model teorisidir. Ama aslında tümü varlık üstüne geliştirilmiş bir dizayn'dır, bir tasarımdır. Felsefe alanındaki tasarımlar, düşünce sistemleri adını alır dedik. Örneğin bir Platon, bir Descartes, bir Kant ve bir Hegel sistemi de yine varlık üstüne yapılmış tasarım modelleridir. Bu anlamda, tasarım olarak düşünce sistemi, varlığı bütünlüğü içinde ele alan, varlık hakkında tümel bir görüşü ortaya koymayı amaçlayan bir tasarım modelidir (Tunalı, 2004)

Teknoloji ise kelime olarak Yunanca 'techne (sanat, zanaat, el sanatı, meslek)' ve 'logos (bilim, söz)' kökünden gelmektedir. 'Technologia' ise sanat ve zanaatların sistematik bir şekilde konularının ele alınış biçimidir. Ayrıca bu köklere 'technic' de eklemek gerekir ki o da sanatla ilgili anlamında kullanılmaktadır (Şener, 1996). Eski Yunanlılara göre 'technic' açığa çıkarmak demektir ve 'poiesis' e aitti ki bu da 'sebeplere' anlamını içeriyordu. Teknoloji bir sebeplere olma tarzıydı. Sebep olma ve açıklık bir araya geldiğinde teknoloji oluşmaktaydı. İlk kez 17.yy'da Avrupa'da kullanılmaya başlanan teknoloji kelimesi için birçok değişik tanımlama yapılmıştır.

Araştırmacıların yaptığı bazı tanımlamalarda teknoloji, sanat ve el sanatlarının sistematik işleyişi, pratik ve endüstriyel sanatın bilimsel çalışması olarak ifade edilmektedir. 1977'de Cornwell teknolojiyi, bir ülkedeki üretim gücü ve üretimde uygulanan teknik bilgi olarak tanımlıyor. Nothan Rosenberg 1982'de daha geniş

açından yaklaşarak teknolojiyi, verilen belirli kaynaklarının miktarından daha fazla üretmek veya kalite olarak üstün üretmek için gerekli bir çeşit bilgi olarak tarif ediyor. 1984'te Dosi, teknolojiyi, pratik ve teorik bilgi, teknik metotlar ve prosedürler olarak tanımlamaktadır (Lowe, 1995).

Perroun'a göre ise teknoloji, bireyin bir nesneyi değiştirme amacıyla araç ve mekanik donanım yardımı olsun veya olmasın giriştiği çabalardır. Gillespie ve Milet'i'ye göre ise teknoloji kavramı, görevlerin yerine getirilmesinde başvurulan faaliyet, donatım, malzeme, bilgi ve deneyim türlerini ve örüntülerini kapsamaktadır (Tiryaki, 1990)

Teknoloji, malzeme kültürüne ait karmaşık bir sistem ve onun oluşmasında etkin olarak görev alan bilimsel bilgiler olarak da açıklanabilir. Özellikle 18.yüzyıldan bu yana süre gelen hızlı endüstrileşme ve bilimsel yeniliklerin hızlanması ile teknoloji terimi, üretim, buluş ve cesaret ile bütünleşen bir anlam kazanmıştır. 20.yüzyıl bu nedenle "teknoloji asrı" adını almıştır.

Doğayı bütünüyle kavrama çabası bilimin özünü teşkil etmektedir. Teknolojinin özü ise 'insanla doğanın çelişki' içeriğindedir. İnsanın doğada var olabilme çabası varlığı boyunca yaşam için yöntem edinme uğraşını gerektirir. Doğaya uyumun doğaya direnme biçiminde oluşumu bir çelişkiyi ifade etmektir. Bu çelişkinin aşılması var oluşun amacını belirler. Bu amaç ise edinilmiş yaşam prensipleriyle, yani yöntemlerle biçimlenir.

İnsan – doğa ilişkisindeki uyumun sağlanabilmesi ve yapay çevreyi oluşturma eğilimleri çok özel ve zorunlu bir ihtiyaç ve gereksinimler spektrumu içerir. Bu spektrumun aktivitesi; bilimsel bilgi birikiminden "fayda çıkarımı" olgusunun pratik yaşam bazındaki yerini almasına olanak sağlar. Bilginin olanaklarının kullanımı pratik yaşam düzeyince indirgenerek somutlaştırılması teknolojinin oluşumunu tarif eder. Yani; soyut bir kavram olan bilim; teknolojiyle somut bir kimliğe erişir. 19. yy. itibariyle çağın belirleyicisi olan teknoloji, bilimin ürünüdür. Ancak bu süreç tek yönlü işlememektedir. Bu ikili birbirini etkilemekte ve çoğalımı sağlanmaktadır. Bilim teknolojiyi doğurur. Bilim daha çok bilim üretmek

için teknolojiyi kullanır. Daha çok bilim daha çok teknolojiyi üretir. Teknoloji ve bilim aralarında doğurgan bir döngü oluştururlar denilebilir (Göker, 1995).

Literatürdeki değişik teknoloji tanımlarının bazıları ise şöyledir:

- Teknoloji, insan topluluklarında kültürel gelenek ile fiziki ve biyolojik çevre ile uğraşmaktır (Merill, 1968).
- Teknoloji, mal ya da hizmetlerin üretilmesi yöntemlerinin bilimidir (Türkcan, 1972).
- Teknoloji, bilimsel ve mühendislik bilgilerini kullanarak pazarda kazanç, üretimde kolaylık sağlanmasıdır (Demir, 1973).
- Teknoloji, girdileri çıktılara dönüştüren tüm fiziki süreçleri ve bu dönüşüme eşlik eden toplumsal düzenlemeleri ifade etmektedir (Kırım, 1990).
- Teknoloji, yararlı ürünleri üretmeye ve yeni ürünleri tasarlamaya yarayan bilgiler bütünüdür (Perin, 1992).
- Teknoloji, yeni mal, hizmet üretimi veya imalat süreçlerinin, yönetim metotlarının bulunmasına, geliştirmesine ya da pratik sorunların çözümüne yönelik uygulamalı teknik bilgiler bütünüdür ve kendini yenilikler ve buluşlar biçiminde gösterir (Seyidoğlu, 1992).
- Modern teknoloji, bütün üretim metotlarının ve malzemelerin makinelerin ve strüktürlerinin uygulanış tarzının teşkilatlandırılmış bir bütünüdür (Güvenç, 2004).
- Teknoloji, bir bilgi birikiminin, bir kültürün bir düşüncesinin ve bir davranışın ürüne yansması, kısaca belirli hedeflere ulaşmak için çeşitli aşamalarda

geliştirilen bilgi birikiminin üretim sürecine uygulanmasıdır (Güvenç, 2004).

- Teknoloji, bilimsel düşüncelerde veya mühendislik dizayn ve çalışmalarında kullanılan aletler ve bilgi birikimlerinin tümüdür (Güvenç, 2004).
- Teknoloji, insanın yaşadığı ortamı kendisine daha yararlı bir hale getirmek gayesi ile değiştirmek için sahip olduğu ve kullandığı bilgilerin tümüdür (Güvenç, 2004).
- Teknoloji, insanın tabiatı egemenliği altına almak için geliştirdiği her türlü araç ve gereçler topluluğudur (Avcı, 1990)
- Teknoloji, sanayinin çeşitli dallarında kullanılan takımların, işleme usullerinin ve metotların incelenmesi şeklinde ya da bilimlere, sanatlara ve mesleklere has teknik terimlerin tümüdür (Emregül, 2003)

Her hangi bir ürünü tasarlama ve biçimlendirme düşüncesi, tarih içinde çok uzun bir zaman dilimi boyunca, çok değişik yollarla uygulanarak ve gittikçe hızlanarak süre gelmektedir. Çünkü her ürün onu hazırlayan ve oluşturan koşullara bağlı olarak biçimlendirilir. Tasarım yapma düşüncesinin, genel olarak, ilk insanın herhangi bir şeyi eline alıp, onu yeniden biçimlendirmesi ile birlikte başlamış olduğu varsayılabılır. İşte o ilk günden bugüne kadar, pek çok çeşitli amaç için ürün tasarlanmış ve biçimlendirilmiştir. Bütün bunlar üretilerek kullanılmış ve işi bitince de yok olmuştur. Hiç kuşkusuz bu uzun süre boyunca, amaçlarda da bir çok yönde değişiklikler olmuştur. Gerçi bu arada üretimde kullanılan araç ve gereç de sürekli olarak yenilenmiştir. Ama 'bir şeyleri tasarlayıp onları yeniden biçimlendirme düşüncesi' ise temelde hemen hemen hiç değişmeden süregelenmiştir (Küçükerman, 1996).

Teknoloji ve tasarım bilgi teknolojilerinden yoğun bir şekilde etkilenmeye başladığı bu günlere varmasındaki en büyük payın Endüstri Devrimi ile gelişen

teknoloji olduđu gerçeđi ile birlikte, tarih içinde sözü edilecek medeniyetlerdeki teknolojik geliřmeleri ve teknolojik deđeri olan bazı yapıları, elemanlarını inceleyerek bu süreç içinde geliřen teknolojiden, teknolojinin ve tasarımın nasıl ve ne ölçüde etkilendiđini ve nereye geldiđini görmemiz mümkün olacaktır. Hiçbir kavram ya da nesne birdenbire oluşmaz ve kesin biçimini alamaz. Mutlaka çeřitli evreler geçirmek zorundadır. Her şey zaman içinde geliřir ve gerçek deđerine belirli bir süreç içinde ulaşır. Geliřen teknolojik süreç içerisinde teknolojinin tasarım üzerindeki etkisi artmış bulunmaktadır. Tasarım hızla geliřmiş teknoloji kavramını da içerir hatta onun yerine de anılır hale gelmiş bulunmaktadır (Ertaç, 2003).

Tasarlamada insan ve çevrenin oluşturduđu sistem konu alınır ve bununla ilgili sorunların belirlenmesi ve sorun strüktürünün ortaya çıkarılmasından sonra üretilen almasıık (alternatif) çözümler arasında en uygun (optimum) olanın seçimine karar verilir. Tasarlama konusunda ilk yaklaşım bir tasarlama stratejisi kabul edilerek yapılır. Bu stratejiye göre seçilen tasarlama metotlarından, tekniklerinden yararlanılır. Tasarlama sırasında elde edilen çözümler sorun belirlerken saptanan amaçlara göre değerlendirilir.

Tasarlama yaklaşımları tarihsel gelişim içinde kronolojik olarak ele alınabileceđi gibi, kültürel farklılıkların çağdařlığı açısından da incelenebilir. Tasarlamanın ilk dönemi el sanatları (zanaat) ya da deneme yanılma yaklaşımıyla başlatılır. Tasarlama yapılan mimarlık ve sanat okullarının ortaya çıkışı endüstrinin gelişimiyle paralellik gösterir. Bu konuda ilk örnek, 1671'de Paris'te XIV. Louis'nin danışmanı Jean Bapdiste Colbert tarafından Fransız Akademisine Bađlı olarak, çizim ve zanaat öğretmek üzere kurulan Universal Factory' dir (Evrensel Fabrika).

Mimarlar ve tasarımcılar, 18. ve 19. yy'larda hızla geliřen orta sınıfın elinde bir üslup taklitçisi durumuna düşmüşler ve makinenin üstünlüğünden kurtulamamışlardır. 1919'da Batı Almanya'da Weimar'da kurulan Bauhaus'la toplumun gereksinmelerine ve yeniden el sanatlarına yönelmek istenmiştir. Önceleri politik bir davranış gibi görülen, Gropius ve H.Meyer'in başlattıkları

akım, daha sonra insan-çevre ilişkilerine dayanan bilimsel bir temel üstüne oturmuştur. Le Corbusier ve Gropius gibi öncü mimarlar Atina'da yapılan CIAM kongresinde en iyi (optimum) çözümlerin kolayca elde edilmesine yönelik standartlar koymaya başlamışlardır. 1950'lerde mimarlar savaş sonrasında ortaya koyduğu yapım sorunlarıyla uğraştıkları için düşünmeye zaman bulmuşlardır. Savaşın yarattığı yapım sorunlarının altından geleneksel meslek anlayışıyla kalkmanın olanaksızlığı anlaşılmış ve II.Dünya Savaşı sırasında ulaşılan bilimsel gelişmelerin, tasarlama sorunlarının çözülmesine önemli katkıları olmuştur. Sistemlerin, eylemlerin tasarlanması düşüncesi, 20. yy'ın başlarından bu yana savaş araçlarını ve fabrikalarda kullanılan makineleri tasarlar ve geliştirirken yararlanılan sibernetik, iş etüdü (work study), ergonomi, yöneylem araştırması (operations research), uygulamalı psikoloji (applied psychology), sistem analizi (systems analysis) yöntem ve tekniklerini kullananlar tarafından biliniyordu. Bu yaklaşımlar 1950'lerde yavaş yavaş kent planlama, mimarlık, endüstri tasarımı ve öteki alanlardaki tasarım konularına aktarılmaya başlanmıştır. Savaş sonrasında endüstri ürünleri ve mimari tasarlama sistemli hareketlerin Bauhaus'un devamı olarak Batı Almanya'da Ulm'de kurulan Tasarım Yüksekokulu'ndan bir ivme aldığı görülür. Bu akım Ulm'den Rittel'le ABD'de Berkeley California Üniversitesi'ne, Bruce Archer'la İngiltere'de Kraliyet Sanat Yüksekokulu'na götürülmüştür. Öte taraftan, Christopher Alexander ve Serge Ivan Chermayeff (1900) tarafından yayımlanan Community and Privacy (Topluluk ve Mahremiyet) başlıklı kitapla 1963 yılında Christopher Jones ve D.G Thornley tarafından Londra'da organize edilen ilk Tasarlama Metodları Kongresi, tasarlama bilimsel yaklaşımlara öncülük etmiştir. ABD'de NASA Uzay Araştırmaları Merkezi'nde rolleri azalan sistem analizcilerinin bildiklerini ve kullandıkları model ve teknikleri öteki tasarlama alanlarına aktarmaya başlamaları da sistemci yaklaşımlara hız kazandırmıştır.

C. Alexander'in çalışmaları bir yandan sistemci yaklaşıma öncülük ederken öte yandan da davranışçı tasarlamanın ilk örneği sayılmaktadır. Daha sonraları bu yaklaşım Çevre Psikolojisi olarak ABD'de, Mimari Psikoloji olarak, Avrupa'da gelişmiştir. Çevre Psikolojisi, tasarlama ürünleriyle kullanıcıların toplumsal ve psikolojik özellikleri arasındaki ilişkileri inceleyen başlı başına bir disiplin olarak

yerleşmiş durumdadır. Politik ve teknolojik içeriği nedeniyle tasarlama kongreleri 1960'larda kişisel tek olaylar halinde devam ederken teknolojik gelişmeler nedeniyle bilgisayarla tasarlama tartışmasız kabul edilir duruma gelmiş (bilgisayarla mimarlık tasarımı), katılımcı tasarlama uygulamaları da 1960'ların sonlarında yasallık kazanmıştır. 1968'de Berkeley California Üniversitesi'nde DMG (Design Methods Group / Tasarlama Metodları Grubu), 1970'te İngiltere'de DRS (Design Research Society / Tasarım Araştırma Derneği) kurulmuştur. Her ikisi de önce birlikte sonra ayrı ayrı sürekli yayınlar çıkarmaya ve tasarlama kongreleri düzenlemeye başlamışlardır. Tasarlama kullanıcı ve çevresinin karşılıklı ilişkilerini psikoloji ve sosyal psikoloji açısından ele alan MER (Man Environment Relations / İnsan Çevre İlişkileri), EDRA (Environmental Design Research Association / Çevresel Tasarım Araştırma Birliği), IAPC (International Architectural Psychology Conference / Uluslar arası Mimarlıkta Psikoloji Kongresi) gruplarının düzenledikleri kongre ve yayınlar bulunmaktadır.

1980'lerde PC (Personal Computers) devriminin ardından bilgisayarların hızla yaygınlaşması, 1950'li yıllardan bu yana süren yapay akıl çalışmalarının tasarım alanına da girmesini etkilemiştir. 1965'te Manchester'da yapılan The Design Method (Tasarlama Metodu) kongresinde S.Gregory tarafından ortaya atılan 'design science (tasarlama bilimi)' yaklaşımı, 1969'da H.A.Simon tarafından yazılan The Science Of Artificial (Yapay Bilim) kitabı ve sonra Carnegie Mellon Üniversitesi'nde yapılan çalışmalar, deneysel olarak tasarım sürecini incelemeye yönelmiştir. Tasarım için araştırma, başka bir deyişle 'tasarım araştırmaları (design research)' bu gelişmelerin bir devamı sayılabilir. Önceleri daha çok ürün ve kullanıcı üzerinde yapılan tasarlama araştırmalarının yanı sıra bilgisayara aktarılacak tasarım bilgilerini ortaya koymak amacıyla da, tasarlama üzerinde araştırmalar yapılmıştır. Bilgi işleme (information processing) kuramının mimari tasarımda uygulanması yaygınlaşmıştır. Bu çalışmalarda amaç, tasarımcının tasarım sürecinin, tasarımındaki nedenlerinin, algılamasının, sahip olduğu normların, ekiple çalışmasının ve elindeki bilgilerin tümünün keşfedilmesidir. Deneysel, yani ampirik nitelikli olan bu bilgilerden elde edilen kurallardan bilgisayar ortamında yararlanılması amaçlanmaktadır.

1973'te İTÜ'de Tasarlama Yöntemleri Kürsüsü'nün kuruluşu Türkiye'de tasarlama bilimsel yaklaşımların ilk kez resmi bir nitelik kazandığını gösterir. Aynı kürsü tarafından 1978'de Türkiye'deki mimarlıkta ilk tasarlama uluslararası kongresi olan, 'Architectural Design: Interrelations Among Theory, Research and Practice (Mimarlıkta Tasarlama: Kuram, Araştırma ve Uygulama Arasındaki Karşılıklı İlişkiler)' düzenlenmiştir. Çeşitli disiplinlerin yer aldığı bu kongrenin ardından 1982'de aynı fakültede daha geniş kapsamlı olarak Tasarlama I.Ulusal Kongresi gerçekleştirilmiştir (Bayazıt, 2004).

3.3.3 Tasarımcının Teknolojiyi Algılaması ve Kullanabilirliği

Tasarımcının hayal gücünün sınırlarını teknoloji daha da geliştirir. Aslında taşıyıcı sistemden malzemeye, donanımdan tesisat sistemlerine değin bir dizin yapı bileşeni, teknolojinin gelişimine paralellik içinde değişmekte, tasarım için alternatif olanaklar sunmaktadır. Teknolojinin gelişme yönü genelde, daha hafif, daha küçük ve daha akıllı ürünler üretmeye yönelik bir çaba içersinde olma hareketidir. Teknoloji farklı olarak her yapı biriminin kitlesele olarak özerk biçimlenmesine doğru tasarımcıyı yönlendirdiği düşüncesiyle, farklı her yapı biriminin farklı malzeme ve tekniklerle inşa edilmesini ve farklı doku etkileriyle inşa edilmesini ve bu şekilde vurgulanmasını da zorunlu kılmaktadır (Özmimar, 2002).

Teknolojiyi ve teknolojik gelişmeyi, insanın kendi yararını ve yapay çevrenin denetimini sağlamaya yönelik bir çalışmanın sonucu olarak kabul edebiliriz. İnsanoğlunun yaşantısı için en önemli gereksinimlerden biri barınma gereksinimi olduğu için, teknolojik gelişmelerin özellikle bu alanda oldukça etkili olduğu görülmektedir. Binlerce yıl deneme yanılma yöntemiyle gelişen, 18. Yüzyılın sonlarında uygulanabilir bilim olmaya başlayan ve 19. yüzyılın başlarında, Endüstri Devrimi ile birlikte çok büyük gelişmeler gösteren teknoloji, birçok bilim dalı gibi, mimarlığı ve tasarımı etkisi altına almıştır (Bıyıkçı, 2007).

Yukarda ve bir önceki bölümde anlatılanlar ışığında mimarlık mesleği üzerinden teknoloji, tasarım ve tasarımcı etkileşimini incelersek:

Mimarlık mesleğinin gerektirdiği yetenekleri geliştirmek için mimarlar uzun zaman harcamaktadırlar. Kağıdı, kalemi, eskizi, maketi, bilgisayarı, teknik ve temsilleri olan araçları ile tanışıklığını geliştirdikçe, geliştirilen yetenekler, zaman içinde bilinçlerine birikerek yerleşmektedir. Tasarım araç ve teknolojilerinde meydana gelen değişiklikler, ister pratiğin gerektirmesi ile olsun, ister teknolojinin dayatması ile olsun, kullanıcının yeni yetenekler ve davranış biçimleri geliştirmesini gerektirmekte, tasarım sürecinin karakterini oldukça etkilemekte ve yönlendirmektedir.

Walter Ong'un (1985) 'teknolojinin içselleştirilmesi' olarak tanımladığı bu süreç, herhangi yeni bir yeteneğin elde edilme ve geliştirilme sürecinde de aynı şekilde geçerlidir. James L. McKinney ve F. Warren McFarland (1982), yeni teknolojilerin özümsemesinin dört aşamasını şöyle çizer: Birinci aşama, teknolojiye yatırım yapma kararı; ikinci aşama, yeni teknoloji ile deneme yapma; üçüncü aşama, teknolojiyi kontrol etme, hakim olma ve son olarak dördüncü aşama, teknolojinin diğer uygulamalara transferidir. Her teknolojik yeniliğin gelişinde, benzer aşamalar bulunabilir. Mimari tasarım araç ve teknolojilerinde meydana gelen değişiklikler de aynı şekilde bir özümseme sürecini gerektirmektedir.

Yeni teknolojiler okullar, şirketler ve üniversiteler gibi ortamlara dahil edilmeye çalışırken, kullanılma, özümseme süreçleri, kademeli bir uyum sağlama süreci ile gerçekleştirilmektedir. Tasarım ile dijital teknolojilerin entegrasyonunda da, tasarımın çeşitli aşamalarında gerekli becerilerde artış ve değişimler ile beraber; organizasyonel, stratejik ve kültürel değişimler de gelmektedir. Özümseme süreçlerinde başlangıçta önceki durumun altında kalan bir performans düşmesi gerçekleşebilir ama alışkanlıkların yerleşmesi ve tam özümsemenin sağlanması ile performans tekrar yükselecektir (Atılğan, 2006).

Sonuç olarak 'Tasarım bugün artık dünya ekonomisinde önemli bir güç olmuştur. Gelişmiş ülkeler bu gelişimlerini endüstrileşmeye borçlu iken gelişmekte olan ülkeler de hızla endüstrileşmeye yönelmektedir. Artık endüstrileşme kavramı dolayısıyla tasarım gelişmenin anahtarı olarak

görülmektedir (Lowe, 1995)' ve tasarımcı bu anahtarı doğru kullanabilmek için teknolojiyi çok iyi algılamak ve uygulamak zorundadır denilebilir.

3.4 Tasarımcının Kendini Ve Mesleğine Olan Yaklaşımını Özgünlük Çerçevesinde Sorgulaması

Öze dair, özden gelen anlamlarını da içeren özgün sözcüğü, kökeni Latince 'originalis' olan 'orijinal' sözcüğünün karşılığıdır ve İngilizce, Fransızca ve Almanca'da 'original' olarak yazılır. Orjinal sözcüğü ise ilk örnek olan, asıl olan, yeni, yaratıcı, taklit olmayan, özgün olan demektir.

Guilford (1959) özgünlüğü yaratıcı düşünceye özgü bir özellik olarak tanımlar ve ona göre özgünlük, alışılmamış fikirleri ve çözüm önerilerini üretme yeteneğidir. Read'in (1960) 'önceden biçimi ve hiçbir yüzü olmayan birşeyin varlık kazanması' olarak tanımladığı yaratıcılık, yoktan var etme olabileceği gibi, daha çok ve genellikle, var olan malzemenin yeni biçimde kullanımı, yeni baştan uyarlamasıdır. Landau'ya (1974) göre ise, yaratıcılık, daha önce kurulmamış ilişkiler arasındaki ilintileri kurabilme, böylece yeni bir düşünüş şeması içinde, yeni yaşantılar, deneyimler, yeni ve özgün düşünceler ve yeni ürünler ortaya koyabilme yetisidir.

Yaratıcılıkla ilgili araştırmalara göre özgünlük, fikirlerden başlayarak davranışa ve giderek de üründe ortaya çıkan bir yaratıcılık yeteneğidir ve bu yetenek, aynı zamanda yaratıcı düşüncenin ürettiği ana fikrin ve bu yolla gerçekleştirilen ürünün önemli bir özelliğidir (Şatır, 1998). Şatır'a (1998) göre özgünlük hem sanatsal ürünlerde, hem bilim ve teknik alanının ürünlerinde ve hem de doğa varlıklarında ortaya çıkmaktadır. Sanat ağırlıklı ürünlerde sınırlamalar daha büyük ölçüde yok olmakta, duygusal anlamlılık artmaktadır. Bilim ve teknik ağırlıklı ürünlerde ise akla yatkınlık ve gerçeğe uygunluk önemlidir. Bunlara karşılık doğa varlıkları gerçeğin kendisidirler. Fakat öylesine çok, öylesine çeşitli ve öylesine sınırlar içinde sınırsızlardır ki hem bilimin ve tekniğin akla yatkınlığını ve hem de sanatın duygusal anlamlılığını kapsarlar.

Akarsu (1998), tasarımı önceden görülenmiş olana karşıt olarak salt imgelem yoluyla varlık kazanan şey olarak tanımlanmaktadır. Yani tasarlama; yeni ve daha önce varolmayan bir ürünü ortaya koymak amacıyla yapılan bir eylemdir. İdeal bir tasarlama eylemi de yaratıcılığı gerekli kılar ve bu yönüyle de sezgiselliği ve özgürlüğü barındırır. Aynı zamanda tasarlama, mevcut bilgi ve birikiminden oluşan zemin (bellek) üzerine yeni sentezler geliştirilerek -farklı bakış açılarıyla yenilemekle- de ortaya çıkabilir.

Sanat ise, güzeli gerçekleştirmek için ortaya konulan özel etkinlik alanlarının her biri olarak tanımlanmaktadır. Sanat düzeyinde yaratmak, özgün bileşimler oluşturmaktır. Özgün olmayan hiçbir sanat yapıtı, gerçek sanat yapıtı olamaz. Rodin 'Sanat insanın en yüce görevidir, çünkü sanat dünyayı anlamak ve anlatmak isteyen düşüncenin çabasıdır.' der (Timuçin, 2004).

H. Oestreich'a (1988) göre en iyi tasarım çözümleri genellikle ve öncelikle ürünü belirleyen etkenlerin ve ihtisas alanlarının sunduğu zor farkedilen toleransları ve hareket alanlarının değerlendirilmesiyle elde edilir. Tasarımcı yaratıcı bakış açısına sahip olduğu sürece, alışılmamışı ve mükemmelliği sürekli arayacaktır. Bir yandan tasarım nesnelere sanat nesneleriymiş gibi belli bir felsefi düşünce ile geliştirilerek "özgün" ürünler elde etme çabası gösterirken, bir yandan da gerçekten basit-yalın bağıntılarla alışılmamışın içinde bile özgün olanı keşfedebilecektir. Bir tasarım nesnesinin özgünlüğü çok genel olarak işlevi, yapısal kuruluşunda ve anlam, kavram, sembol, biçiminde olmak üzere iki şekilde ele alınabilir (Şatır, 1998).

Orjinal ve özgün bir fikrin, bir ürünün ya da bir davranışın tipik özelliklerini Preiser (1976); az bulunurluk, alışılmamışlık ve kaliteli olmak olarak sıralamaktadır. Şatır'a (1998) göre de buradaki kalite anlayışı çok yerinde bir değerlendirmedir, çünkü az bulunma ve alışılmamış olma özelliği saçma sapan fikirlerin ve kiç ürünlerin meydana gelmesine neden olabilir. Kalite anlayışı, fikrin probleme uygunluğunda, bütün duygusallığına ve sezgi gücüne rağmen akıllıca çözümünde, vb. özelliklerde aranacaktır. Özgün bir ürünlerdeki yeniden yorumlama, benzetme ya da aktarma olgusunda eski anlamlar ne derece çok

erir ve yeni anlamlar ne derece yoğunlaşırsa özgünlük ve yenilik oranı o denli başarıya ulaşmış demektir.

Örneğe, Starck'ın ünlü limon sıkacağı yepyeni bir teknolojik işlemin ürünü değildir ve aslında işlev üzerine yenilikçi bir düşüncenin ürünü olduğu da söylenemez. Ancak güçlü heykelsi varlığıyla ulaştığı özgünlüğünü, bir tasarım ürününün geç 20. yy kültüründe sahip olduğu konumdan ve yeni algılanış biçiminden alır (URL - 3).

Fuat (1996) ise; 'Sanatçıların birbirinden etkilenmeleri, esinlenmeleri çok doğal bir şey. Bunun bütünüyle aşıldığı bir durum olabilir mi?' diye sorduktan sonra 'Sanmıyorum. Örneğe bugün birileri şiir yazabiliyorsa, yeryüzünde onlardan önce birtakım kişiler şiir yazmış oldukları için yapabiliyorlar bunu. Şiir onlardan önce vardı. Ne kadar özgün olsalar da, ne kadar kimselere benzemeseler de, şiir yazmaları onları kaçınılmaz bir ortaklığın içine çekiyor. Önceden belirlenmiş bir alanda at oynatıyor, bu işi kendilerinden önce yapmış olanlara bakıyor, birtakım görülen ya da görülmeyen kurallara boyun eğiyorlar. Şiir yazma işi onlarla başlamadığına göre, şiir yazıyor olmalarıyla, bir etki, bir esinlenme içindeler...' diyerek sanatçıların ve tasarımcıların özgün ürün yaratma çabası içinde olurken kimi zaman doğadan kimi zamanda diğer sanatçı ve tasarımcılardan etkilenmelerini, sanatta ve mimarlıkta esinlenmenin doğallığından bahsetmenin mümkün olduğunu şiir üzerinden açıklamaktadır.

Özgünlük, özneyle, bireysellikle varolan bir kavramdır. Bu nedenle de öznenin sezgileri, hayal gücü ve birikimiyle yakından ilgilidir. Sanatı, salt yararlılık amacı güden yaklaşımdan ayıran da budur. Bir sanat eseri olarak değerlendirilen, ama yararı da hedefleyen mimari üründe estetik ve güzellik kaygıları vardır ve bunları oluşturan hayal gücü, sezgisellik ve yaratıcılık kişiden kişiye, toplumdaki topluma, kültürden kültüre değişir. Öyleyse bu noktada 'o kültür için özgün', 'o zaman için özgün', 'bu durumla veya bu yönüyle özgün' tanımlarının da özgün olma durumunun çeşitliliğini anlatmakta olduğunu söylemek mümkündür. Tabii ki çok daha bireysel olduğu düşünülebilecek bir etkinlik alanı olan sanattan farklı olarak, mimarlık alanında daha bağımlı bir özgünlükten söz etmenin gerekliliği de ortaya çıkmaktadır (Özorhon, 2008).

Güzer'e (2007) göre mimarlık, her zaman sanat ve yaratıcılıkla yakın ilişkili bir etkinlik olarak ele alınmıştır. Tasarım ürünü söz konusu olduğunda orijinal, yeni, özgün, öncü, farklı olmak olumluluğunun bir ön koşulu olmuş, 'vazgeçilmez bir beklenti' olarak kabul görmüştür. Tersten gidildiğinde de bildik, sıradan ya da kopya olmak, tekrar etmek, taklit etmek, olumsuz çağrışımları olan tutumlardır.

Cengizkan'a (2004) göre ise özgünlük ve yenilik daha doğrusu yenilik yaratmanın ürünü olarak özgünlük, tekrarlarla gelen kemikleşmeye karşı duran, statükoya karşı koyan ve onu hırpalayıp, dönüştüren bir şeydir. Ve bir kopuşun hem aracı hem de işareti olarak düşünülmesi gerekir. Korkmaz (2006) da yeniliğin önemini şöyle vurgular: 'Mimarlığın gücü, zanaatı aştığı noktada başlıyor ve bunun da yegane ölçütü yenilik: var-olanın içinde saklı olan yenilik, gerçekleşmemiş potansiyeller anlamında yenilik; icat edilmiş/zorlama/yapıştırma yenilik değil.' Tabi burada dikkat edilmesi gereken yenilik ya da özgünlük arayışı içinde kaybolmamaktır. Çünkü farklı olana ulaşma çabası kimi zaman gereksiz zorlamalarla olumsuz sonuçlar getirebilir. Örneğin 'overdesign' (aşırı tasarım) ve ya 'kiç'e (kitsch) varan sonuçlarla karşılaşılabilir. Tasarımın abartılması giderek tasarım yoluyla yabancılaşma overdesign'a götürürken, tasarımın bir süreç olarak göz ardı edilmesi ve salt beğeniyi hedefleyen biçimsel özelliklerin dikkat çekici olması ve ön plana çıkması da kiçleşmeye götürür.

Goff (URL - 4), sanatta ve mimarlıkta herşeyin bütünüyle özgün olamayacağı görüşündedir. Ona göre sanatsal ya da mimari eserin üretiminde geçmişe ya da bugüne ait birçok şeyden etkilenilmektedir ve ancak bu etkilenilen şeylerin yorumlanmasıyla özgünlüğe ulaşılabilir. Öteki özgün eserlerden, yeni metodlardan, bilimdeki gelişmelerden yararlanılarak sezgi, ilham, hayal gücüyle özgün ürün elde edilir. Benzer düşüncelerle Abdi Güzer de (2006) mimarlık söz konusu olduğunda tamamen özgün ve orijinal bir üründen söz etmenin çok kolay olmadığı ve aslında burada tartışılanın bir sınır meselesi olduğunu ileri sürmektedir.

Uraz'a (1993) göre, bir tasarımcı, tasarım problemini mevcut biçimlerle çözmeye çalıştığı süreçlerde karar verme minimum olduğu için, zamandan kazanmış ve yeni bir ürünün her türlü gerektirdiği harcamadan da kurtulmuş olmaktadır. Rutin tasarım (parametric design) olarak ifade edilebilecek olan bu tasarım sürecinde özgünlükten bahsetmek kolay değildir. Ancak mevcut, geçerliliği kanıtlanmış, bilinen örneklerden doğrudan aktarmalar yaparak mimari ürün oluşturulmaktadır.

Ne var ki mevcut bir görsel modelin aktarılması ile başlayan bir tasarlama faaliyetinde giderek bu formun değişmesi ve yeni bir modele ulaşılması mümkündür. Buradaki tasarımcı yaklaşımında, öğeler ve ilişkiler ile oynanır, onları bozarak, yeni sıralamalar ve düzenlemeler yaparak sonuçta başlangıçtan oldukça farklı bir ürüne varılabildiği gözlenmektedir (Turuthan, 1987). O güne kadar bilinen şeyleri o güne kadar akla gelmedik bir biçimde yorumlamak olarak da düşünebileceğimiz ve yenilikçi tasarım (innovative design) olarak adlandırabileceğimiz süreç özgün ve yaratıcı ürünler verme konusunda önemli bir düzeyi temsil etmektedir.

Yaratıcı tasarımda (creative design) ise yeni öğeler ve yeni ilişkilerle tamamen yeni bir tipoloji yaratılmaktadır. Bu bir prototipin detaylandırılması veya adaptasyonu amacıyla değiştirilmesinden daha zordur, çünkü çok daha yaratıcı olmayı gerektirmektedir (Uraz, 1993). Bu, bir anlamda o güne kadar görülmemiş ve yapılmamış bir şeyi yapmak, yeni biçimsel düzenlemeler elde etmek olarak da ifade edilebilecek buluştemelli düşünme süreci, özgünlük anlamında en üst düzeyde ürünlerin verilmesini olanaklı kılmaktadır. Öyleyse, bu yaklaşımlardan yararlanarak 'özgünlük durumu'nun mimari eserlerde yenilikçi, keşfedici (innovative) ve yaratıcı, buluşçu (creative) olmak üzere iki düzeyde değerlendirilebileceği söylenebilir.

Peki özgünlüğü anlamak, okumak her zaman mümkün müdür? Tasarımcının yaklaşımları ve bu yaklaşımların özgünlüğü, ortaya çıkan biçimlerden net olarak okunamayabilir. Tasarımın nerede özgün olduğunu anlamak ürünle kurulan ilişki düzeyine de bağlıdır. Özgünlük mimari üründe mekansal, işlevsel veya biçimsel

bir yenilik olarak ortaya çıkabileceği gibi görünen nesnel gerçekliğin arkasında - platonist bir bakış açısıyla görünenin arkasındaki daha üst bir gerçeklik olarak belki de 'öz' veya 'konsept' saklı kalan düşüncedir. Bu durumda özgünlüğü kavramak için görsel algılamının ötesine geçmek gerekir. Her bina izleyene bir takım sinyaller gönderir. Bu sinyallerin gücü ve izleyenin yorumu - hayat deneyimine bağlı olarak üründeki özü kavraması - eserin özgünlüğüne öznelerarası bir boyut getirir (Özorhon, 2008).

3.5 Tasarımcının Maddi, Sanatsal ve Akademik Açından Kendini ve Mesleğini Sorgulaması

Tasarımın bilim mi yoksa sanat mı olduğu tartışmalı bir konudur. Çünkü tasarım hem bilim hem de sanattır. Tasarım teknikleri bilimsel yaklaşımın mantıklı karakteri ile yaratıcı çabanın artistik boyutlarını birleştirir. Tasarım sanat ve bilim arasında bir köprü kurar ve tasarımcılar bu iki uzmanlık alanının birbirini tamamlayıcı yapısını temel olarak görmektedirler. Tasarım sorun çözücü bir faaliyet, yaratıcı bir faaliyet, sistemli bir faaliyet ve koordinasyon kuran bir faaliyettir. Yönetimde sorun çözücü bir faaliyet, sistemli bir faaliyet ve koordinasyon kuran bir faaliyettir.

Fransız tasarımcı Roger Tallon'un ortaya koyduğu gibi, tasarım bir sistemin tutarlılığını ya da bir eşyanın akıllılığını düşünmeyi ve araştırmayı gerektirir. Tasarımcı mantıklı bir sürece göre özel ihtiyaçları gidermek için, mekanlar ya da sanatsal el ürünleri tasarlar. Bir tasarımcının önüne çıkan her sorun teknoloji, ergonomi, üretim ve Pazar yeri kısıtlamalarının faktörlere dönüştürülmesini ve bir denge kurulmasını gerektirir. Tasarım sahası yönetime benzer çünkü sistemli, mantıklı ve sıralı bir süreç takip eden sorun çözücü bir faaliyettir (Borja, 2005). Sanatçının tersine tasarımcı çok yönlü bir ekibin parçası olarak diğerleri için yaratır. Tasarımcı bir koordinatör gibi çalışır ve projenin tüm bileşenlerini hesaba katar. Bundan dolayı, tasarım çatışma yönetiminde oynadığı rolün yanı sıra yenilik yönetiminde de bir rol oynar.

Bazı tasarımcılar mesleklerinin artistik ve kültürel boyutlarını vurgulamayı tercih ederler. Tasarım teknikleri yenilik, estetik, bilim ve yaratımı içine alır. Bu noktalar için, tasarımcı kültürel ve artistik bilgi kazanır. Tasarımcı değişikliği başlatan, bir hayal gücü çıkartması yapmayı deneyen ve bir fikir üreten yenilikçi ve akım geliştiren biridir. Dünyayı yorumlanacak bir gerçek gibi düşünür. Tasarım kültürel bir seçenektir. Tasarımın kültürel ve hayal gücünü yansıtan özgün boyutları bir kurumsal kimlik inşası ile ilişkili olduğu kadar şirket vizyonunun doğurduğu stratejik iş hedefleri ile de ilişkilidir.

Tasarım, insan ihtiyaçlarına hizmet eden nesnelere yaratmak için aynı zamanda saf estetik aleminden de başlangıç alır. Tasarım, zamanın baskın fikirleri ve artistik görüşlerini yansıttığı kadar, insan ihtiyaçlarını ve isteklerini de yansıtmaktadır. Tasarımcı ekonomik, estetik, teknolojik ve ticari kısıtlamalara uymalı ve bir senteze varmalıdır. O diğer meslek sahipleri tarafından konmuş önceden belirli zorunlulukların bulunduğu ortamda yaratımı anlayan ve insani değerleri teknolojik değerlerin üstünde tutan bir 'biçim yaratıcısı'dır. Bu nedenle tasarım, bir yaratma ve karar alma sürecidir. Diğer faaliyetlerin yerine geçmez. Daha çok tekniklerini ve olasılıklarını güçlendirmeye ve genişletmeye gayret ettiği pazarlama sahasıyla diğer faaliyetleri ve iş ortaklarını destekler (Borja, 2005). O halde tasarımcının, bu meslekte hayatını kazandığını unutmadan, bir akademisyen ve bir sanatçı gibi düşünebilmesi ve mesleğini uygularken buna dikkat etmesi gerekmektedir denilebilir.

3.6 Üçüncü Bölümün Değerlendirilmesi

Öncelikli olarak, Tasarım kavramının, gereksinimden dolayı tasarlamayla başlayan gelişiminin ve günümüze kadar geçirdiği süreçlerin anlatıldığı bu bölümde aynı zamanda teknolojinin yaratıcısı olan tasarımcının daha çok tasarım için daha çok teknolojiyi, daha çok teknoloji için daha çok tasarımı üretmesi ve kurduğu ya da kurmaya çalıştığı tasarım - teknoloji etkileşiminden bahsedilmiştir. Tasarımın teknolojiyi, teknolojinin tasarımı kapsamı olarakta nitelendirilebilecek olan bu etkileşim, tasarlama eylemini tarih boyunca kimi zaman olumlu kimi zaman olumsuz yönde etkilemiştir.

Bunun yanı sıra Tasarımcının özgünlüğü, özgün olmanın gerekliliği ve özgünlüğünün ve yaratıcılığının sınırları anlatılmaya çalışmıştır. Dolayısıyla bunun bir iktidar arayışı mı yoksa başarısızlıklarıyla yüzleştirmesini geciktirecek bir gerekçe mi olduğu sorgulanmıştır. Dördüncü bölümde ise buraya kadar anlatılanlar ışığında; İç Mimarlık mesleği özelinde, tasarımcı kavramının bilinirliği, tasarlama eyleminin sürekli değişen rolü ve bu mesleğin zorluklarından bahsedilecektir

BÖLÜM 4 - TASARIMCI KİMLİĞİ EKSENİNDE İÇ MİMARLIK MESLEĞİNİN ALGILANIŞ BİÇİMİ

4.1 Tasarım, Tasarımcı ve İç Mimar Kavramlarının Bilinirliği

Tasarım, Tasarımcı ve İç Mimar kavramlarının medya üzerinden bilinirliğinin inceleneceği bu bölümde tasarım kültürünün oluşturulmasında temel bir rol oynayan medyanın (yazılı ve görsel basın) Türkiye’de böylesi bir kültürün oluşmasında nasıl bir etkisi olduğu anlatılmaya çalışılacaktır.

Herkes tasarımcıdır. Aslında çoğu zaman yaptığımız tek şey tasarlamaktır; çünkü tasarım tüm insani aktivitelerimizin temelidir. Öngörülen sonuca ulaşmak için yapılan planlı hareketler tasarım sürecini oluşturur. Yaşam matrisinin temel öğelerinden biri olan tasarım kavramını ayırıştırarak tek başına irdelemek, tasarımın doğasında olan değerlere ters düşer (Papanek, 1971). Papanek’in tanımına göre tasarım, ‘insani’ bir yeti olmaktan öte, ‘insanı doğrudan ilgilendiren’ bir meslek dalı; insanın gereksinimlerini karşılayan “anamlı bir düzen” oluşturma çabasıdır.

19. yüzyıl sonlarındaki endüstri devriminin ardından, zanaat toplumundan sanayi toplumuna geçiş, seri üretim, standardizasyon, akılcılığın yükselişi ve ardından 1920’lerde tasarımın kurumsallaşması, bir sürecin sonucunda oluşmuştur; her kültürün kendine ait tarihi olduğu gibi, bir tasarım anlayışı da vardır. Hollanda’da sanatı modern yaşamın yeni vizyonu olarak gündeme getiren bir felsefenin öncüsü De Stijl (1917), Almanya’da idealist bir tasarım ve tasarımcı anlayışıyla ortaya çıkan Walter Gropius öncülüğündeki Bauhaus akımı (1919), ABD’de ‘Tasarım halk için olmalıdır’ diyen ve geniş kitlelere ulaşan tasarımlar üreten Charles Eames (1907 - 1978); ‘Az çoktur’ felsefesiyle Minimalizm’in öncüsü Mies van der Rohe (1886 - 1969), Batı’da yüzyıl başından bugüne aktarılan ve köklerini ait olduğu toprakların düşünsel üretiminden alan bir tasarım kültürünün mihenk taşları olmuştur.

21. yüzyılla birlikte giderek hız kazanan rekabet ortamında var olmanın yolu 'yenilik' ve 'yaratıcılık' kavramlarından geçmekte; bu bağlamda tasarım / tasarımcının rolü de değişmektedir. Sadece son üründe değil; fikrin oluşumundan üretim sürecine dek, araştırmaya dayalı, çağın pazarlama ve teknoloji gereksinimlerini de yönlendiren; firmanın stratejik düşüncesine katkısı olan tasarım kavramı, rekabetin temel unsuru olan "markalaşma" sürecinin de temelini oluşturmaktadır. Firmaların geleceğe yönelik vizyonunda tasarımın katalizör yönünün giderek daha fazla önem kazanması sayesinde, tasarımcının da işlevi değişmiş; yeni jenerasyon ürünlerin referanslarını oluşturacak stratejik rolü de üstlenmeye başlamıştır.

2000 yılının Mart sayısında Time Dergisi, kapağa taşıdığı '*The Redesigning of America /Amerika'nın Yeniden Tasarlanması*' başlıklı Frank Gibney Jr. ve Belinda Luscombe imzalı makalede 'tasarımın artık her yerde' olduğundan bahsetmekte, Hollandalı eleştirmen Constant Nieuwenhuys'un 1960 yılında 'bir gün hepimiz mimar olacağız' kehanetine gönderme yapmakta; 21. yüzyılın eşliğindeki Amerika'da sadece yaşamdan keyif almak adına her şeyin yeniden tasarlandığını ve yeni teknolojilerin de tam anlaşılmadan büyük bir iştahla tüketildiğini vurgulamaktadır.

Giderek artan bir ilgiyle tasarım kavramının Türkiye'nin gündemine de yerleşmesi ve Türk tasarımcıların ve küresel düzeyde başarılarının artması ile tasarım, yaşamımızın her alanına girmiş; ancak eleştirel bir bakıştan uzak, çoğunlukla tüketim odaklı bir çizgide algılanmaya başlamıştır (Kapucu, Arıburun, 2006).

Tasarım sözcüğü, giderek "yaratıcılık, farklılık, özgünlük ve stil" gibi kavramların bütünsel bir ifadesi olarak kullanılmakta; zengin bir görsel malzeme sunan tasarım eylemi medya aracılığıyla popülerleşirken, mesleki anlamını da yitirmektedir (Er, 2006).

TV'lerdeki stil, tasarım programları, periyodik dekorasyon ve tasarım dergilerinde yüzeysel ve popülist tasarım söylemleri de bu yozlaşmayı desteklemekte; tasarım dünyasına dair yeni ürünler/olaylar yüzeysel bir bakış

açısıyla ele alınmaktadır. Böylece stil ve hobi düzeyine indirgenen tasarım, 'içerdiği yaratıcı düşünceden' soyutlanarak, 'şık, eğlenceli, neşeli' gibi derinliği olmayan sıfatlarla adlandırılan tasarımlar ya da popüler yüzleriyle ön plana çıkan tasarımcılar, gerçek bilgi iletimi ve anlamdan yoksun olarak okuyucuya/izleyiciye aktarılmaktadır. Örneğin, Philippe Starck'ın ikonik tasarımı 'Juicy Salif', sık sık çeşitli stil ve dekorasyon dergilerinde tasarımcının pragmatik felsefesinden ve içerdiği yeni fikirden soyutlanarak, sadece mutfak tezgahında yer bulacak 'trendy' bir aksesuar olarak sunulmuştur.

Yayın ömrü, reklam gelirine ve tiraja bağlı olan "ticari" medya, tüketime endeksli olduğu için "eleştirel bakıştan" uzak, sadece aktaran ve izleyen bir yayın politikasıyla tasarım konusunda yaşanan kavram kargaşasına da önyak olmuştur. Medya, tasarımı 'düşünsel arkaplan', 'mesleki bilgi' ve 'beceri bütünü' gerektiren bir olgu olarak değil, 'farklılık', 'yaratıcılık' ve zengin görsel malzeme adına bir 'tüketim' nesnesi olarak ele almaktadır. Tüketim kültürü kısılcısındaki basın, içeriğini ve özünü aşan yapay kavramların tuzağına düşerek, kimi zaman yayıncılıkta 'esas' olan yeni ve özgün fikirleri vurgulama, yeni yetenekleri öngörme, gündem belirleme, tasarım kültürünü aktarma misyonunu yerine getirememektedir (Kapucu, Arıburun, 2006).

Tasarım, dünyadaki örneklerinde de olduğu gibi sadece mesleki yayınlarda değil, iş dünyası ve ekonomi gibi farklı sektörleri kapsayan medyada da geniş yer bulmaya başlamıştır. "Yaşam stili dergilerinde, tasarımın 'çağdaşlık' ve 'arzu edilirlilik' kavramlarıyla özdeşleştiği daha geleneksel bir bakış açısı görülür. 1990'lı yılların sonuna doğru bu bakış açısının gelişimi, televizyon yayınlarına da yansımış, tasarım artık uzmanlık gerektiren karar verme ve uygulama sürecinin bir parçası olarak ortaya çıkmıştır. 1980'li yılların başından itibaren profesyonel dergi ve gazeteler sanayinin gelişimi ile sıkı bağlar kurmuş; tasarımı iş dünyası haberleri olarak (örn: Design Week) veya öncü kültürel aktivite haberleri olarak (örn: Blueprint) yayınlamışlardır. Tasarım tarihi ve tasarım çalışmaları üniversitelerin tarafsız akademik yayın organlarında yer almış, yapılan konferans ve diğer tasarım incelemeleri yine bu eğitim kaynaklarında yayınlanmıştır (Julier, 2000).

Tasarımın dekorasyon dergilerinde yüzeysel ve popülist bir söylemle ele alınarak ‘yaşam stili’ olarak sunulması, okuyucuyu salt tüketici yerine koymakta; ‘etnotürk’, ‘maksimalizm’, ‘neo-romantizm’ gibi deyimlerle sürekli değişen tasarım trendleri yine tüketim odaklı bir bakış açısının vurgulamaktadır; okuyucuyu tüketici yerine koyan medya, her türlü yaratıcılık eyleminin önüne ve arkasına tasarım kavramını koyarak ‘artı değer’ yaratma ve satın alma isteği uyandırma yoluna gitmekte; medya aracılığıyla iletişim, etkinlik ve yemek tasarımı/tasarımcısı gibi “yeni” tasarım alanlarından söz edilmeye başlamıştır.

Tasarım yayıncılığındaki popülist yaklaşım anlatım dilini de etkilemiş ‘nesnelliğin’ yerini ‘öznel’ bir tavır almıştır. Tasarımla ilgili makalelerde, başvuru kaynakları da belirtilmeden öznel bir yaklaşımla ele alınmakta, haber inandırıcılığını ve güvenilirliği yitirmektedir. Haber ve reklam arasındaki sınırların giderek erimesiyle, tasarım ve dekorasyon dergileri dosya konuları, eklerle firmalara tanıtım hizmeti vermeye başlamıştır. Dergilerin pazarlama stratejisi firmalara göre belirlenmekte; okuyucunun gereksinimleri, beklentilerinin yerine ticari hedefler almıştır. Haber-reklam arasında doğrudan bir ilişki nedeniyle ‘tarafsız’ yayıncılık ilkelerinden uzaklaşmaktadır. Firmanın içselleştirmedeği bir olgu da olsa, basında yer alan ilanlarda ve haber bültenlerinde tasarım kavramı, pazarlama yönteminin bir parçası olarak sunulmaktadır (Kapucu, Arıburun, 2006). Ticari odaklı dergilerinin yayın hayatındaki sürekliliği doğrudan reklamverenlere bağlıdır; bu anlayışla reklam departmanı ve yazı işleri ortak projeler üretmekte, haber değeri, reklamverenin önceliğine göre değişmektedir. Reklamveren açısından da derginin kalitesi, içerdiği mesaj ya da bilgi iletimi değil, derginin tirajı önem kazanmaktadır. Reklamlar; ‘Her yerde kaçınılmaz olarak karşımıza çıkan, modern toplumu etkileyen en önemli kültürel etkenlerden biri’ olarak tarif edilmektedir (Williamson, 1978). Benzersiz bir iletişim gücüne sahip, toplumsal iletişimin en büyük araçlarından biri olan reklamlar, haber iletim amacının önüne geçmektedir (Leiss, Kline & Jhally, 1986).

Bu durumda ticari medya düzeninde; bağımsız, tarafsız, seçici bir bakış açısına sahip olması beklenen tasarım dergiciliğinin uygulamasında da çeşitli sıkıntılar ortaya çıkmaktadır. Basının diğer alanlarında olduğu gibi tasarım yayıncılığının en önemli işlevlerinden biri okuyucuya “güvenilir, doğru ve tarafsız bilginin iletilmesi, tasarım mesleğinin anlam ve değerini aktarması, güncel ve haber değeri taşıyan konuları ön plana çıkarmasıdır.

Büyük yatırım gerektiren televizyon yayıncılığında da meslek etiği, ticari bakış açısına yenik düşmekte; televizyonda yer alan sponsor destekli tasarım programları yine bağımsız bir duruş sergileyememektedir. Ticari bir endüstri olan televizyon, izleyicilerinin kişisel kaptislerini doyurması gerektiğinin bilincindedir. Cazibesi olmayan belli başlı haber öyküleri daha baştan iskartaya çıkarılmaktadır. Fazla önemi bulunmayan değer öykülerle sırf popüler oldukları için gündemde tutulmaktadır. Haber endüstrisi varlığını sürdürebilmek için spot alanlara yani reklam verenlere ihtiyaç duymaktadır. Bu nedenle reklamcılığın televizyon haberciliğinin iki veçhesiyle (yönüyle) girişim yaptığını söylemek mümkündür. Bunlardan biri şovun bütünlüğüyle, diğeri içeriğiyle ilgilidir. Birinci durumda reytinglerin ilk andan itibaren büyük önem kazandığı görülmektedir. Birisiyle rekabet eden haber programları iyi iş yapmıyorsa ya başka bir zaman dilimine aktarılmalı; sponsorlarını yitirmeleri ya da reklam gelirinin bir bölümünden olmaları söz konusudur (Kapucu, Arıburun, 2006). ‘Örneğin büyük bir pazarda rekabet eden bir kanalın tek bir reyting puanı 1 milyon dolar tutarında bir gelir kaybıyla karşı karşıya kalması mümkündür. Bu yüzden televizyon haberciliğinin ucuzlatılması pahasına da olsa haberi yazarlar izleyiciyi avlamak amacıyla sansasyonelliği yeğlemektedir. Haberin içeriği söz konusu reklamveren denetimi çoğunlukla reyting puanlarıyla ilgili savaştan daha gizli kapaklı olarak yönlendirilmektedir’ (Matelski, 1996).

Bağlı (2006) ise; ‘Türkiye’de Tasarım Söyleminin Oluşturucusu ve Dönüştürücüsü Olarak Basın’ adlı makalesinin ‘Tasarım Söylemi, Tasarım Dergileri, Tasarım Eğitimi’ bölümünde tasarım ve medya ilişkisine dair şunları söylemektedir :

'Tasarım dergileri özelinde incelenen ve gerek görsellik, gerek metin, gerekse metin ve imgeler arasındaki ilişkiler aracılığıyla yaratılan söylem aslında basında görmeye alışkın olduğumuz sistemden çok da uzak değildir. Ancak burada işaret edilmeye çalışılan, tasarım gibi bir alanın bu tür popüler basın ve fuarlarda sunulmasıyla, akademik karakteri olan tasarım dergilerinde, ya da tasarım eğitimi veren çeşitli kurumlarda sunulması ve bu araçlarla oluşturulan söylemler arasındaki ciddi fark ve uçurum, ve bu fark dolayısıyla ortaya çıkan bazı problemlerdir.

Reklam ve reklam dilinin kullanılmasıyla oluşturulan haberler yoluyla yaratılan gerçeklikten kopuk söylem bu tür dergileri eleştirel olabilecek diğer bilgi biçimlerinden ayırmaktadır. Çünkü bu dergilerde kullanılan dil, reklamların da esas amacını belirleyen ürünü satma motivasyonundan dolayı her zaman konusunu olumlayıcı bir yapıdadır. Asıl amacı ele aldığı konuyu tarafsız ve her cephesiyle incelemek ve eleştirel de olabilecek sonuçlar çıkarmak değil, bunun yerine son tahlilde ürün, tasarımcı ya da konuyu ticari anlamda sunmaktır. Bu yüzden, muhtemel bir eleştirel yaklaşım, ya da diğer bir deyişle ele aldığı nesnenin varoluşunu sorgulayarak yapıbozuma uğratan bir perspektif bu tür yayınlarda özellikle kaçınılan durumdur.

Burada özellikle Türkiye açısından belirtilmesi gereken, eleştirelilik anlamında açılımları olan Türkçe akademik yayın organlarının eksikliğidir. Türkiye'de çok genç ve hızla gelişen bir sektör olan tasarım; hem kültür, hem teknoloji, hem de sanayi ile ilişkileri açısından yeni tartışma ve açılımlara gebe dir. Ancak bu tartışmalı ve aktif görünüm Türk basınına aynı çeşitlilik içinde yansıyamamaktadır. Derinlemesine araştırma, tarafsızlık ve akademik birikim gerektiren yazı ve eleştiriler çoğunlukla çok az kişiye ulaşan dış kaynaklı akademik dergilerin kapakları altında kalmaktadır. Bu durumda hem kelimenin tam ve düz anlamıyla popüler, yani yaygın bir biçimde herkese ulaşan, ama aynı zamanda tasarım kavram ve ürünlerine eleştirel ve daha geniş bir

perspektiften bakmayı öngören ara medya organlarına ihtiyaç var gibi görünmektedir.

Reklamlardan ayrıştırılması güç ve genel geçer kültürel klişeleri ve sığ bir terminolojiyi tekrarlayan böylesi bir mesleki tanıtım, hem tasarım nesnelерinin müstakbel kullanıcılarını, hem tasarımcı çalıştıran ya da çalıştıracak olan profesyonelleri, hem de tasarım eğitimine yeni adım atmış ya da atacak öğrencileri de hak edilenin çok altında ve saptırılmış bir biçimde kültürlendirmektedir. Bu noktada tasarım eğitimi ve tasarım pratiği arasındaki ilişkiden bahsetmek de yerinde olacaktır. Tasarım eğitimi tıpkı tasarım kavramının kendisi gibi modern bir olgudur. Bauhaus'tan bugüne gelen ve hâlâ özellikle de tasarım eğitimi ölçütlerini belirleyen idealist ve modernist tasarım ve tasarımcı anlayışı, Türk tasarım eğitimi paradigmasını büyük ölçüde etkilemiştir. Ancak eğitim yoluyla verilemeye çalışılan bu idealist anlayış, basın, medya ve tüketim kültürünün etkisiyle indirgenerek dönüştürülmekte ve kitlelere de bu araçlarla tanıtılmaktadır. Tasarım böylece, bir tür etkinlik, düşünce biçimi ve duruş olmaktan, fetiş özelliği kazanan nesnelерin genel ve üstünkörü adı olmaya dönüşmektedir. Bu tür bir sunuş, yukarıda da söylendiği gibi, sadece tüketici ya da kullanıcı olarak nitelendirilebileceğimiz kitleleri değil, bütün bu kültüre maruz kalan tasarımcı çalıştıran ya da çalıştırmayan şirket ve girişimcileri ve tasarım öğrencilerini de etkilemekte ve bambaşka bir tasarımcı imajının oluşmasına neden olmaktadır. Söz konusu tasarımcı imajı da tıpkı tasarım nesnelерinin kendisi ve diğer popüler imajlar gibi tüketilen bir niteliğe bürünmekte, gösterge değerinin getirdiği farklılık sistemi içinde dolaşıma girmektedir (Baudrillard, 1981). Rönesansla birlikte başlayan yaratıcı ve toplumun üzerinde yer alan tasarımcı miti, böylesi bir simgesel ağın içinde yepyeni bir kılığa girerek yeniden farklı değer ve anlamlar kazanmaktadır.

Gelinen noktada akla şöyle bir soru gelebilir: Doğrudan tasarım mesleğinin icracısı olmayanlar için böyle derinlemesine ve eleştirel bir perspektife neden ihtiyaç duyulsun? Aslında bu sorunun kendisi de

tasarımı sadece belli bir tür üretim biçimi ve yaklaşımla üretilmiş modern nesnelere yığılı olarak görme eğiliminden doğmaktadır. Özellikle Türkiye bağlamında genç ve kaygan bir alan olan tasarım disiplini, aslında tam da bu ortamda kendisini doğru ve detaylı olarak tanıtmaya ihtiyacı içindedir. Tasarım nesnelere renkli fotoğrafları ve en şık görüntüleriyle ortalıktadırlar. Ancak bu nesnelere ortaya çıkaran soyut, kavramsal ve deneyimsel olduğu kadar fiziksel de olan ve sadece tek tek yıldız tasarımcıların zihinlerinden çıkmayan emek görünmezdir. İşte tasarıma yönelmiş medya; tam da bu görünmez emek, yaklaşım ve deneyimler bütününe ortaya koymalıdır ki, tasarım hem nesnelere, hem de bu nesnelere oluşturan mesleki yaklaşım, üretim ve kullanım biçimleriyle bir bütün olarak anlaşılabilir ve algılabilsin.'

Özetle diyebiliriz ki, 21. yüzyılda küreselleşme olgusuyla birlikte tasarımın yükselen bir değer olması, teknolojik yenilikler ve sosyal değişimlerin paralelinde yeni uzmanlık alanlarının ortaya çıkması ve tasarımın disiplinlerarası bir meslek olması, tasarım konusunu mesleki dergilerin ve yayınların dışında ticari medya'nın da ilgi odağı haline getirmiştir. 1990'lı yılların sonuna doğru tasarımın popülerlik kazanması, televizyon yayınlarına da yansımış, iş dünyası, ekonomi ve haber dergilerinde de geniş yer bulmaya başlamıştır.

Dünyada olduğu gibi Türkiye'de de 'tasarım' sözcüğünün popülerite kazanması, medya /iletişim sektöründe de yansıma bulmuş, ancak mesleki anlamından uzaklaşarak, stil, yaratıcılık, hobi gibi kavramlarla eşdeğer görülmeye başlamıştır. Tüketime hizmet eden yaratıcı bir faaliyet olarak algılanan tasarım, medya aracılığıyla popülerleşirken giderek mesleki anlamını da yitirmektedir. (Er, 2006)

Öte yandan medya aracılığıyla popülerleşen tasarım / tasarımcılar, 'görünür' olma adına yazılarıyla, görüşleriyle ve fikir alışverişleriyle bir yandan bu sistemin işlerliğini sürekli kılarken, bir yandan da saygınlığını yitiren medyayı dışlamaktadır. Bu ortamda, meslek ilkelerinin uygulanmasına ve tasarım

yayıncılık politikasına her zamankinden daha çok ihtiyaç duyulmaktadır. Türkiye gibi tasarım mesleğinin yeni yeni tanınmaya başladığı bir ülkede, tasarım yayıncılığının da mesleği tanıtan, tasarım kültürünü geliştiren ortak bir iletişim platformu sunabilmesi; bunun için önce kendi saygınlık ve güvenilirliğini kazanması gerekmektedir.

Bir özdenetim modeli oluşturulmadan, tarafsız, bağımsız, seçici, güvenilir bir yayın ortamı ve eleştiri kültürü yerleşmediği sürece, tasarım mesleğinin gelişmesi mümkün değildir. Yüzeysel, tutarsız, tüketime odaklanan ve reklamverenlerin güdümünde olan bir yayın, tasarım mesleğinin anlamını ve değerini yitirip yozlaşmasına neden olabilir. Tasarım medyasındaki bu denetimsizlik, önlenmediği koşulda esin verici, düşünmeye teşvik edici ve öngörü kabiliyetine sahip olması gereken bir yayıncılık anlayışı yerini 'tek yönlü haber dolaşımına' ve 'kavram karmaşasına' bırakacaktır (Kapucu, Arıburun, 2006).

4.2 Tasarımcının ve Tasarlama Eyleminin Rolü

'Tasarım' sözcüğü bir ürünü ortaya koymaya yönelik düşünsel ya da maddi çalışmalar süreci olarak da tanımlanmakta, bunu ürünün, gerçekleştirilmesi aşaması izlemektedir. Sözcük güzel sanatlarla, uygulamalı sanatlarda da bu dar anlamda kullanılır ve asıl yapının gerçekleştirilmesi sırasında yönlendirici olan proje, çizim maket vb. tümüne tasarım denir. Her iki kullanılışında da, endüstri tasarımı, mimarlık, moda, tiyatro, sahne tasarımı, kostüm vb. tasarımından söz edilebilir. Klasik felsefe kuramına göre tasarım, ya duyuşsal bir elemanı ya da bir edimiyle ortaya konan bir bilgi ögesini kapsar. Modern felsefede Gestaltçılık, tasarımın birdenbire ortaya konan niteliksel bir bütün olduğunu ileri sürer.

Çeşitli yazarlar tarafından tasarım, farklı kavramlarla farklı biçimlerde açıklanmaktadır. Tasarım üzerine yazılanları, daha öncekiler günümüze ulaşmadığı için, Romalı mimar ve yazar Vitruvius'tan başlatmak gerekmektedir. Vitruvius'ta mimarlık, düzen, uyum, simetri, uygunluk ve ekonomiye dayanır. Burada mimarlık kavramı, yapı sanatı, zaman ölçerlerin yapımı ve makine

üretimi olmak üzere üç bölümde ele alınıp, bu günkü tasarım kavramı yerine kullanılmaktadır.

Tasarımın işaret etme, plan, proje, amaç, anlamlarında kullanılışı 16.yy.da; resim, heykel, mimarlık oyma sanatı olarak ele alınışı 17.yy.da görülmektedir. Tasarımın bugünkü anlamda, yaratıcı bir insan eylemi olarak ele alınışı 19.yy ortalarına rastlamaktadır.

20.yy, tasarım ve teknoloji kavramlarının bütünleşmesine sahne olmuştur. Özellikle ikinci yarısında bilgisayar teknolojisinin ve yüksek teknolojinin gelişmesi, tasarım ve tasarlama kavramlarının da anlamlarını değiştirmiştir. Bu nedenle tasarım kavramı her çeşit nesnenin ve düşüncenin insan tarafından oluşturulması anlamında kullanılmaktadır. 'Kentsel tasarım', 'mimari tasarım', 'mühendislik tasarımı', 'makine tasarımı', 'endüstri ürünleri tasarımı', 'cam tasarımı', 'seramik tasarımı', 'grafik tasarımı' vb. yeni kullanım alanları arasından seçilmiş bazı örneklerdir.

ABD'li endüstri tasarımcısı Viktor Papanek tasarımın tanımını yaparken, bütün insanların tasarımcı olduğunu, her zaman bütün yapıların bir tasarım olduğunu ve bütün eylemlerin temelini tasarımın oluşturduğunu belirtmektedir. İstenen, arzu edilen bir hedefe yönelik planlama ve biçimlendirme eylemlerinin hepsi tasarım süreçlerini oluşturur. Papanek, tasarımın bir şiir yazma, bir manzara resmi yapma, bir konçerto besteleme, bir şaheserin resmedilmesi olduğunu; ama, tasarımın aynı zamanda temizleme, bir çekmeceyi düzenleme, çürük bir dişi çekme, bir elmalı pasta pişirme, bir çocuğu eğitme olduğunu da belirtmektedir. Alexander, tasarımın son hedefinin biçim olduğunu söylerken, ABD'li tasarım kuramcısı J.F.Pile, yaşanan gerçeklerin büyük bir kısmını oluşturan bir eylem olarak tanımlamakta ve teknolojik bir toplumda tasarımın teknolojik yönünün apaçık ortada olduğunu belirtmektedir. Tasarımı sanat olarak kabul etme derecesi ve sanatın yapısını anlayış biçimi, modern yaşamdaki deneyimlerin kilit ögesidir. Modern yaşamda nesnelere uygarlığın özellikleridir. Bu nesnelere ekonomik, toplumsal ve politik güçlerin etkisi altında, çağdaş bilimsel gelişmelere paralel olarak istenen doğrultuda ortaya konur.

ABD'li kuramcı H.Simon, tasarımın biliminden, insan tarafından yapılan ve doğal olmayan her şeyin bilimi olarak söz etmektedir (Archer, 1971).

Tasarım kendini; kültür ve teknoloji, sanat ve bilim, ekonomi ve insan davranışı arasında köprü kurmak, kalite ve sorumlulukla ilgili değerlerin ortaya çıkmasıyla ilişkili gelecekle ilgili vizyonlar kuracak pozisyonda görür. Tasarım aynı zamanda, henüz olgunluğa ulaşmamış, yenileşme sürecinde, ortaklarıyla ilişkisi henüz tam olarak oturmamış ve hala kendi kimliğini aramakta olan bir mesleğin nazik konumundadır. Bugün tasarım dünyası hazırlıklı olmadığı bir büyüme, genişleme krizi yaşamaktadır (Koz, 2002).

Dolayısıyla, genel anlamıyla tasarım birbiri içine geçen disiplinler çatısıdır ve diğer disiplinler için sürekli bir sorgulama kaynağıdır. Aynı zamanda kışkırtıcı olan bu durum, hangi disiplinden olursa olsun tasarımcı denilen bireyi bu sorgulamanın birinci dereceden muhatabı konumuna getirmektedir. Tüm bu anlatılanlar ışığında, tasarımcı sürekli değişen bu duruma alıştığı ölçüde ve mesleğini bu çizgide sürdürdüğü sürece başarılı olacaktır denilebilir.

4.3 İç Mimarlık Mesleğinin Zorlukları

1974 yılında Amerika`da kurulan ve bağımsız bir kuruluş olan NCIDQ (National Council of Interior Design Qualification / Ulusal İç Mimarlık Nitelikleri Konseyi) profesyonel iç mimarın tanımını şu şekilde yapmaktadır :

Profesyonel iç mimar eğitim, deneyim ve iç mekanların kalitesini ve işlevselliğini arttıran sorgulamaları yapabilmek gibi niteliklere sahip olmalıdır. Hayat kalitesini arttırmak, üretkenliği çoğaltmak, sağlık, refah, güvenliği koruyabilmelik amacıyla profesyonel İç Mimar :

- Müşterilerinin ihtiyaçlarını ve hedeflerini / amaçlarını analiz edebilmeli ve güvenlik gereksinimlerini sağlayabilmelidir.

- İç mimarlık bilgileriyle, araç ve gereçlerini, hükümlerini bütünleştirebilmelidir.

- Son tasarım kararlarını geliştirir ve uygun medyalarla (bilgisayar destekli çizimler, skeçler vb.) sunumu yapar.

- İç mekanda ki taşınmaz yüklerin, malzemelerin, mekansal planlamanın, bitişlerin, mobilyaların, aksesuarların / armatürlerin ve ekipmanların uygulama çizimlerini ve teknik özelliklerini / tasnifini / sınıflandırılmasını hazırlar.

- Mekanik ve elektrik ekipmanlarının, yük mükavemetinin, düzenleyici makam onayını alabilmek için bu konularda profesyonel destek sağlayan ruhsatlı uygulayıcılarla iş birliği içinde olması gerekir.

- Müşterisinin acentesi / temsilcisi olarak teklifleri ve sözleşmeleri hazırlayabilmeli ve yönetebilmelidir.

- Uygulama sürecinin başından, tamamlanıncaya kadar geçen süre boyunca, tasarım çözümlerini, sonuçlarını değerlendirebilmeli ve gözden geçirmelidir (Piotrowski, 2004) .

O halde yukarıda bahsedilen tüm bu özelliklere sahip olma bilincinin gerekliliği ve bu yönde çabalıyor olmak bu mesleğin getirdiği zorluklardan biri olarak gösterilebilir. Bu özellikleriyle dekoratör olmanın ötesine taşınacak olan İç Mimarın attığı ilk adım ise tasarım sürecidir. Piotrowski (2004) tasarım sürecini aşağıda şu şekilde tanımlamaktadır :

'Boş bir iç mekanı estetik olarak tatminkar bir çevreye ve fonksiyonel olarak işleyen bir hale getirme sürecinde iç mimarın yapması gereken bazı görevler bulunmaktadır. Çeşitli kaynaklardan edindikleri birtakım bilgilerle (müşteriler olabilir, kitaplar olabilir, kendi tecrübeleri olabilir, eğitimleri olabilir vs.), düzinelerce hatta yüzlerce karar vermek durumunda kalırlar. Ayrıca tasarım konseptlerinin, fikirlerinin uygun bir biçimde gerçeğe dönüşmesini sağlamak için çizim yaparlar ve tüm bu görevleri yerine getirirken ihmalkarlıktan kaçınmak adına bu işi belirli bir düzen içerisinde yaparlar. Bir başka deyişle birbiri ardına tamamladıkları görevler yaptıkları işi tanımlar ve bu sürece **tasarım süreci** denir.

Tasarım süreci projenin boyutları ne olursa olsun beş aşamadan oluşur:

- i) Programlama
- ii) Şematik / Sistemli Tasarım – Başlangıç
- iii) Tasarım Gelişim Süreci
- iv) Sözleşme Metni
- v) Sözleşme Metni Yönetimi / Uygulaması

Tabii ki de projeleri birbiriyle örtüşmeyen / birbirini takip etmeyen kesin başlangıçları ve bitişleri olan beş derli toplu aktiviteden ibaret görülmemelidir çünkü bazı durumlarda yukarıda adı geçen aşamalardan biri halen devam ediyorken bir diğeri başlayabilmektedir. Ayrıca tasarımcılar arasında her projenin bu beş aşamadan geçmesinin gerekli olmadığı fikri de kendine yer bulmaktadır. Yine de ne kadar büyük ya da karmaşık olursa olsun projeler tasarım süreci boyunca bu aşamaların bazılarında geçmektedirler.

i) Programlama

- Müşterinin ihtiyaçlarının ve projenin hedeflerinin tanımlanması
- Mekanın durumunun kontrol edilmesi
- Varolan, ya da hazırlanmakta olan kat planlarının incelenmesi
- Uzmanlara ihtiyaç olup olmadığının belirlenmesi
- Gerekli olabilecek yasaların araştırılıp incelenmesi (Bir yanlışlık yapmamak ve kendini güvence altına almak amaçlı)
- Varolan mobilya, tefriş ve ekipmanları değerlendirilmesi (Kullanılabilir mi? Değiştirilmeli mi?)
- Uygun grafik ve yazılı metodlarla programlama aşamasının sonuçlandırılması

ii) Şematik / Sistemli Tasarım – Başlangıç

- Mekan ve mobilya planlarının ilk aşamasına başlanması
- İhtiyaç duyuldukça konsept taslaklarının/ fikirlerinin geliştirilmesi
- Kullanılacak ürünlerin özelliklerine / ayrıntılarına ve ilk araç-gerece / malzemeye karar verilmesi
- İhtiyaç duyuldukça programlama bilgisinin güncelleştirilmesi / değiştirilmesi

- Ön bütçenin hazırlanması
- Önerilen tasarım çözümlerinin yasalar ve yönetmeliklerle belirlenen kurallara uyum göstermesinin sağlanmasını / garanti edilmesi
- İhtiyaç duyulan yüklenici firmalar ve mühendislerle irtibata geçilmesi
- İlk konseptin müşteriye sunulması
-

iii) Tasarım Gelişim Süreci

- Mekan ve mobilya planlarının rafineleştirilmesi / netleştirilmesi
- Malzeme ve ürün özelliklerinin / ayrıntılarının rafineleştirilmesi / netleştirilmesi
- Bütçenin netleştirilmesi
- Planlarla ilişkili olan tüm yasal işlemlerin denetlenmesi ve doğrulanması
- Tasarımın ortaya çıkmasını sağlayacak olan, ışık ve tavan planlarının, görünüş ve kesitlerin, perspektiflerin ve malzeme numunelerinin hazırlanması
- Uygun medyalarla müşteriye sunun yapılması

iv) Sözleşme Metni

- Teknik çizimlerin ve onaylanan plan ve konseptin özelliklerinin / ayrıntılarının hazırlanması
- Gerekli izinlerin alınması
- İhtiyaç duyuldukça yüklenici firma ve mühendislerle danışılması
- Fiyat tekliflerinin düzenlenmesi ve dağıtılması
- Paydaşlarla / taraflarla iletişim halinde olunması
- Yüklenici firmanın çalışma saatlerinin gözden geçirilmesi

v) Sözleşme Metni Yönetimi / Uygulaması

- Gerekli eklerin tanzim edilmesi
- Fiyat tekliflerinin toplanması, bu geri dönüşlerin müşteriye bildirilmesi, müşteriye yönlendirecek şekilde tavsiye/öneri verilmesi
- Üretim aşamasındaki işlerin müşteriye gösterilmesi

- Müşterinin acentesi/temsilcisi olarak siparişlerin verilmesi faturaların düzenlenmesi ve ödemelerin yapılması
- Verilen mobilya, tefriş ve diğer ekipman siparişlerinin takip edilmesi
- Belirli aralıklarla şantiyenin teftiş edilmesi
- Son kontrollerin düzenlenip gerçekleştirilmesi'

Tasarım süreci boyunca yukarıda bahsedilen tüm aşamalardan ya da bazılarında geçmek durumunda kalacak olan iç mimarın, bu aşamaları layığıyla yerine getirmesinin gerekliliği de yine bu mesleğin zorluklarından biri olarak tanımlanabilir.

Kendisine has özellikleri bünyesinde barındıran tasarım süreci sonucunda tasarımın beklentilerine uygun olarak bir ürün ortaya konmaktadır ve bazı özelliklerin ön plana çıktığı bu ürün her şeyden önce belli bazı amaçlara hizmet etmek için gerçekleştirilmiştir denilebilir. Bu amaçlar, pratik, estetik ve ekonomik amaçlar olmak üzere üç temel kategoride incelenebilir. Teker'e (1995) göre pratik amaçlar ile kastedilen şey işlevselliştir. Estetik amaçlar biçim, malzeme, doku, renk ve işçilikte aranacak estetik nitelikleri ifade eder. Ekonomik amaçlar ise malzeme, işçilik, bakım, temizlik, depolama ve ulaşımdaki kaygıları ifade eder .

Bir tasarım ortaya konurken işlevselliği ön koşuldur. Pratik işlev ürün ile kullanıcı arasındaki bedensel, organik, fizyolojik etkilere dayanımdır. Bu, çok basit bir örnek üzerinde açıklanabilir: Bir koltuğun pratik işlevi kullanıcının fizyolojik yorgunluğunu giderebilecek ölçü ve biçimlendirmelerle sağlanır. Örneğin; dayanma bölümü omurgayı destekler ve sırt kaslarının yükünü azaltır. Oturma alanı beden ağırlığını alır. Aşağı sarkan bacaklarda kan dolaşımının kesintiye uğramaması için ön kısım yuvarlatılmıştır. Oturma alanının yeterli genişliği ile de oturma konumunu değiştirme olanağı sağlanmıştır. Aşağıda bir tasarımın karşılanması için gerekli pratik amaçlar saptanmıştır:

- Yeni eylemlere uyarlanabilirliğinin sağlanması.
- Eylemler için gerekli boyutların saptanması.
- Fiziksel bakımdan gerekli boyutların sağlanması.

- Psikolojik bakımdan gerekli boyutların sağlanması.
- Eylemlerin güvenlik içinde yapılabilirliğinin sağlanması.
- Teknik açıdan yapılabilir olmasının sağlanması.
- Zaman içinde dayanıklılığının sağlanması.
- Onarım ve yenileme imkanı sağlanması.
- Yeniden kullanım imkanı sağlanması.
- Yeterli hijyenik şartların sağlanması.
- Konfor şartlarının sağlanması.

Estetik kavramı ise ilk kez Alexander G. Baumgarten tarafından duygusal bilginin bilimi olarak tanımlanmıştır. Bu yeni kavramı ve estetik adı altında toplanan sorunları inceleyen Kant olmuştur. Kant, temel bir estetik değer kavramı olan güzeli, doğruluk, dürüstlük ve bilimsellikle karşılaştırılmıştır. Estetik kavramı bir ürünün renk, biçim, doku, moda, orijinalite ve algılama açısından yeterli şartların ortaya konması olarak algılanmalıdır. Estetik özelliklerin, doğrudan ve bir bütün olarak algılanabilirliği pazarlama açısından da önemlidir. Ekonomik Amaçlar; ise malzeme, işçilik, bakım, temizlik, ambalaj, depolama ve ulaşımdaki kaygıları ifade eder (Teker, 1995).

Dolayısıyla iç mimarın, tasarım süreci sonunda ortaya çıkacak olan ürün için bu amaçları göz önünde bulundurarak tasarım yapması gerekmektedir ve bu amaçları yerine getirebilmek için çabılıyor olmak bu mesleğin bir diğer zorluğu olarak ifade edilebilir.

Knackstedt'e (2008) göreyse İç mimarlık bir hizmet endüstrisidir ve bu mesleği icra edenler tıpkı bir doktor bir sosyolog ya da diğer sosyal bilimlerle uğraşanlar gibi eğitilmiş birer gözlemcidir. Psikologların gözlemleri sonucunda tavsiye ve telkinlerde bulunması gibi iç mimarlarda aynı yola başvururlar.

Bilgi ve eğitim bir tasarımcı olmanın en önemli iki elementidir. Geçtiğimiz yüzyıl boyunca bu meslek kimi zaman genişlemiş kimi zaman daralmıştır. Tasarımcılar bugün her zamankinden daha kapsamlı teknik bilgiye ihtiyaç duymaktadırlar ve sadece genel kültürlü olmak bu meslek için artık yeterli değildir. Aynı zamanda

mesleği anlayışımız da derinleşmiş ve genişlemiştir. Bu meslek hiç bir zaman kumaş seçmekten ibaret olmamıştır. Mekanlar aracılığıyla / mekanları kullanarak insan aktivitelerini desteklemek, yönlendirmek, düzenlemek her zaman bu mesleğin öncelikli amacı olmuştur.

Knackstedt`e (2008) göre : 'İç mimarlık tatbik kökenlidir. Elsie de Wolfe ' Basma Hanım ' olabilir ama uygunluk, oran ve yalınlık, onun için huzur, rahatlık ve güzellik kadar önemli olmuştur. İnsanlar bunu unutmaya meyillilerdir. Edith Wharton`un mimar Ogden Codman ile beraber yazdığı ve iç mimarlık üzerine ilk kitap olan 'The Decoration of Houses' u evliliğindeki hüsrana ve sıkıntıyı dindirebilmek için yazdığı doğrudur. Elsie de Wolfe ilk kez müşteri aradığında neredeyse kırklı yaşlarında olduğu doğrudur. Birinci Dünya Savaşı`ndan sonra İngiltere`de kariyer yapmak isteyen kadınlar için bu mesleğin moda haline geldiği ve iç mimarlığın orta sınıf için aristokratik yaşam tarzına bir geçiş bir yol olduğu da doğrudur ama bu mesleği sıkılmış ev kadınlarının sonradan görmelere ve özentilere düzenledikleri yemekli ikramlar olarak sınıflandırmak kusurlu ve ihmal edilmiş bir yalandan ibarettir.'

Knackstedt`in yukarıda tanımını yaptığı ve özelliklerini anlattıkları göz önünde bulundurulduğunda iç mimarlık mesleğinin uygulayıcısının tezin ikinci bölümünde de bahsedildiği gibi, kendini geliştirme bilincine ulaşması, bu mesleğin geçirdiği evreleri iyice özümsemiş olması gerekmektedir denilebilir. Bu zihin yapısına ulaşabilmek ise iç mimarın alt etmesi gereken zorluklardan biri olarak düşünülebilir.

Knackstedt`in (2008) günümüzde başarılı olmanın anahtarı olarak saydığı ama iç mimarlık mesleğinin üstesinden gelinmesi gereken zorluklarından bazıları olarak düşünülebilecek özellikler ise şöyledir :

- İletişim yeteneği kritik bir öneme sahiptir. Bir durum karşısında kağıt üzerinde veya sözle bunu karşıdaki insana mantıklı ve hiçbir şey gizlemeden açık bir şekilde anlatabilmek çok önemlidir.

- Motivasyon kabiliyeti. Verimli, kazançlı bir iş modeli yaratabilmek için faaliyete geçmeli ve yeteneklerimizi bu yönde doğru şekilde yönlendirmeliyiz. Bunun için doğru insanlara, doğru üretime ve malzemeye, varsa strüktürün doğru bi şekilde

yerleřtirimesine ihtiya vardır. Bu sistem oturtulduėunda bir kere daha aynı sreten gemeye ihtiya duyulmadan verilen iř / grev herneyse rahatlıkla sonulandırılabilir.

- Organize olmak olduka nemli ve gereklidir.

- Alak gnlllk diėer insanların, onların pozisyonlarının farkında olmamızı saėlar, bu sebeple mesleėin farklı ynlerini algılamamıza, gerekli durumlarda ve ihtiya duyulduėunda daha hassas řekilde yaklařmamıza yardımcı olur. Hepsinden nemlisi alakgnll olmak demek birlikte alıřtıėımız insanlara ve mřterilerimize saygı gstermek demektir.

Piotrowski (2004) ise aynı konuyla ilgili řunları sylemektedir :

- alıřanlar / Personel ne kadar yaratıcı ve yetenekli olursa olsun firma ama odaklı bir iřletme anlayıřına ynelmezse ayakta durması mmkn olmayacaktır.

- Her bir iř / grev / proje iin yapılması gerekli olan alıřma srecinin ve sorumlulukların belirlenmesinin / daėıtılmasının aıklıėa kavuřturulması gerekmektedir.

- Patronun veya gerekli donanıma sahip personelden birinin firmaya daimi yeni iř talepleri ve mřteri akıřını saėlaması gerekmektedir.

Sonu olarak, İ Mimarın meslek hayatı boyunca karřısına ıkacak tm engellerin stesinden gelebilmesi iin bu mesleėin ve tasarım kavramının mutlak hakimi olması ve ne yaptıėının mutlak bilincinde olması gerekmektedir denilebilir. nk sahip olduėu tm bu bilgiyi, projelerinde kullanmakla, bilgilerini, tasarımlarıyla birleřtirmekle sorumludur. Bilinsiz bir tasarımcı ise yanlış ve tehlikeli davranıřları teřvik edebilen, insan hayatını tehlikeye sokabilen mekanlar yaratabilmektedir. O yzden doėru mekanlar yaratmak byk nem arz etmektedir. Doėabilecek sorunları tahmin edememek, ya da bu sorunlara zm retememek, sorumluluėunu stlenemeyeceėi yklerin altına girmek, ya da kendisinin bile inanmadıėı mekanlar tasarlamak mesleėin zorluklarını sadece iinden ıkılamaz hale getirecektir denilebilir.

4.4 Dördüncü Bölümün Değerlendirilmesi

Bu bölümde tasarımcının kimliğinin, İç Mimarlık mesleği özelinde medya üzerinden algılanış biçimi ve daha doğru bir algılamaya için gerekenler anlatılmaya çalışılmış, bu yolla Tasarım, Tasarımcı ve İç Mimar kavramlarının bilinirliği sorgulanmıştır. Aynı zamanda tasarım söyleminin ve tasarlama eyleminin sürekli değişen rolünün ve tasarımcının tüm bunların arasında nerde durduğunun anlatıldığı bu bölümde İç Mimarlık mesleği üzerinden yaşanmış olan ve yaşanabilecek zorluklardan, mesleki uygulama sürecinde geçirilen evrelerden söz edilmiştir.

O halde diyebiliriz ki İç Mimar, medya kanalıyla mesleğinin olağanüstü derecede yozlaştırıldığı ve yanlış algının yaratıldığı Türkiye`de öncelikli olarak bu algıyı kırmayı başarabilmeli ve mesleğini tam anlamıyla tanıtabilmeyi kendine görev edinmelidir. İç mimar ve tasarım kavramlarının sürekli ve hız kesmeden değiştiği, geliştiği günümüz dünyasında mesleğine gelecekte de sağlam adımlar atarak devam edebilmek için karşısına çıkabilecek zorlukları, mutlak bilgi ve tecrübeyle alt edebilecek donanımlara sahip olmalıdır. Etik olarak yapması gerekenin bu olduğu, bunun bir nevi zorunluluk olduğu iddia edilebilir. Aksi takdirde yarattığı mekanlar, sığ ve içi boş kabuklar olmaktan öteye geçemeyecektir.

BÖLÜM 5 - ANKET ÇALIŞMASI VE AKADEMİK ALANDA VE PİYASADA ÇALIŞMAKTA OLAN TASARIMCILARLA YAPILAN RÖPORTAJLAR

5.1 Anket Çalışması ve Sonucu

Buraya kadar anlatılanlar ışığında tezin çıkış noktası olan ‘Tasarımcı Kimdir?’ sorusuna bilimsel bir cevap verebilmek için bir anket çalışması yapılması uygun görülmüştür. 6 adet; cinsiyet, meslek, eğitim durumu gibi kişisel bilgilerin yer aldığı, 24 adet; maddi, sosyolojik, sanatsal ve akademik açıdan tasarımcı kavramının algılanışının öğrenilmeye çalışıldığı 30 sorudan oluşan bu anket 300 kişiye uygulanmıştır. Bu 300 kişi Tasarım eğitimi alanlar (iç mimar, mimar, mühendis, ressam, heykeltıraş vb.) ve almayanlar (istatistikçi, ekonomist, devlet memuru, doktor, avukat, vb.) olmak üzere 2 gruba ayrılmıştır.

YÖNTEM

Bu çalışmada elde edilen veriler SPSS 15.0 paket programı ile değerlendirilmiştir. Verilerin frekans ve yüzdesel dağılımları verilmiştir. Normallik testi sonucunda, gruplar arasında farklılık incelenirken ikili gruplarda, normal dağılan değişkenlerde Independent Samples t Test, normal dağılmayan değişkenlerde ise Mann Whitney U Testi, ikiden fazla gruplarda ise normal dağılmayan değişkenlerde Bonferroni düzeltmeli Kruskal Wallis H Testi, normal dağılan değişkenlerde ise One Way ANOVA testi kullanılmıştır. ANOVA testinde gruplar arası farklılık incelenirken LSD testinden yararlanılmıştır.

Gruplar arası farklılık incelenirken; anlamlılık seviyesi olarak 0,05 kullanılmış olup $p < 0,05$ olması durumunda gruplar arası anlamlı farklılığın olduğu, $p > 0,05$ olması durumunda ise gruplar arası anlamlı farklılığın olmadığı belirtilmiştir.

Independent Samples t Test (Bağımsız Örneklem t Testi) : T Testi hipotez testlerinde en yaygın olarak kullanılan yöntemdir. T Testi ile iki grubun

ortalamaları karşılaştırılarak, aralarındaki farkın rastlantısal mı, yoksa istatistiksel olarak anlamlı mı olduğuna karar verilir. Ayrıca bir araştırmada çoğu kez farklı ana kütleden elde edilen gruplar arasında karşılaştırmak yapmak gerekir. İşte bu gibi analizler Independent Samples t Testi ile yapılır. Örneğin feminizm konusunda erkek ve kadınların görüşleri arasında fark olup olmadığını test etmek gerekirse bu testten faydalanılır.

Mann - Whitney U Testi : Independent Samples t Testinde yapılanların tümü Mann – Whitney U Testi içinde geçerlidir ancak Independent t Testi parametrik veriler için uygun bir yöntemken Mann – Whitney U Testi parametrik olmayan (non-parametric) veriler için kullanılmaktadır. Dolayısıyla Mann – Whitney U Testini, Independent Samples t Testinin parametrik olmayan veriler için karşılığı olarak tanımlayabiliriz.

Kruskal – Wallis H Testi : Bu test parametrik olmayan verilere sahip ikiden fazla grubun ölçümlerinin karşılaştırılmasında kullanılan bir yöntemdir. Örneğin farklı eğitim düzeylerindeki kadınların yemek yapma yetenekleri arasında fark olup olmadığını bulmak için bu yöntem kullanılabilir.

One Way ANOVA (Bağımsız Örneklem Tek Yönlü Varyans Analizi) : Bu test ikiden fazla grubun ortalamalarını karşılaştırmak amacıyla kullanılmaktadır. Örneğin, evlilik hakkındaki görüşlerin medeni duruma (evli, bekar, boşanmış) göre farklılık gösterip göstermediği test edilmek istendiğinde kullanılabilir. Varyans analizi farklı grupların birbirinden farklı olup olmadığını gösterir ancak farklılıkların hangi gruplar arasında olduğuna ilişkin bilgi vermez.

Diğer Terimler : **n;** kişi sayısı, **Mean;** ortalama puan, **Median;** ortanca değer (küçükten büyüğe sıralandığında), **SS;** standart sapma **p;** anlamlılık seviyesi, değeri demektir.

Aşağıda, anket çalışmasındaki sorular ve bu çalışmayla edilen veriler yoluyla varılan sonuç; tablolar ve grafikler kullanılarak gösterilmiştir.

TASARIMCI KİMDİR?

Bu arařtırmada; katılımcıların sahip oldukları mesleklerine göre, gerek meslek eđitimleri gerekse meslek eđitimleri sonrası, tasarım eđitimi alıp almadıklarını ve tasarımcı nasıl olmalıdır sorusuna yönelik görüşlerini tespit etmek amaçlanmaktadır. Kişisel bilgilere yönelik sorular içermeyen anket formundan elde edilen bilgiler raporlanarak **Hacettepe Üniversitesi İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı Bölümü yüksek lisans tezinde** kullanılacaktır.

Soruların tamamını cevaplamanız yapılacak analizlerde güvenilir sonuçlar elde edilmesi bakımından önem arz etmektedir. Çalışmaya katılımınızdan dolayı teşekkür ederim.

Gürünay ÖKTEN

İç Mimar

Not : Meslek ifadesi ile memur, uzman veya mühendis gibi genel ifadeler deđil katılımcının temelde sahip olduđu eğitim tanımı (sosyolog, doktor, makine mühendisi, bilgisayar mühendisi, istatistikçi, matematikçi, ekonomist vb.) amaçlanmaktadır.

1. Cinsiyetiniz: ① Kadın ② Erkek

2. Yaşınız: ① 25 ve altı ② 26-35 ③ 36-45
 ④ 46-55 ⑤ 56 ve üzeri

3. Eğitim Durumunuz: ① Lise ve altı ② Yüksekokul ③ Lisans ve üzeri

4. Mesleğiniz nedir? (işçi, memur, uzman ve mühendis gibi genel ifadeler yerine; ekonomist, istatistikçi, matematikçi, bilgisayar mühendisi gibi açıklayıcı ifadeler kullanınız. Öğrenci iseniz okumakta olduğunuz bölümü belirtiniz)

.....

5. Mesleki eğitiminiz süresince yada tamamladıktan sonra tasarımcılığa yönelik bir eğitim (kurs, seminer, program vb.) aldınız mı veya almakta mısınız?

① Evet aldım/alıyorum ② Hayır almadım

6. Şu an yapmakta olduğunuz iş, almış olduğunuz mesleki eğitim ile ilişkili midir?

① Hiç ilişkisi Yok ② Kısmen İlişkili ③ Tamamen İlişkili

Arka Sayfaya Geçiniz

		Hiç Katılmıyorum	Katılmıyorum	Fikrim Yok	Katılıyorum	Kesinlikle Katılıyorum
	Bir tasarımcının nasıl olmasına yönelik aşağıda belirtilen ifadelerde size en uygun düşüncüyü işaretleyiniz.					
	MADDİ ve SOSYOLOJİK AÇIDAN YAKLAŞIMI ÖLÇEN SORULAR					
7.	Tasarımcı, salt para kazanmak için tasarım yapmalıdır.	①	②	③	④	⑤
8.	Tasarımcı, standartları takip edendir.	①	②	③	④	⑤
9.	Tasarımcı, ticaretten anlamalıdır.	①	②	③	④	⑤
10.	Tasarımcı, tasarladığı ürün veya mekan ile toplum kimliğine ters düşmeyendir.	①	②	③	④	⑤
11.	Tasarımcı, fikir, üretim ve satış aşamalarında etkin rol alıp, etkin stratejiler geliştirendir.	①	②	③	④	⑤
12.	Tasarımcı, uzun ömürlü, kullanımı kolay ve işlevselliğine uygun ürünler tasarlayandır.	①	②	③	④	⑤
13.	Tasarımcı, risk alabilen ve aldığı bu riski doğru olarak yönetebilendir.	①	②	③	④	⑤
14.	Tasarımcı, yaşadığı yerin kültürel kod ve geleneklerine bağlı kalmalıdır.	①	②	③	④	⑤
	SANATSAL AÇIDAN YAKLAŞIMI ÖLÇEN SORULAR					
15.	Tasarımcı, çalışmalarıyla ' sıradışı ' olandır.	①	②	③	④	⑤
16.	Tasarımcı, salt sanat için tasarım yapmalıdır.	①	②	③	④	⑤
17.	Tasarımcı, tasarım etiğine sadık kalmalıdır.	①	②	③	④	⑤
18.	Tasarımcı, yarattıklarıyla algıyı değiştirebilendir.	①	②	③	④	⑤
19.	Tasarımcı, diğer sanat dallarıyla da ilgilenmek zorundadır.	①	②	③	④	⑤
20.	Tasarımcı, yaptığı işlere duygusal ve psikolojik anlamlar yükleyebilendir.	①	②	③	④	⑤
21.	Deneysel tasarımlar başarısız olmaya mahkumdur.	①	②	③	④	⑤
22.	Tasarımcının ileriye dönük, yenilikçi, işe yarar ve orjinal fikirleri olmalıdır.	①	②	③	④	⑤
	BİREYSEL VE AKADEMİK AÇIDAN YAKLAŞIMI ÖLÇEN SORULAR					
23.	Tasarımcı, salt kendini tatmin etmek için tasarım yapmalıdır.	①	②	③	④	⑤
24.	Tasarımcı, problem çözebilendir.	①	②	③	④	⑤
25.	Tasarımcı, şekil ve kalıpların dışına çıkabilme kabiliyetine sahip olmalıdır.	①	②	③	④	⑤
26.	Tasarımcı, kendi alanıyla ilgili eğitim almak zorundadır.	①	②	③	④	⑤
27.	Tasarımcı, realite ile tasarım arasında iyi bir bağ kurandır	①	②	③	④	⑤
28.	Sürekli olarak tek bir işi yapan tasarımcı zamanla körelmeye mahkumdur.	①	②	③	④	⑤
29.	Tasarım eğitimi ömür boyu devam eden bir süreçtir	①	②	③	④	⑤
30.	İyi bir tasarımın sırrı tasarlayanın bilgisinde gizlidir.	①	②	③	④	⑤

Çalışmayla ilgili eklemek istediğiniz görüşleriniz varsa lütfen belirtiniz.

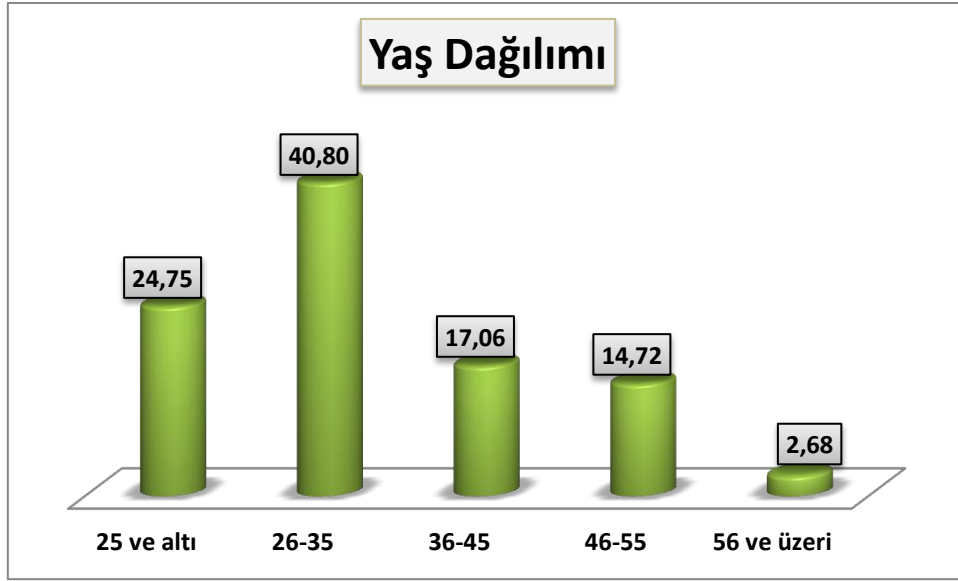
TABLolar VE GRAFİKLER

Tablo 1 : Cinsiyet / Yaş / Eğitim Düzeyi Dağılımı

		n	%
Cinsiyet	Kadın	147	49,16
	Erkek	152	50,84
	Toplam	299	100
Yaş Grubu	25 ve altı	74	24,75
	26-35	122	40,80
	36-45	51	17,06
	46-55	44	14,72
	56 ve üzeri	8	2,68
	Toplam	299	100
Eğitim Düzeyi	Lise ve altı	10	3,34
	Yüksekokul	23	7,69
	Lisans ve üzeri	266	88,96
	Toplam	299	100



Grafik 1. Cinsiyet Dağılımı



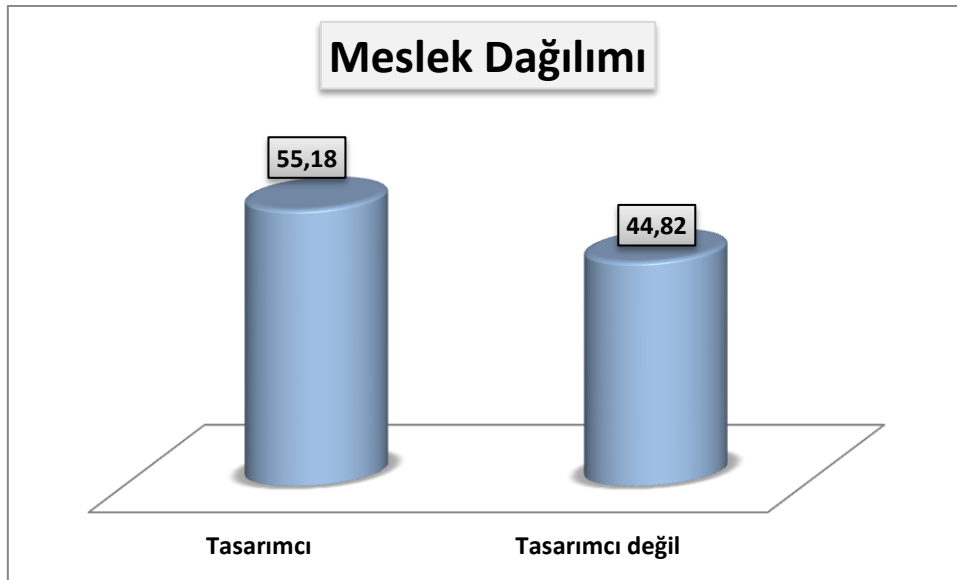
Grafik 2. Yaş Dağılımı



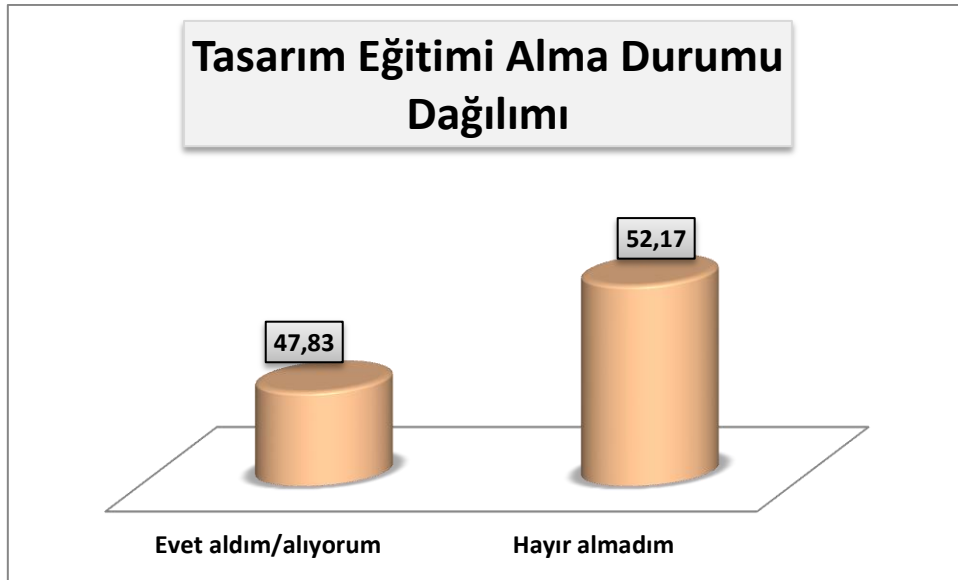
Grafik 3. Eğitim Düzeyi Dağılımı

Tablo 2 : Meslek/Meslek İle İlgili Eğitim Alma/Yapılan İşin Meslekle Olan İlgisinin Dağılımı

		n	%
Meslek	Tasarımcı	165	55,18
	Tasarımcı değil	134	44,82
	Toplam	299	100
Tasarım Eğitimi Alma Durumu	Evet aldım/alıyorum	143	47,83
	Hayır almadım	156	52,17
	Toplam	299	100
Yapılan İşin Meslek İle İlgisi	Hiç ilişkisi yok	41	13,71
	Kısmen ilişkili	85	28,43
	Tamamen ilişkili	173	57,86
	Toplam	299	100



Grafik 4. Meslek Dağılımı



Grafik 5. Tasarım Eğitimi Alma Durumu Dağılımı



Grafik 6. Yapılan İşin Meslekle İlgisinin Dağılımı

Tablo 3 : Cinsiyete Göre Tasarım Yaklaşım Puanları Dağılımı

		Cinsiyet						Mann Whitney U Testi		
		n	Mean	Median	Min	Max	SS	Sıra Ort.	U	p
Maddi ve Sosyolojik Açıdan Yaklaşım Puanı	Kadın	147	62,93	62,50	32,50	95,00	12,75	133,58	8758,5	0,001
	Erkek	152	67,40	67,50	32,50	100,00	13,22	165,88		
	Toplam	299	65,20	65,00	32,50	100,00	13,16			
Sanatsal Açıdan Yaklaşım Puanı	Kadın	147	72,45	72,50	37,50	90,00	8,78	154,03	10579,5	0,426
	Erkek	152	71,53	71,25	35,00	100,00	10,03	146,10		
	Toplam	299	71,98	72,50	35,00	100,00	9,43			
Bireysel ve Akademik Açıdan Yaklaşım Puanı	Kadın	147	77,40	77,50	55,00	100,00	9,34	154,96	10443,5	0,328
	Erkek	152	76,13	75,00	32,50	100,00	9,37	145,21		
	Toplam	299	76,76	77,50	32,50	100,00	9,36			
Toplam Tasarım Puanı	Kadın	147	70,92	70,00	47,50	93,33	7,76	143,24	10178,5	0,183
	Erkek	152	71,69	72,08	33,33	95,00	8,56	156,54		
	Toplam	299	71,31	70,83	33,33	95,00	8,17			

Cinsiyet grupları arasında Sanatsal Açıdan Yaklaşım Puanı, Bireysel ve Akademik Açıdan Yaklaşım Puanı ve Toplam Tasarım Puanı açısından istatistiksel olarak anlamlı derecede farklılık görülmemektedir ($p>0,05$). İstatistiksel olarak anlamlı farklılık görülmemekle birlikte Sanatsal Açıdan Yaklaşım ve Bireysel ve Akademik Açıdan Yaklaşım Puanının kadınlarda, toplam puanın ise erkeklerde daha yüksek olduğu görülmektedir.

Cinsiyet grupları arasında Maddi ve Sosyolojik Açıdan Yaklaşım Puanı açısından istatistiksel olarak anlamlı derecede farklılık görülmektedir ($p<0,05$). Maddi ve Sosyolojik Açıdan Yaklaşım Puanının erkeklerde kadınlara göre anlamlı derecede yüksek olduğu görülmektedir.

Tablo 4 : Yaş Gruplarına Göre Tasarım Yaklaşım Puanları Dağılımı

		Yaş Grubu						Kruskal Wallis H Testi			İkili Karşılaştırma
		n	Mean	Median	Min	Max	SS	Sıra Ort.	H	p	
Maddi ve Sosyolojik Açıdan Yaklaşım Puanı	A-25 ve altı	74	68,28	67,50	37,50	95,00	12,60	167,53	9,588	0,048	A-C
	B-26-35	122	63,98	63,75	32,50	100,00	13,35	142,24			
	C-36-45	51	61,47	62,50	32,50	90,00	12,16	126,68			
	D-46-55	44	67,22	68,75	32,50	95,00	14,13	165,91			
	E-56 ve üzeri	8	68,13	66,25	60,00	90,00	9,52	167,38			
	Toplam	299	65,20	65,00	32,50	100,00	13,16				
Sanatsal Açıdan Yaklaşım Puanı	A-25 ve altı	74	74,36	75,00	47,50	100,00	9,87	173,73	11,119	0,025	A-C
	B-26-35	122	71,80	71,25	35,00	90,00	8,49	148,91			
	C-36-45	51	69,80	70,00	37,50	90,00	10,37	126,67			
	D-46-55	44	71,25	71,25	35,00	87,50	8,97	147,34			
	E-56 ve üzeri	8	70,63	66,25	60,00	100,00	12,73	110,50			
	Toplam	299	71,98	72,50	35,00	100,00	9,43				
Bireysel ve Akademik Açıdan Yaklaşım Puanı	A-25 ve altı	74	79,93	80,00	55,00	100,00	10,25	177,91	12,009	0,017	A-D
	B-26-35	122	76,33	77,50	55,00	100,00	9,06	146,38			
	C-36-45	51	75,78	75,00	57,50	95,00	7,77	139,92			
	D-46-55	44	74,20	75,00	32,50	90,00	9,78	130,51			
	E-56 ve üzeri	8	74,06	73,75	67,50	82,50	5,66	118,44			
	Toplam	299	76,76	77,50	32,50	100,00	9,36				
Toplam Tasarım Puanı	A-25 ve altı	74	74,19	72,92	55,00	95,00	8,04	177,24	12,947	0,012	A-B A-C
	B-26-35	122	70,70	70,83	50,00	93,33	7,99	143,65			
	C-36-45	51	69,02	68,33	47,50	84,17	7,25	124,39			
	D-46-55	44	70,89	71,67	33,33	87,50	8,93	154,64			
	E-56 ve üzeri	8	70,94	69,17	63,33	89,17	8,16	132,63			
	Toplam	299	71,31	70,83	33,33	95,00	8,17				

Yaş grupları arasında Maddi ve Sosyolojik Açıdan Yaklaşım Puanı, Sanatsal Açıdan Yaklaşım Puanı, Bireysel ve Akademik Açıdan Yaklaşım Puanı ve Toplam Tasarım Puanı açısından istatistiksel olarak anlamlı derecede farklılık görülmektedir ($p < 0,05$).

Sanatsal Açıdan Yaklaşım, Sanatsal açıdan yaklaşım puanlarının 25 ve altı yaş grubu bireylerinde, 36 - 45 yaş grubu bireylerine göre anlamlı derecede yüksek olduğu görülmektedir.

Bireysel ve Akademik açıdan yaklaşım puanının 25 ve altı yaş grubu bireylerinde 46-55 yaş grubu bireylerine göre anlamlı derecede yüksek olduğu görülmektedir.

Toplam tasarım puanının 25 ve altı yaş grubu bireylerinde 26 - 35 ve 36 - 45 yaş grubu bireylerine göre anlamlı derecede yüksek olduğu görülmektedir.

Tablo 5 : Eğitim Düzeyine Göre Tasarım Yaklaşım Puanları Dağılımı

		Eğitim Düzeyi						Kruskal Wallis H Testi		
		n	Mean	Median	Min	Max	SS	Sıra Ort.	H	p
Maddi ve Sosyolojik Açıdan Yaklaşım Puanı	Lise ve altı	10	71,25	67,50	55,00	95,00	14,25	181,30	3,037	0,219
	Yüksekokul	23	68,15	70,00	45,00	90,00	12,46	171,26		
	Lisans ve üzeri	266	64,72	65,00	32,50	100,00	13,14	146,98		
	Toplam	299	65,20	65,00	32,50	100,00	13,16			
Sanatsal Açıdan Yaklaşım Puanı	Lise ve altı	10	76,00	73,75	65,00	90,00	8,10	184,15	1,708	0,426
	Yüksekokul	23	72,72	70,00	60,00	85,00	7,27	153,67		
	Lisans ve üzeri	266	71,77	72,50	35,00	100,00	9,63	148,40		
	Toplam	299	71,98	72,50	35,00	100,00	9,43			
Bireysel ve Akademik Açıdan Yaklaşım Puanı	Lise ve altı	10	81,50	78,75	62,50	100,00	14,15	172,75	1,656	0,437
	Yüksekokul	23	78,37	80,00	60,00	95,00	8,28	165,87		
	Lisans ve üzeri	266	76,44	77,50	32,50	100,00	9,21	147,77		
	Toplam	299	76,76	77,50	32,50	100,00	9,36			
Toplam Tasarım Puanı	Lise ve altı	10	76,25	70,42	62,50	93,33	10,67	181,75	3,224	0,200
	Yüksekokul	23	73,08	72,50	58,33	85,83	6,31	172,26		
	Lisans ve üzeri	266	70,97	70,83	33,33	95,00	8,16	146,88		
	Toplam	299	71,31	70,83	33,33	95,00	8,17			

Eğitim düzey grupları arasında Maddi ve Sosyolojik Açıdan Yaklaşım Puanı, Sanatsal Açıdan Yaklaşım Puanı, Bireysel ve Akademik Açıdan Yaklaşım Puanı ve Toplam Tasarım Puanı açısından istatistiksel olarak anlamlı derecede farklılık görülmektedir ($p>0,05$). İstatistiksel olarak anlamlı farklılık görülmemekle birlikte Maddi ve Sosyolojik Açıdan Yaklaşım Puanı, Sanatsal Açıdan Yaklaşım Puanı, Bireysel ve Akademik Açıdan Yaklaşım Puanı ve Toplam Tasarım Puanınının lise altı mezunu olanlarda anlamlı derecede yüksek olduğu görülmektedir.

Tablo 6 : Mesleğe Göre Tasarım Yaklaşım Puanları Dağılımı

		Meslek						Mann Whitney U Testi		
		n	Mean	Median	Min	Max	SS	Sıra Ort.	U	p
Sanatsal Açıdan Yaklaşım Puanı	Tasarımcı	165	73,24	75,00	37,50	100,00	9,47	162,56	8982,5	0,005
	Tasarımcı değil	134	70,43	70,00	35,00	90,00	9,17	134,53		
	Toplam	299	71,98	72,50	35,00	100,00	9,43			
Bireysel ve Akademik Açıdan Yaklaşım Puanı	Tasarımcı	165	79,06	80,00	55,00	100,00	9,25	170,03	7749,5	0,000
	Tasarımcı değil	134	73,92	75,00	32,50	90,00	8,72	125,33		
	Toplam	299	76,76	77,50	32,50	100,00	9,36			

Meslek grupları arasında Sanatsal yaklaşım ve bireysel ve akademik açıdan yaklaşım puanı açısından istatistiksel olarak anlamlı derecede farklılık görülmektedir ($p < 0,05$). Sanatsal açıdan yaklaşım ve bireysel ve akademik açıdan yaklaşım puanlarının tasarımcı olanlarda, tasarımcı olmayanlara göre anlamlı derecede yüksek olduğu görülmektedir.

Tablo 7 : Mesleğe Göre Tasarım Yaklaşım Puanları Dağılımı Devamı

		Meslek						Independent Samples T Test	
		n	Mean	Median	Min	Max	SS	t	p
Maddi ve Sosyolojik Açıdan Yaklaşım Puanı	Tasarımcı	165	66,17	65,00	32,50	95,00	12,41	1,411	0,159
	Tasarımcı değil	134	64,01	65,00	32,50	100,00	13,98		
	Toplam	299	65,20	65,00	32,50	100,00	13,16		
Toplam Tasarım Puanı	Tasarımcı	165	72,82	72,50	47,50	95,00	7,89	3,618	0,000
	Tasarımcı değil	134	69,45	70,00	33,33	88,33	8,15		
	Toplam	299	71,31	70,83	33,33	95,00	8,17		

Meslek grupları arasında Maddi ve sosyolojik açıdan yaklaşım puanı açısından istatistiksel olarak anlamlı derecede farklılık görülmemektedir ($p > 0,05$). İstatistiksel olarak anlamlı farklılık görülmemekle birlikte maddi ve sosyolojik açıdan yaklaşım puanının tasarımcı olanlarda daha yüksek olduğu görülmektedir.

Meslek grupları arasında toplam tasarım puanı açısından istatistiksel olarak anlamlı derecede farklılık görülmektedir ($p < 0,05$). Toplam tasarım puanının tasarımcı olanlarda tasarımcı olmayanlara göre anlamlı derecede yüksek olduğu görülmektedir.

Tablo 8 : Tasarım Eğitimi Alma Durumuna Göre Tasarım Yaklaşım Puanları Dağılımı

		Tasarım Eğitimi Alma Durumu						Mann Whitney U Testi		
		n	Mean	Median	Min	Max	SS	Sıra Ort.	U	p
Maddi ve Sosyolojik Açından Yaklaşım Puanı	Evet, aldım/alıyorum	143	64,76	65,00	32,50	95,00	12,32	147,61	10812	0,646
	Hayır almadım	156	65,61	65,00	32,50	100,00	13,91	152,19		
	Toplam	299	65,20	65,00	32,50	100,00	13,16			
Sanatsal Açından Yaklaşım Puanı	Evet, aldım/alıyorum	143	72,38	72,50	37,50	100,00	9,33	153,77	10615,5	0,469
	Hayır almadım	156	71,62	70,00	35,00	100,00	9,53	146,55		
	Toplam	299	71,98	72,50	35,00	100,00	9,43			
Bireysel ve Akademik Açından Yaklaşım Puanı	Evet, aldım/alıyorum	143	77,87	77,50	57,50	97,50	8,78	159,50	9795	0,068
	Hayır almadım	156	75,74	75,00	32,50	100,00	9,78	141,29		
	Toplam	299	76,76	77,50	32,50	100,00	9,36			

Tasarım eğitimi alma durum grupları arasında Maddi ve Sosyolojik Açından Yaklaşım Puanı, Sanatsal Açından Yaklaşım Puanı ve Bireysel ve Akademik Açından Yaklaşım Puanı açısından istatistiksel olarak anlamlı derecede farklılık görülmemektedir ($p>0,05$). İstatistiksel olarak anlamlı farklılık görülmemekle birlikte Maddi ve sosyolojik açıdan yaklaşım puanınının tasarım eğitimi almayanlarda, Sanatsal Açından Yaklaşım ve Bireysel ve Akademik Açından Yaklaşım Puanlarının ise tasarım eğitimi alanlarda daha yüksek olduğu görülmektedir.

Tablo 9 : Tasarım Eğitimi Alma Durumuna Göre Tasarım Yaklaşım Puanları Dağılımı Devamı

		Tasarım Eğitimi Alma Durumu						Independent Samples T Test	
		n	Mean	Median	Min	Max	SS	t	p
Toplam Tasarım Puanı	Evet, aldım/alıyorum	143	71,67	71,67	47,50	93,33	7,65	0,716	0,474
	Hayır almadım	156	70,99	70,42	33,33	95,00	8,64		
	Toplam	299	71,31	70,83	33,33	95,00	8,17		

Tasarım eğitimi alma durum grupları arasında topla tasarım puanı açısından istatistiksel olarak anlamlı derecede farklılık görülmemektedir ($p>0,05$). İstatistiksel olarak anlamlı farklılık görülmemekle birlikte toplam tasarım puanınının tasarım eğitimi alanlarda daha yüksek olduğu görülmektedir.

Tablo 10 : Yapılan İşin Meslekle Olan İlgisine Göre Tasarım Yaklaşım Puanları Dağılımı

		Yapılan İşin Meslek İle İlgisi						Kruskal Wallis H Testi			İkili Karşılaştırma
		n	Mean	Median	Min	Max	SS	Sıra Ort.	H	p	
Sanatsal Açıdan Yaklaşım Puanı	A-Hiç ilişkisi yok	41	67,87	70,00	35,00	87,50	11,55	120,83	7,169	0,028	A-C
	B-Kısmen ilişkili	85	71,82	70,00	50,00	100,00	8,91	144,64			
	C-Tamamen ilişkili	173	73,03	72,50	47,50	100,00	8,89	159,55			
	Toplam	299	71,98	72,50	35,00	100,00	9,43				
Bireysel ve Akademik Açıdan Yaklaşım Puanı	A-Hiç ilişkisi yok	41	72,87	75,00	32,50	90,00	11,49	126,10	11,485	0,003	A-C B-C
	B-Kısmen ilişkili	85	75,21	75,00	55,00	100,00	8,28	132,39			
	C-Tamamen ilişkili	173	78,44	80,00	55,00	100,00	8,94	164,32			
	Toplam	299	76,76	77,50	32,50	100,00	9,36				

Yapılan işin meslekle olan ilgi grupları arasında sanatsal açıdan yaklaşım ve bireysel ve akademik açıdan yaklaşım puanları açısından istatistiksel olarak anlamlı derecede farklılık görülmektedir ($p < 0,05$).

Sanatsal açıdan yaklaşım puanının yaptığı işin mesleği ile hiç ilişkisi olmayanlarda tamamen ilişkili olanlara göre anlamlı derecede düşük olduğu görülmektedir. Bireysel ve akademik açıdan yaklaşım puanının ise yaptığı işin mesleği ile tamamen ilişkili olanlarda hiç ilişkisi olmayan ve kısmen ilişkisi olanlara göre anlamlı derecede yüksek olduğu görülmektedir.

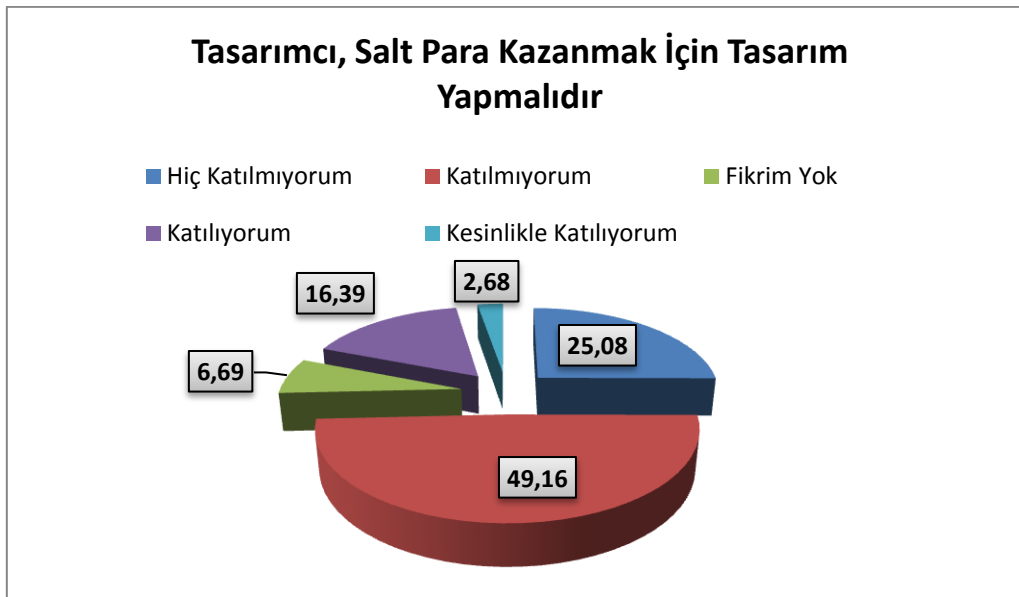
Tablo 11 : Yapılan İşin Meslek İle Olan İlgisine Göre Tasarım Yaklaşım Puanları Dağılımı Devamı

		Yapılan İşin Meslek İle İlgisi						ANOVA		LSD
		n	Mean	Median	Min	Max	SS	F	p	
Maddi ve Sosyolojik Açıdan Yaklaşım Puanı	A-Hiç ilişkisi yok	41	60,55	60,00	32,50	95,00	13,21	3,533	0,030	A-C
	B-Kısmen ilişkili	85	64,76	65,00	37,50	95,00	12,23			
	C-Tamamen ilişkili	173	66,52	67,50	32,50	100,00	13,39			
	Toplam	299	65,20	65,00	32,50	100,00	13,16			
Toplam Tasarım Puanı	A-Hiç ilişkisi yok	41	67,09	68,33	33,33	85,83	9,32	8,568	0,000	A-C
	B-Kısmen ilişkili	85	70,60	70,83	49,17	95,00	7,80			
	C-Tamamen ilişkili	173	72,66	72,50	51,67	93,33	7,71			
	Toplam	299	71,31	70,83	33,33	95,00	8,17			

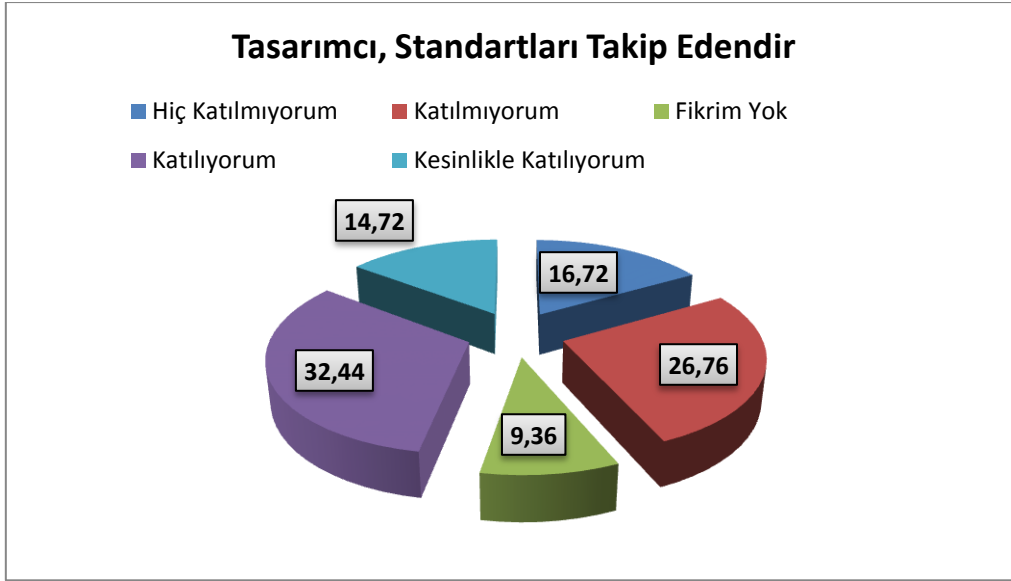
Yapılan işin meslekle ilgi grupları arasında maddi ve sosyolojik açıdan yaklaşım ve toplam tasarım puanı açısından istatistiksel olarak anlamlı derecede farklılık görülmektedir ($p < 0,05$).

Maddi ve sosyolojik açıdan yaklaşım ve toplam tasarım puanının yaptığı işin mesleği ile hiç ilişkisi olmayanlarda, tamamen ilişkisi olanlara göre anlamlı derecede düşük olduğu görülmektedir.

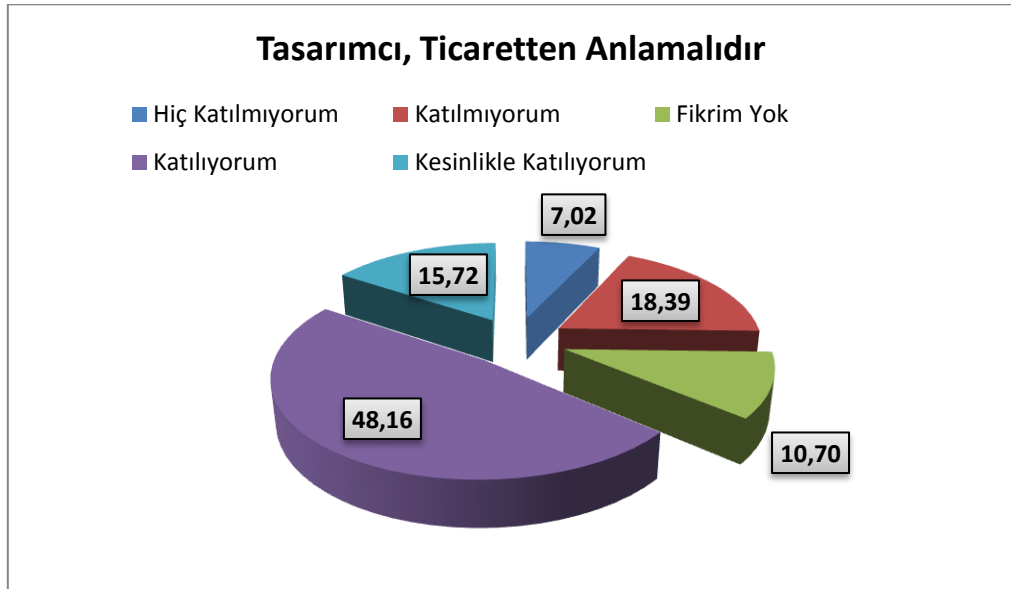
Aşağıda, ankette sorulan; maddi, sosyolojik, sanatsal ve akademik açıdan tasarımcı kavramının algılanışının öğrenilmeye çalışıldığı 24 adet soruya verilen Hiç Katılmıyorum, Katılmıyorum, Fikrim Yok, Katılıyorum ve Kesinlikle Katılıyorum cevaplarının pasta grafik üzerinde gösterilen yüzdeleri bulunmaktadır.



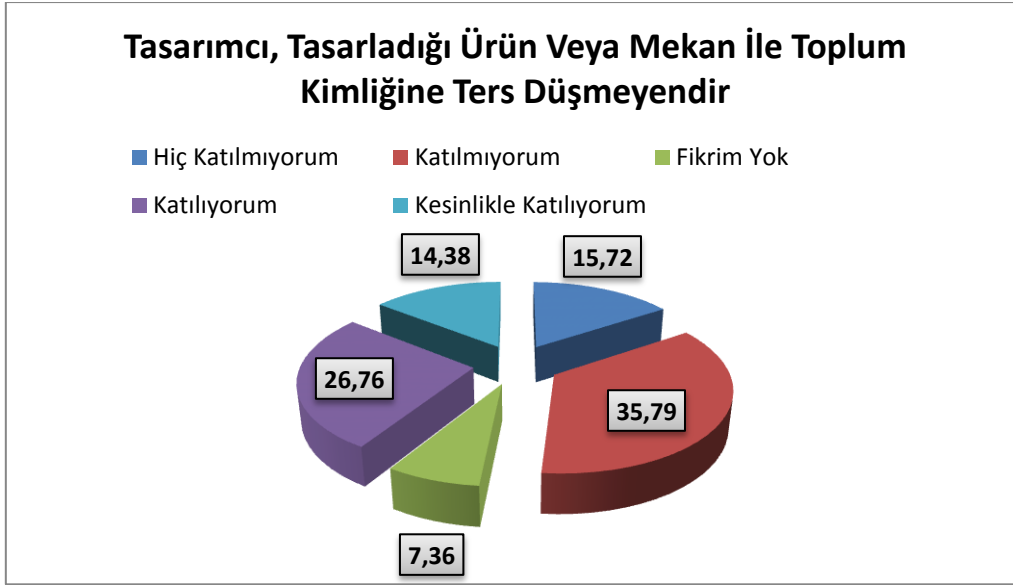
Grafik 7. 'Tasarımcı, Salt Para Kazanmak İçin Tasarım Yapmalıdır' sorusuna verilen cevabın yüzdesel olarak gösterilmesi.



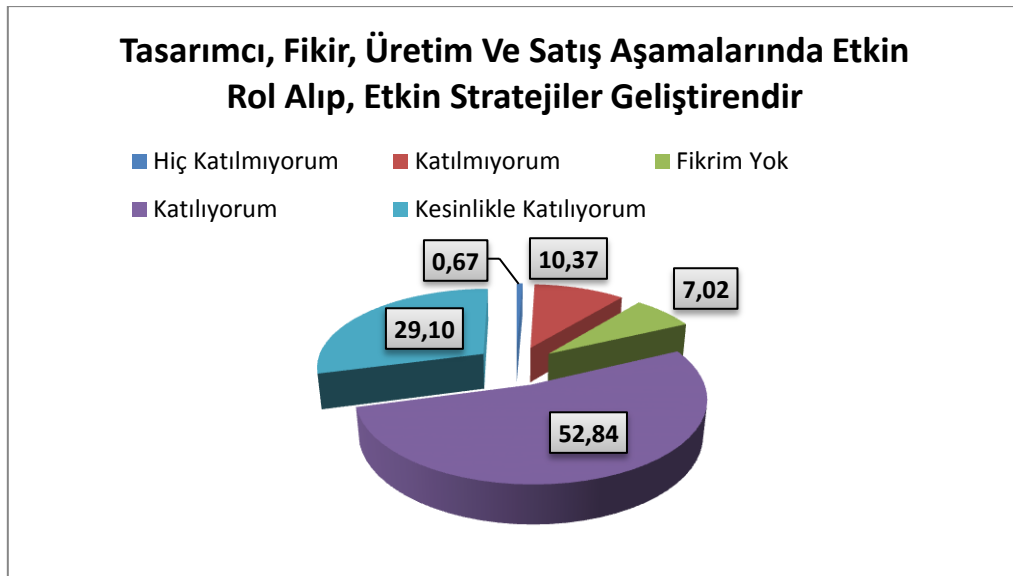
Grafik 8. 'Tasarımcı, standartları takip edendir' sorusuna verilen cevabın yüzdesel olarak gösterilmesi.



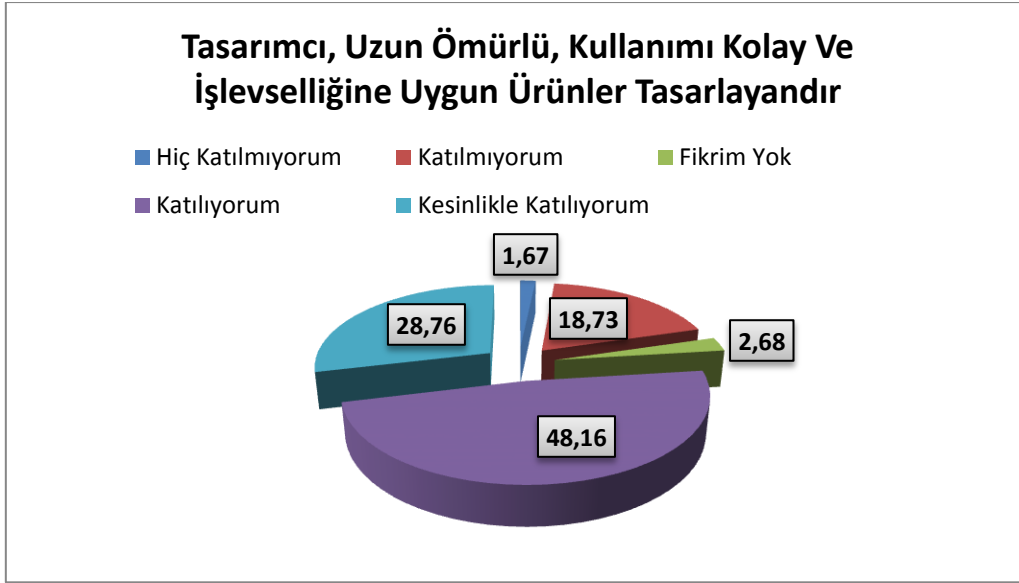
Grafik 9. 'Tasarımcı, ticaretten anlamalıdır' sorusuna verilen cevabın yüzdesel olarak gösterilmesi



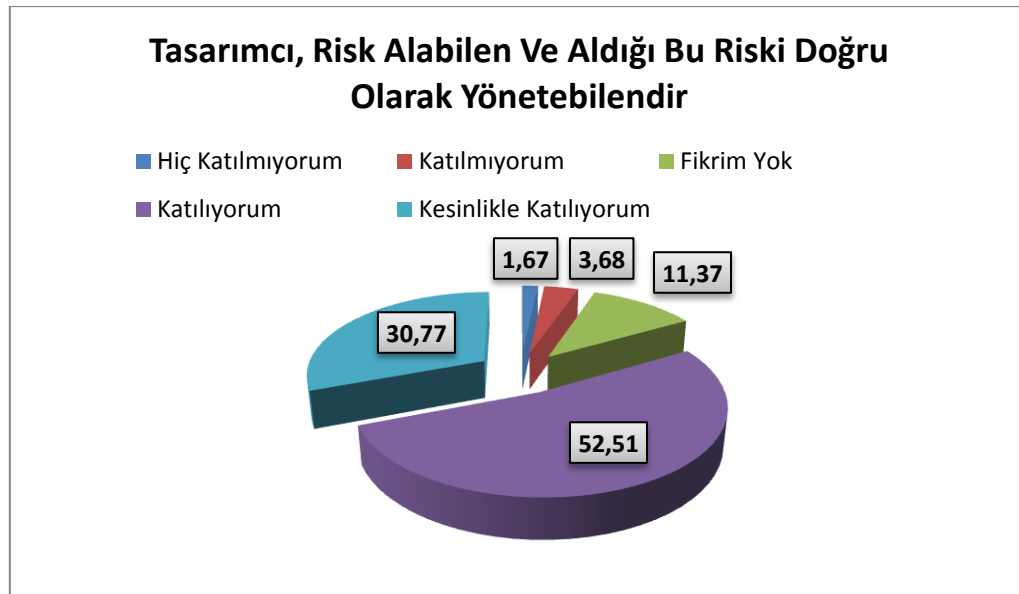
Grafik 10. 'Tasarımcı, tasarladığı ürün veya mekan ile toplum kimliğine ters düşmeyendir' sorusuna verilen cevabın yüzdesel olarak gösterilmesi



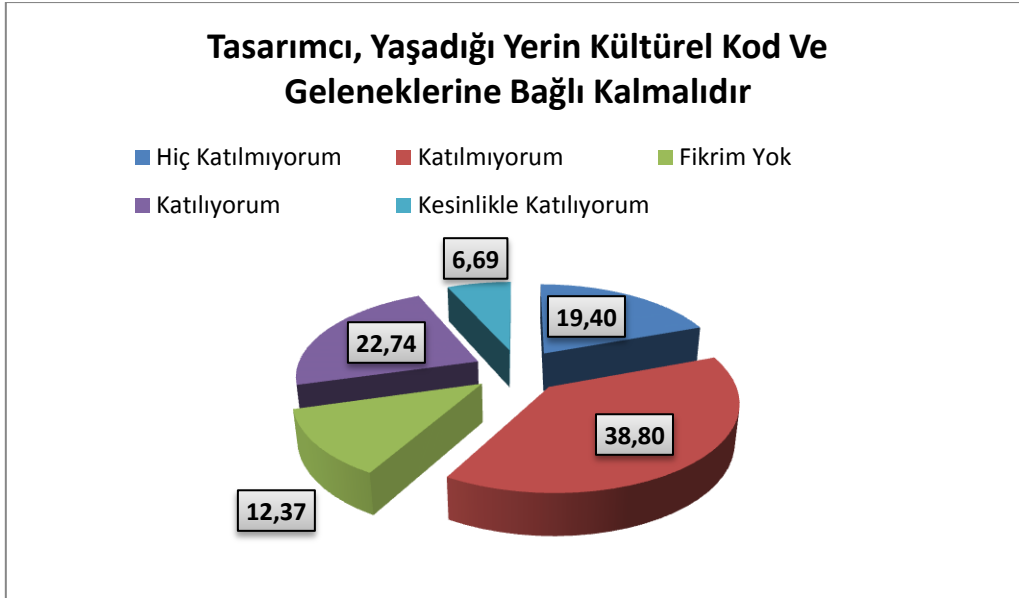
Grafik 11. 'Tasarımcı, fikir, üretim ve satış aşamalarında etkin rol alıp, etkin stratejiler geliştirendir' sorusuna verilen cevabın yüzdesel olarak gösterilmesi



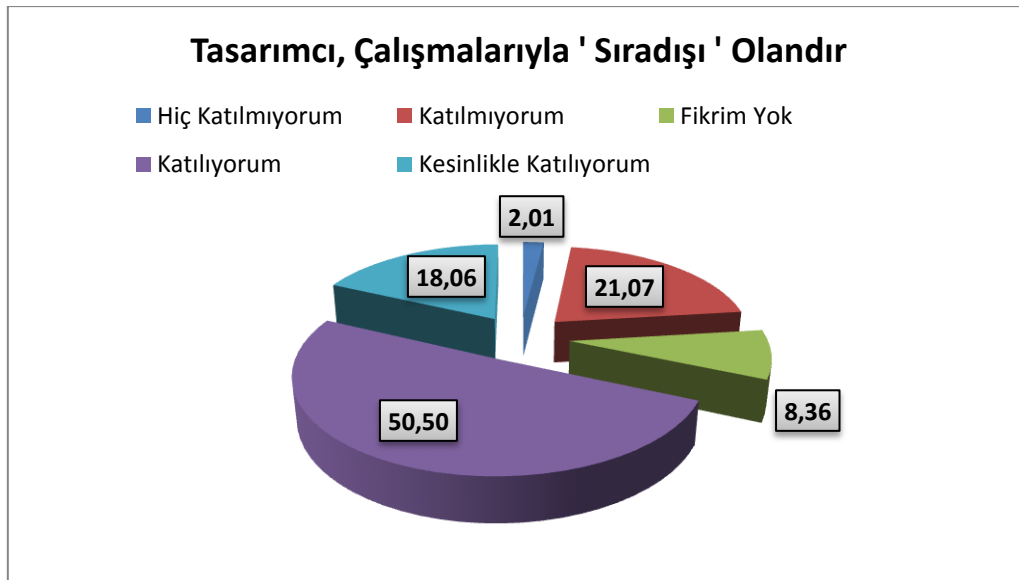
Grafik 12. 'Tasarımcı, uzun ömürlü, kullanımı kolay ve işlevselliğine uygun ürünler tasarlayandır' sorusuna verilen cevabın yüzdesel olarak gösterilmesi



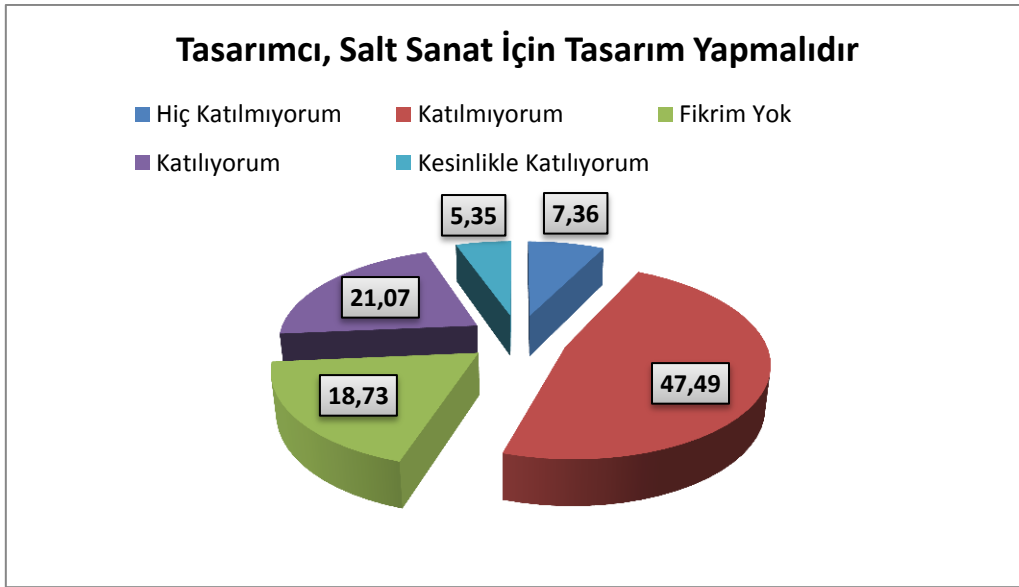
Grafik 13. 'Tasarımcı, risk alabilen ve aldığı bu riski doğru olarak yönetebilir' sorusuna verilen cevabın yüzdesel olarak gösterilmesi



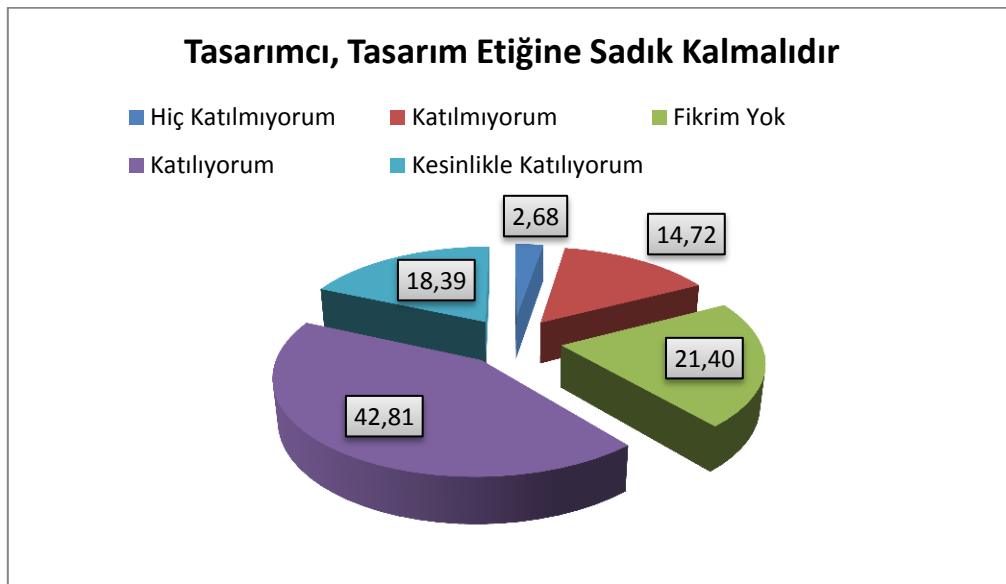
Grafik 14. 'Tasarımcı, yaşadığı yerin kültürel kod ve geleneklerine bağlı kalmalıdır' sorusuna verilen cevabın yüzdesel olarak gösterimi



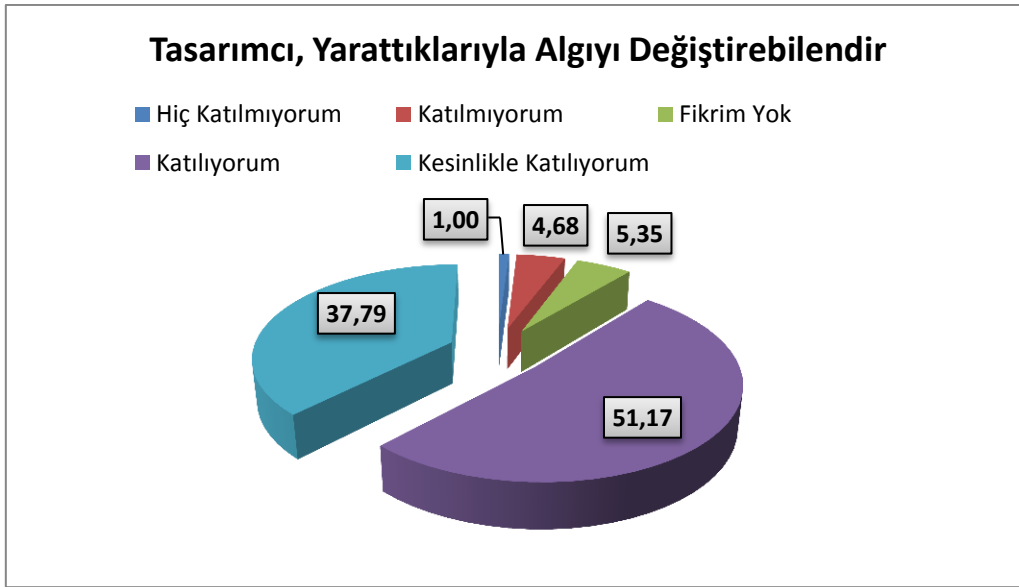
Grafik 15. 'Tasarımcı, çalışmalarıyla 'sıradışı' olandır' sorusuna verilen cevabın yüzdesel olarak gösterimi



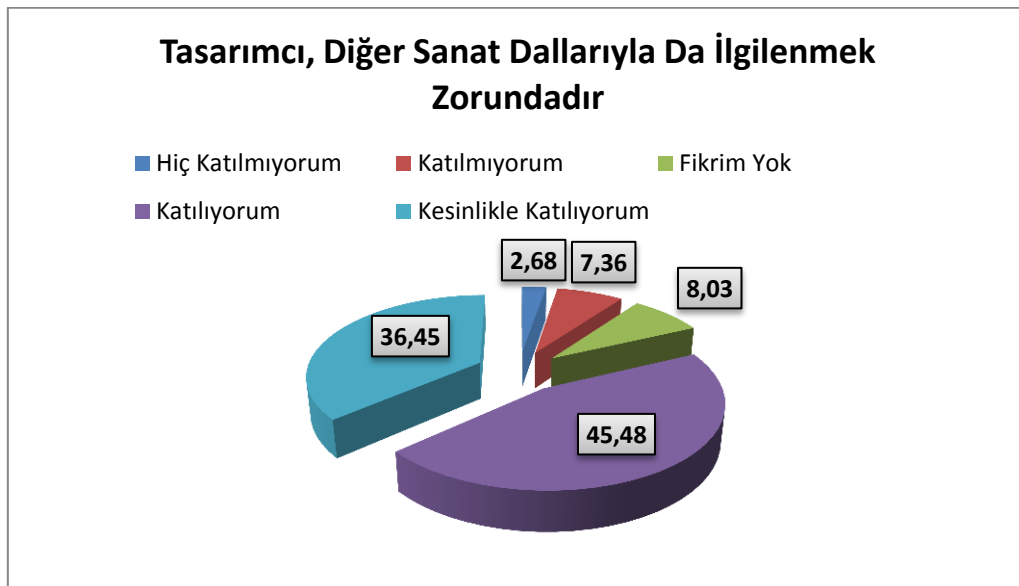
Grafik 16. 'Tasarımcı, salt sanat için tasarım yapmalıdır' sorusuna verilen cevabın yüzdesel olarak gösterimi



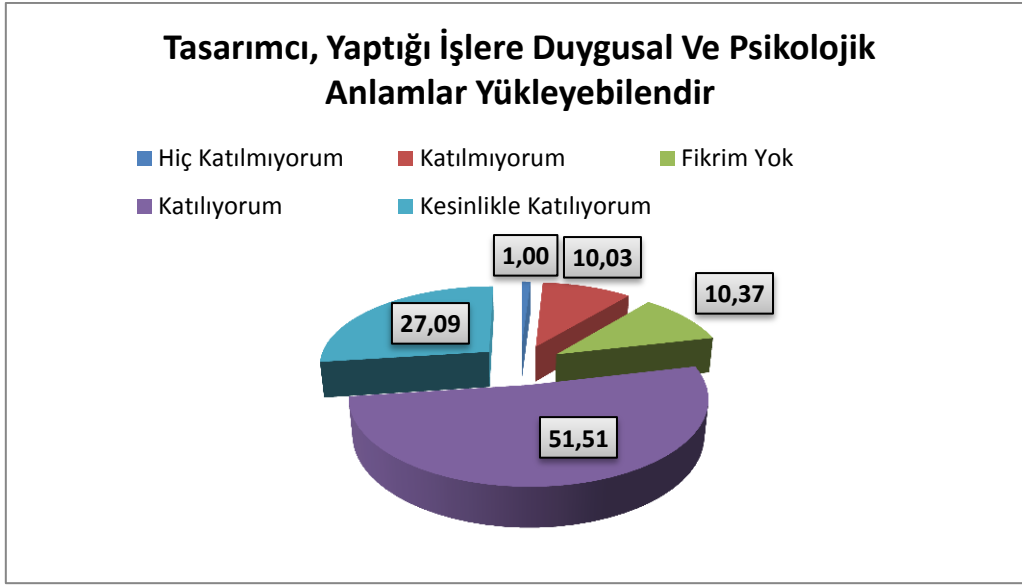
Grafik 17. 'Tasarımcı, tasarım etiğine sadık kalmalıdır' sorusuna verilen cevabın yüzdesel olarak gösterimi



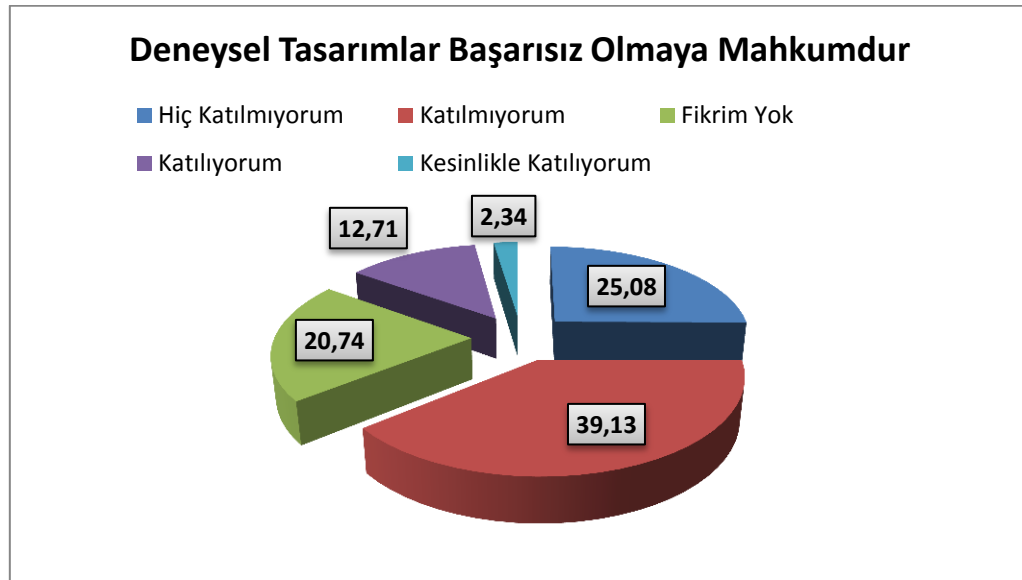
Grafik 18. 'Tasarımcı, yarattıklarıyla algıyı değiştirebilir' sorusuna verilen cevabın yüzdesel olarak gösterimi



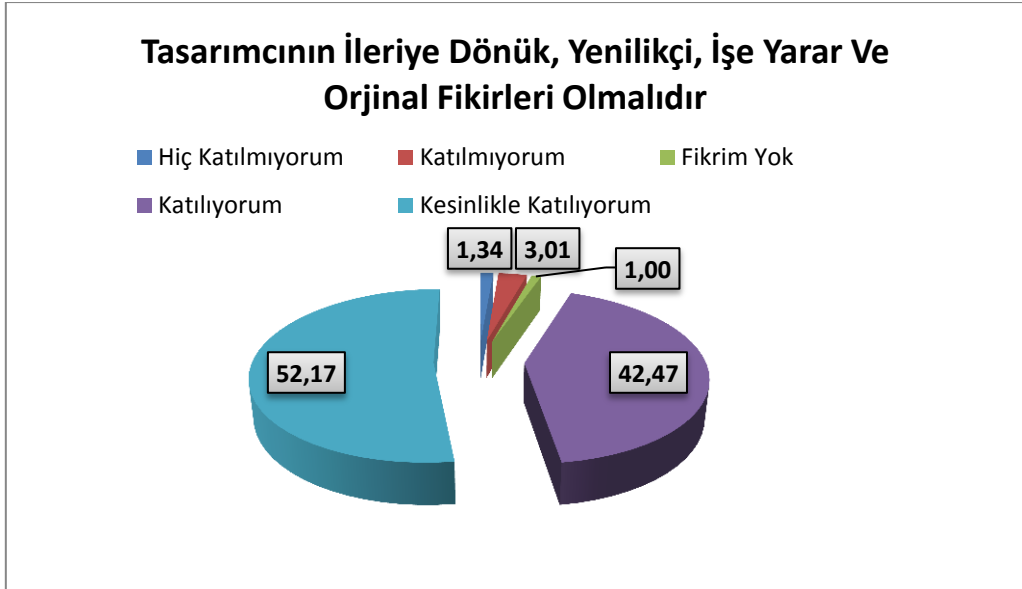
Grafik 19. 'Tasarımcı, diğer sanat dallarıyla da ilgilenmek zorundadır' sorusuna verilen cevabın yüzdesel olarak gösterimi



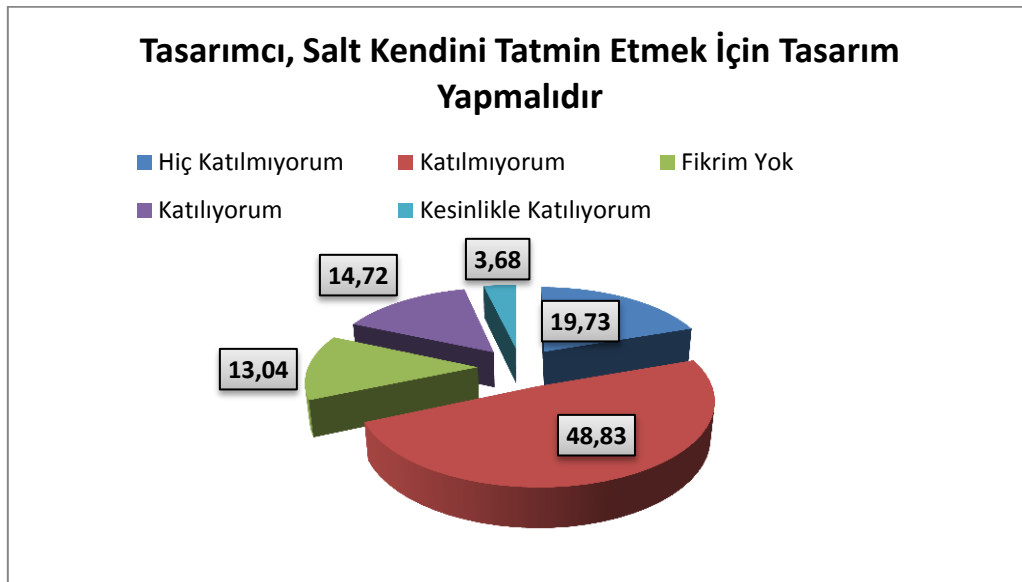
Grafik 20. 'Tasarımcı, yaptığı işlere duygusal ve psikolojik anlamlar yükleyebilir' sorusuna verilen cevabın yüzdesel olarak gösterimi



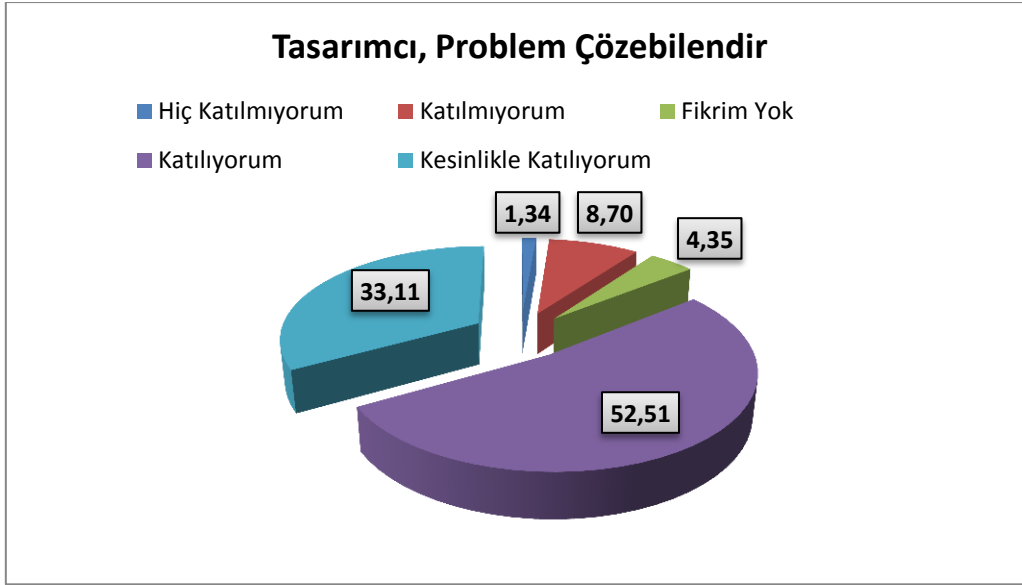
Grafik 21. 'DeneySEL tasarımlar başarısız olmaya mahkumdur' sorusuna verilen cevabın yüzdesel olarak gösterimi



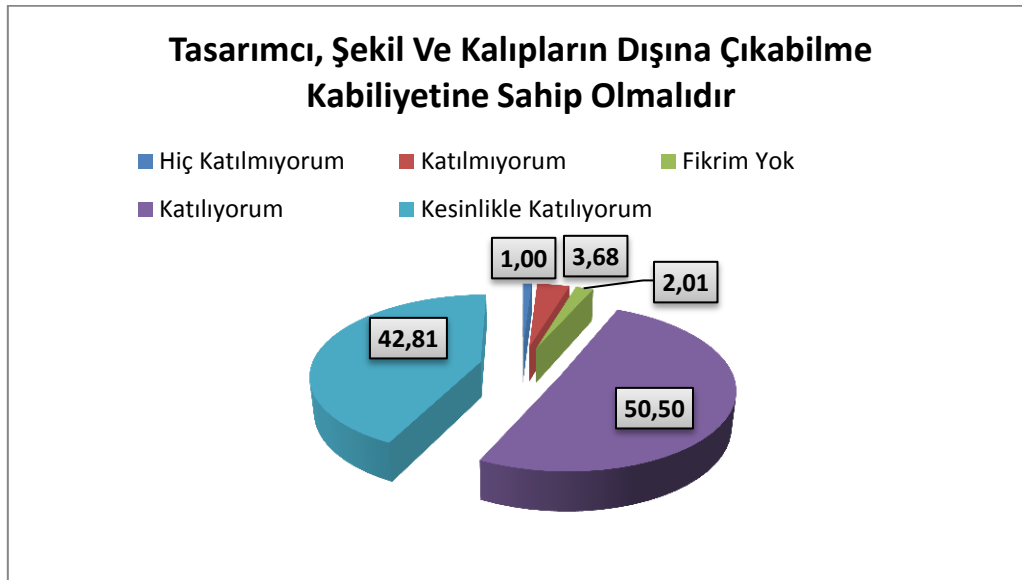
Grafik 22. 'Tasarımcının ileriye dönük, yenilikçi, işe yarar ve orjinal fikirleri olmalıdır' sorusuna verilen cevabın yüzdesel olarak gösterimi



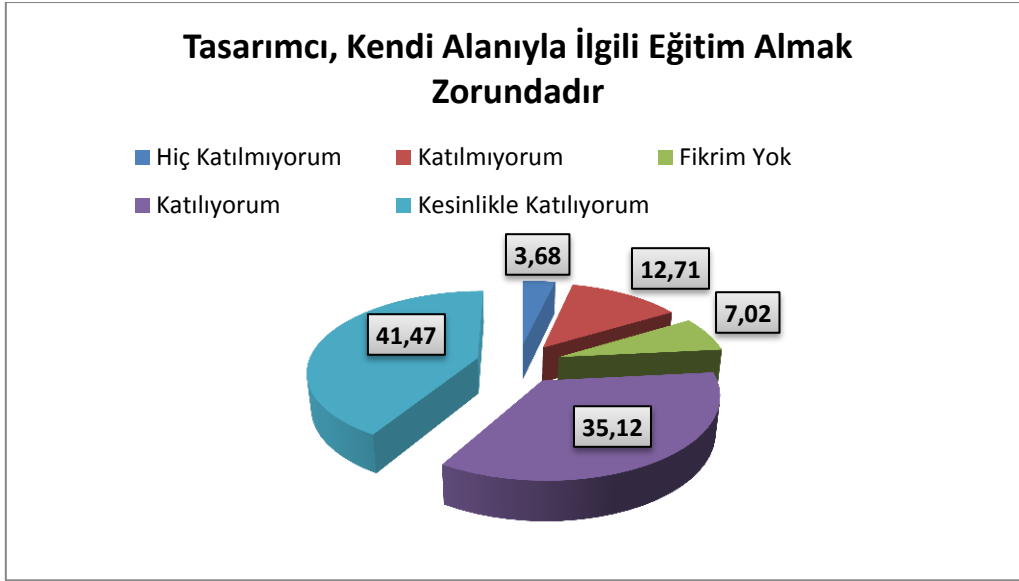
Grafik 23. 'Tasarımcı, salt kendini tatmin etmek için tasarım yapmalıdır' sorusuna verilen cevabın yüzdesel olarak gösterimi



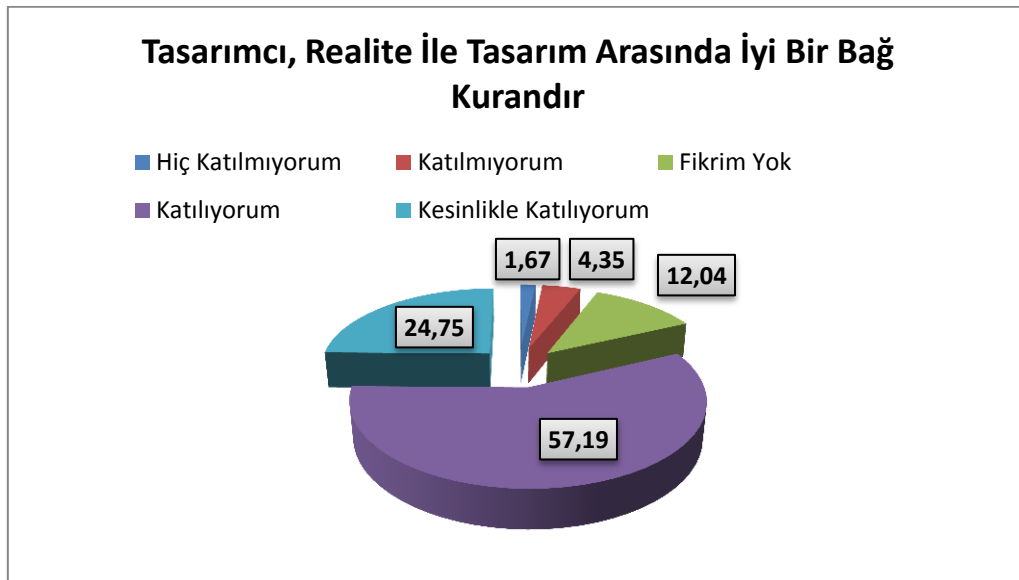
Grafik 24. 'Tasarımcı, problem çözebilendir' sorusuna verilen cevabın yüzdesel olarak gösterimi



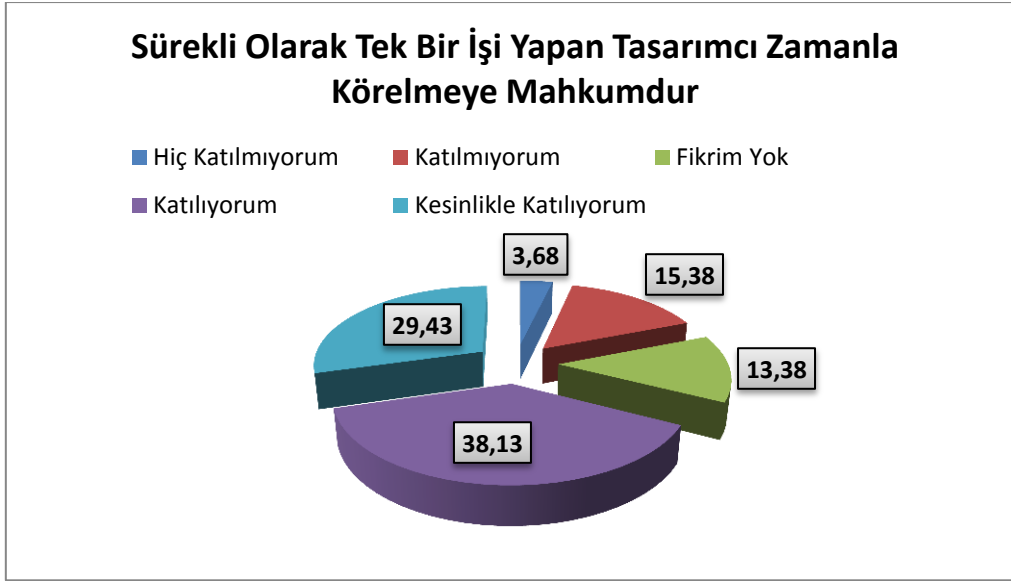
Grafik 25. 'Tasarımcı, şekil ve kalıpların dışına çıkabilme kabiliyetine sahip olmalıdır' sorusuna verilen cevabın yüzdesel olarak gösterimi



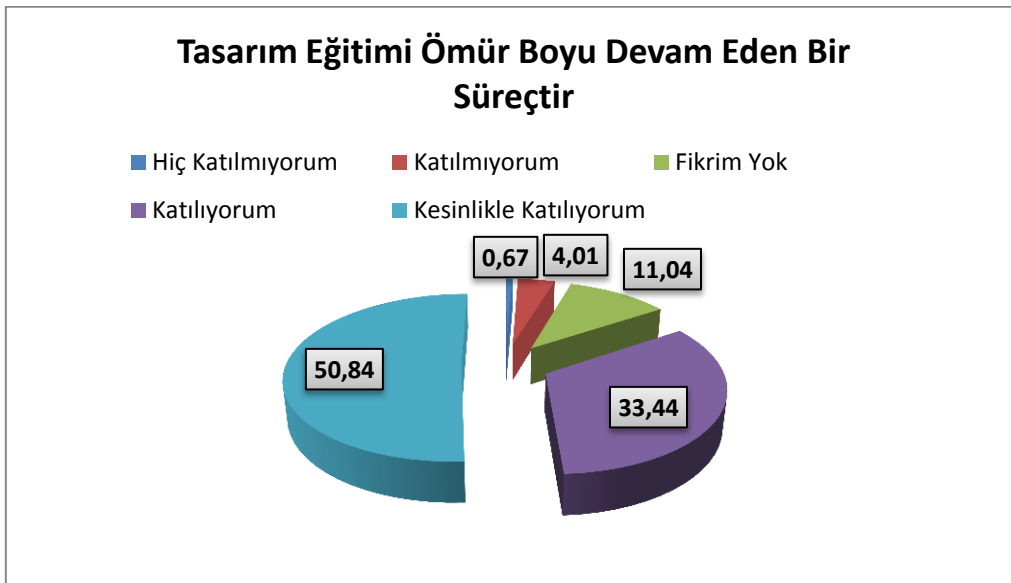
Grafik 26. 'Tasarımcı, kendi alanıyla ilgili eğitim almak zorundadır' sorusuna verilen cevabın yüzdesel olarak gösterimi



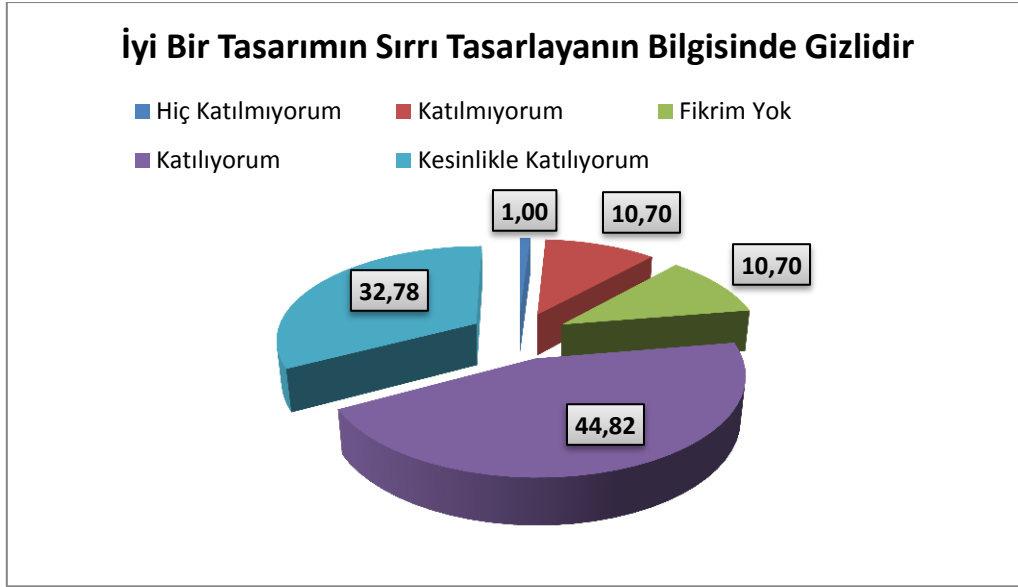
Grafik 27. 'Tasarımcı, realite ile tasarım arasında iyi bir bağ kurandır' sorusuna verilen cevabın yüzdesel olarak gösterimi



Grafik 28. 'Sürekli olarak tek bir işi yapan tasarımcı zamanla körelmeye mahkumdur' sorusuna verilen cevabın yüzdesel olarak gösterimi



Grafik 29. 'Tasarım eğitimi ömür boyu devam eden bir süreçtir' sorusuna verilen cevabın yüzdesel olarak gösterimi



Grafik 30. 'iyi bir tasarımın sırrı tasarlayanın bilgisinde gizlidir' sorusuna verilen cevabın yüzdesel olarak gösterimi

Tüm bu tablolar ve grafikler doğrultusunda tezin çıkış noktası olan 'Tasarımcı Kimdir ?' sorusuna yanıt verilmeye çalışılmıştır ve bu anket çalışması bu soruyu kendine dert edinen diğer tasarımcılara yardımcı olmak umudunu taşımaktadır.

5.2 Akademik Alanda ve Piyasada Çalışmakta Olan Tasarımcılarla Yapılan Röportajlar

Bu bölümde akademik alanda ve piyasada çalışan tasarımcılarla tezin çıkış noktası olan ‘ *Tasarımcı kimdir?* ’ sorusuna meslek yaşamları boyunca karşılaştıkları zorluklar, kariyerlerine etki eden kişi veya deneyimler, eğitime bakış açıları, sorumluluk olarak gördükleri ve gerçekleştirdikleri, mesleğin keyifli ve keyifsiz yönlerini ele almaları, bu mesleği seçecek olanlara verebilecekleri tavsiyeler üzerinden bugün için geçerli olan fikirlerinin yarın değişebileceği de göz önünde bulunarak bir kere daha yanıt aranmıştır.

Yapılan röportajlar tez yazım kurallarına riayet edilmeden olduğu gibi aktarılmıştır. Bu yolla okuyucuyla röportaj yapılan tasarımcılar arasında bir bağ kurulmaya çalışılmış, okuyucu söyleşi esnasında ordaymış gibi samimi bir ortam yakalamak hedeflenmiştir.

Selçuk Uysal – Yüksek Mimar, 16.02.2012

EĞİTİM

Lisans, Mimarlık Bölümü, ADMMA, (1975)

Y.Lisans, Mimarlık Bölümü, ODTÜ, (1984)

İŞ DENEYİMİ

G.Ü., Müh. Mim. Fakültesi, Mimarlık Bölümü, Öğretim Görevlisi

Çankaya Üniversitesi Mühendislik Mimarlık Fakültesi İç Mimarlık Bölümü
Öğretim Görevlisi

AKADEMİK DENEYİM

Ankara Devlet Müh. ve Mim. Akademisi, Mimarlık Bölümü, Yapı Ana Bilim Dalı
Asistanı, 1980 - 1982

G.Ü. Müh. Mim. Fakültesi, Mimarlık Bölümü, Yapı Bilgisi Ana Bilim Dalı
Araştırma Görevlisi, 1982 - 1987

G.Ü. Müh. Mim. Fakültesi, Mimarlık Bölümü, Öğretim Görevlisi (1987 - 2002)

G.Ü. Müh. Mim. Fakültesi, Mimarlık Bölümü, Part-Time Öğretim Görevlisi (2002
- 2003)

Çankaya Üniversitesi Müh. Mim. Fakültesi, İç Mimarlık Bölümü, Full -Time
Öğretim Görevlisi (2002 - Sürüyor)

Bir Tasarımcı olarak karşılaştığınız en büyük zorluk neydi?

Tasarladığım ürünlerin, sunulan ortamlarda yeteri kadar anlaşılammış olması en önemli sorundur. Özellikle Türkiye için. Türkiye ortamında ki bir tasarımcıdan, tasarım talep eden kişilerin, müşterilerin bunu değerlendirebilecek düzeyde olmamaları en büyük sorundur benim için.

Kimin ya da yaşadığınız hangi deneyimin kariyerinizde büyük rolü oldu?

Okul hayatında, öğrenciliğim sırasında bazı uygulamacı tasarımcı mimarlar bizim hocalarımızdı ve bunların içinde bazıları benim tasarım gelişimimde önemli eşikler oluşturdular, önemli dönüşlere sebep oldular. Mesela Oral Vural diye bir hocam vardı. O beni son sınıfta bir raya oturttu. Ne yaptığımı fark ettiren bir hocaydı. Kaya Yenen diye bir hoca vardı rahmetli, o da öyle. Önemli şeylerin farkına varmama sebep oldu mimarlık eğitimimin son döneminde. Ben Akademi mezunuyum ve İTÜ ekolünü uygulayan, İTÜ mezunu hocalar aldıkları o görgüyü, kültürü bize aktarıyorlardı. Daha sonra ben ODTÜ`de master çalışmamı yaparken, orda da soyut düşünebilme konusunda gelişim kaydettim.

Mesleğinizin en çok keyif aldığınız yönü nedir?

Bomboş, bembeyaz bir kağıda, üzerinde düşünme düşünme çizip, anlaşılır çizimlerle onu sunup, onu inşaa edip, bitirip, içinde insanların yaşadığını gördüğüm bir mekan olduğu zaman en büyük keyif benim için odur

Mesleğinizin en az keyif aldığınız yönü nedir?

Karşılığını alamamak. Emeğin karşılığını yeterince değerlendiremeyen bir ortamda bu mesleği sürdürüyor olmak keyif verici bir durum değil tabii ki. Ve bununla çok karşılaştım. Meslek hayatım içerisinde üniversitedeki hocalık süreci devam ederken aynı zamanda mimarlık bürosu da işletiyordum. Mimarlık bürosu işlettiğim zamanlarda bizden proje talep eden kişilerin, müşterilerin yeterince bu işin ciddiyetine ve hayatlarında ne kadar önemli olduğuna, elde edecekleri, sahip olacakları o mülkün sonlandırılmasında bir mimarın nasıl bir rol sahibi olduğunun farkında olmamalarından, yeterince değerlendirememelerinden dolayı büyük sıkıntılar çektik. Talep ettiğimiz ücretleri zamanında ve tam olarak alamadık. Böyle sıkıntılar yaşadık ve şu anda da heralde bir çok mimar aynı sıkıntıları yaşamaya devam ediyor. Değişme yok çünkü bu toplum böyle bir toplum. Mezunların topluma mesleklerini anlatabilmek için meslek odalarına sahip çıkmaları gerekir. Bizim, insanımıza bu meslekleri anlatmamız gerekiyor. Bu çağda ki Türkiye`de maalesef tasarımcının, mimarın, iç mimarın ne olduğunu, ne işe yaradığını anlatmak zorunda olmamız acı bir durum tabii ki ama uğraşmak gerekiyor.

Bir Tasarımcı olarak birincil sorumluluklarınız ve görevleriniz nelerdir?

Çağdaş beğeni düzeylerini izlemek, dünyanın nerede ne yaptığını çok iyi izleyebilmek, tabii her türlü medyadan izleyebilmek ve kendini bu şekilde geliştirmek ve ondan sonra da bütün bu birikimlerini, hizmet vereceği topluma karşı öncü bir rol olarak üstlenip onlara sunmaktır. En önemli rolü budur tasarımcının. Toplumun önünde giden birisi olmak zorundadır. Çok yönlü, kişiliğini geliştirmiş, bilgilerini süzmüş, zevklerini süzmüş, damıtmış bir şekilde insanların karşısında durabilmelidir ki onlara öncü olabilsin.

Tasarımcı eğitim almalı mıdır? Günümüz endüstrisinde bu eğitimin önemi nedir?

Eğitim almalıdır. Eskiden usta çırak ilişkisi çok çok önemliydi ama çok iyi bir ustayı her zaman bulmak artık günümüzde mümkün olmayabilir. Çok fazla tasarım eğitimi almak isteyen ya da tasarımcı olmak isteyen insan olduğu için mecburen kendi ekollerini geliştirmiş, geliştirebilmiş okullarda eğitim almaları ve

o ekoller içerisinde elde ettikleri birikimlerle tasarım hizmeti vermeleri zorunludur artık içinde bulunduğumuz yüzyılda. Dolayısıyla günümüz endüstrisinde bu eğitimin önemi kaçınılmazdır. Teknik yönde bilgi donanımına sahip olunmalıdır. Tasarımcının olmazsa olmaz özelliklerini kazanabilmek için, belki yine usta-çırak ilişkisi içerisinde, veya eğitimci-öğrenci ilişkisi içerisinde mutlaka meslek görgüsü, bilgi ve kültür gibi bir takım kilit noktaların farkedilmesi gereklidir. O yüzden okula gitmek gereklidir, eğitim almak gereklidir.

Bir Tasarımcının en önemli niteliği ve yeteneği nedir?

Çok yönlü olabilmek, aynı anda birçok şeyi düşünebilecek bir beyne sahip olabilmektir. Bir mekanı tasarlarken o mekanda insan yaşamını kolaylaştıracak, rahatlatacak, onları mekanda mutlu kılacak olan bütün unsurları, o mekanı elde etmeye yarayacak bütün diğer disiplinlerdeki eylemleri bilebilecek yetenekte ve donanımda bir kişi olması lazımdır. Bir orkestra şefi gibi davranabilecek yetenekleri kazanmış olmalıdır. Aynı anda çok yönlü, aynı anda çok fazla sesi duyabilen bir kulak gibi. Disiplinler arası müdahale edebilme yeteneğine sahip, herşeye hakim olabilecek, bunların birbirleriyle etkileşimlerini iyi organize edip kendi tasarım amaçlarına uygun hale getirebilecek yetenekte bir kişi olmalıdır.

Bu mesleğe yönelmenize yol açan neden nedir?

Mekan tasarlamak, obje tasarlamak, ortaya birşey koymak her zaman hoşuma gitmişti çocukluğumdan beri. Kendiliğinden gelişti. Meslek seçimimde de ilk tercih olmuştu mimarlık. Hatta bekledim çünkü puanım tutmuyordu. Bizim zamanımızda puanlar bekleniyordu sonra ön kayıtlar yapılıyordu bende puanım tutsun diye bekledim ondan sonra girebildim. İsteyerek girdim yani.

Bu mesleği seçmek isteyen birine verebileceğiniz en önemli tavsiye nedir?

Bu mesleğin insanlara nasıl bir hizmet sunduğunu çok çok iyi araştırın. Kendinin böyle bir ortamda, gereken fedakarlıkları göstererek istekle sevgiyle bütün bu çalışmaları yapabilecek biri olup olmadığını düşünsün ondan sonra da seçecekse seçsin. Sevmeyerek bilmeyerek girdiği bir ortam onun için dünyanın en kötü ortamına dönüşebilir ama bütün bunları bilerek, severek ve isteyerek girdiğinde ise çok mutlu edici, çok keyif verici bir meslektir.

Sizce Tasarım ne demektir?

Yaşamımızdaki herşeydir. Aklımıza gelebilecek herşeyin içinde bir tasarım mutlaka vardır. Tasarımsız bir yaşam biçimi düşünemiyorum. Tasarımcı deyipte sadece bir mimarı ya da iç mimarı kastetmiyorum. Diğer mesleklerinde uygulamasında tasarım gerçeği hep vardır. Bir inşaat mühendisi de tasarımcıdır, ne bileyim bir doktorda tasarımcıdır. Edebiyatçı bile tasarımcıdır iyi kötü kendi yaptığı işte. Herkes kendi işini daha iyi yapabilmek için bir ön tasarım süreci yaşamak zorundadır. Onu tasarlayıp ondan sonra işini yapabilir. Her mesleği aklımıza getirebiliriz. Sosyal meslekleri de Teknik meslekleri de... İnsana hizmet veren bütün mesleklerde tasarım vardır. Yemek pişirirken bile bir tasarım vardır. Tasarım hayatın kendisidir.

Oktay Veral – Mimar, 20.02.2012

EĞİTİM

Lisans, ADMMA Mimarlık Bölümü - 1972

İŞ DENEYİMİ

ODTÜ Planlama Bürosu / Çinici Mim. (1969 - 1972)

Haye,Harding - Buchanan Inc. / Boston, Wiesbaden (1972 -1973)

E. Akman Mimarlık Bürosu (1973 - 1975)

OSE Mimarlık Bürosu, İki meslektaşı ile birlikte (1975 - 1978)

Kendi Bürosu, Eşi Mimar Aysel Veral ile birlikte (1978 - 1980)

S Mimarlık LTD Şti., S. Aygen ile birlikte (1980 - 2001)

AKADEMİK DENEYİM

Konya DMMA Mim. Böl. Öğretim Görevlisi (1974 - 1975)

Gazi Üni. Mim. Fak. Öğretim Görevlisi (1977 - 1983)

Çankaya Üni. Müh. Mim. Fak. İç Mimarlık Bölümü Öğretim Görevlisi (2001 - Sürüyor)

Bir Tasarımcı olarak karşılaştığınız en büyük zorluk neydi?

En büyük zorluk şudur : Tasarladığın bir çalışmanın uygulamaya konulduğu anda işverenin ya da mal sahibinin senin tasarımındaki kararların dışında birtakım değişiklikler yapması. Bu kurumda olabiliyor, kişi de olabiliyor. En büyük zorluk demeyelim de ona sıkıntı diyelim. Meslekli sıkıntı diyelim çünkü bu yüzden bir çok mühellifi olduğum yapının kullanıcılarıyla ya da mal sahipleriyle hukuki bir statü içerisine girdik, mahkemeye verdik kendilerini, yapımızın eski haline dönüştürülmesi için. Mahkeme süreci devam etti ve bir kısmında biz istediğimizi elde ettik, bir kısmında da şu anda AİHM`de devam eden bir süreç yaşanıyor. Yani en büyük sıkıntı şu; hiç bir zaman bir mimarın, iç mimarın, ya da tasarımcı kimliği altında hepsini alıyorsak eğer, mesleğine ve uzmanlığına saygı yok. En büyük sıkıntı bu ve de işin en ilginç yanı herkes senin mesleğini senden daha iyi bildiğini iddia ediyor. Özellikle de bu işe para yatıran zannediyor ki parayı ödediği anda her tür değişiklik yapma hakkına sahip. Onun bir telif eseri olduğunun bilincinde de değil, farkında da değil, hatta umrunda değil. En kötüsü de o. Umrunda olmamasıdır.

Kimin ya da yaşadığınız hangi deneyimin kariyerinizde büyük rolü oldu?

Ben şunu rahatlıkla söyleyebilirim; benim mesleki deneyimimi en çok edindiğim yer şimdi Allah rahmet eylesin vefat etti mimar Behruz Çinici`nin bürosudur. Ben birinci sınıftan ikinci sınıfa geçtiğim dönemde bu işin eğitimini alırken, kendisinden bana bir haber geldi büromda çalışır mı diye. Böyle bir teklif milli piyango demektir bir tasarım öğrencisi için. Tabii, çok büyük bir heyecanla kabul ettim ve gittim. Mezun olana kadar orada çalıştım, mezun olduktan sonra bir müddet daha da çalıştım ve bana göre asıl okul benim için orasıydı. Ben, meslekle ilgili her türlü birikimimi büyük bir samimiyetle söyleyebilirim orada edindim. Çünkü bir işin alınışı, o işin teslimine kadar geçen süreci, tasarımla ilgili kararlar alınırken nelerle uğraşılıyor, nelere dikkat ediliyor, detay nedir... Bir tasarımı en çok ifade eden aslında, hani klasik bir söz vardır; ‘ *mükemmeliyet*

ayrıntıda gizlidir ' diye, ayrıntı dediğimiz şey gerçekten çok önemli çünkü bütün olarak bir yapıya baktığımız zaman, ya da bir tasarım ürününe baktığımız zaman onu iyi ya da kötü diye tanımlayabilmek için gerçekten ayrıntısına çok dikkat etmek lazım. Bir otomobil tasarlarsın, ilk görüşte fena değildir ama ne kapı kulbu doğru dürüst yapılmıştır, ne açılır ne kapanır gibi... Bu tür şeyler çok önemli diye düşünüyorum ve de bunlarla ilgili de yani tasarımın o sürecini, son aşaması diye söylediğimiz, şantiyeye gitmeden detay süreci o kadar önemli ki orada dediğim gibi öğrendim bunu. Oraya ayrılan zaman çok fazlaydı daha doğrusu aslında tasarımın bütününe harcanan zaman çok fazlaydı ve doğrusu da bence budur. Çünkü bizde hep şu vardır; işveren 120 bin metrekarelik bir hastaneyi sizden projelendirmenizi, tasarlamanızı ister ama der ki 3 ayda bitireceksin. Böyle birşey mümkün değil tabii.

Batı da ve özellikle Amerika`da – ben Amerikalılarla da çalıştım – proje süresi iki sene, iki buçuk sene sürer ama binayı elde etmeleri bir seneyi bile bulmaz çünkü o iki senelik proje sürecinde kullanılacak vidanın markası, boyutu, kod numarası, herşey belirlenmiştir. Onlar, biliyorsun bir album halinde sunarlar projeyi şantiyeye. İlk sayfada saha ile ilgili tasarımlar vardır saha drenajı, alt yapısı, giderek işte mimari, statik, tesisat elektrik hatta ve hatta metraj keşfe kadar gider. O belge şantiyeye geldiği zaman, şantiye ekibi de doğru bir ekipse kimseye birşey sormasına gerek kalmadan o yapıyı çok kısa sürede ayağa kaldırır. Bizde de tam tersidir işte. Proje zamanını çok sıkıntılı hala sokarlar, çok kısa sürede isterler ama binanın yapımı inanılmaz uzun sürede ortaya çıkar, bitmek bilmez ve hem bitmek bilmez, o zaman içerisinde, malzeme değişir teknoloji değişir ve mühellifine danışmadan, mesleki kontrolü mühellife vermeden kendi kafalarına göre birtakım değişiklikler yapmaya başlarlar. Malzemeyi değiştirir, bütün oransal ilişkisini bozabilir yapının. Bunlar tabii hep neden? Kültür alt yapısının noksanlığından ve de tabii ki bizim mesleğimizle ilgili hukuki alt yapının ya tam oluşturulmaması ya da uygulama da büyük aksaklıklara sahip olmasıdır.

Eski adıyla Bayındırlık Bakanlığı bu konuda herhangi bir adım atmamışsa, proje mühelliflerini koruyacak birtakım kararlar almamışsa, her yapılan projenin, inşaa edilirken muhakkak mühellifinin mesleki kontrolünü yapması şarttır diye bir

maddeyi koymamışsa – yaptırabilir diye ihtiyari bir madde koyuyor böyle şey olur mu ? – ondan sonra o işten anlayan da anlamayan da yerinde o tasarımı rezil ediyor. Böyle şey olmaz. Depremden sonra birtakım kontrol mekanizmaları kuruldu güya ama ne oldu hepsi gevşedi, yine aynı şey, eski hamam eski tas. İnşaatı yerinde doğru dürüst kontrol edecek bir ekibin yoksa elinde, ya da o ekip daha önceleri gidip görmüş gibi yapıpta, yerine bile gitmeden imzayı basıyorlarsa, tabii depremde binalar da yerle bir olur, insanlar da ölür, hiç bir tasarımı da mühellifinin düşündüğü ve tasarladığı tarzda hayata geçirme olanağın olmaz.

Mesleğinizin en çok keyif aldığınız yönü nedir?

En çok keyif alınan şey bana göre şöyle : Biliyorsun, tasarımcı boş kağıdın karşısına oturur. Birtakım veriler vardır. Kafasında onun analizini yapar, sentezini yapar ve kendi mesleki, sosyal ve kültürel birikimleriyle ve de sezgileriyle işe başlar. Yaptığı işi kendinin beğenmesi çok önemli. Beğendiğin zaman keyif alırsın o işten. Beğenmiyorsan zaten huzursuz olursun, başka arayışlar içerisine girersin, belki tamamen değiştirip yeni birşeye girersin ta ki seni mutlu edecek ana gelene kadar. İşte o an en keyifli zamandır benim için. Hatta çizdiğini şöyle karşıya koyar bakarsın, hoşuna gider mutlu olursun.

Mesleğinizin en az keyif aldığınız yönü nedir?

Dışardan birtakım müdahaleler onlar en az keyif aldığım tarafı. Bir de ne istediğini bilmeyen kişilerin talepleri sana geldiği zaman, bu kişi olur kurum olur. Ve de sen mesleki birikiminle onun düşündüğünü şöyle şöyle olması gerektiğini aktarmaya çalışırsın ama maalesef o hala senin birikiminle, mesleki görgünle hiç uyuşmayacak başka şeylerin peşindedir ve onda ısrar eder. Çok şükür bugüne kadar ben mesleğimde kırk yıla geldim hiç öyle birşeyle karşılaşmadım ama bir iki böyle bir sondaj yapan oldu, reddettim, işini almadım. En keyifsiz tarafı odur aslında bana göre.

Bir Tasarımcı olarak birincil sorumluluklarınız ve görevleriniz nelerdir?

Bir tasarımcının en önemli görevi kime ve niye yaptığını iyi bilmesidir. Ne için yaptığını iyi bilmesidir. Bu yapı, – sen iç mimar olarak bakıyorsun, ben mimar

olarak söylüyorum tabii – kimin için, ne için ve nasıl, hangi koşullarda yapılacak? Bunu iyi saptarsan ve de kullanıcı profilini iyi analiz edersen o zaman doğru bir şekilde başlarsın, doğru şekilde götürürsün ve sonunda karşı tarafta yapılan işten memnun olur. Yaptığın iş sonuçta başkaları tarafından kullanılacak. Ya mekanlar zinciridir ya tek bir mekandır ama orda ki insanın mutlu olarak yaşaması önemli. Bir de tabii bunu yaparken maliyette çok önemli yani insanlara boş yere para harcatmayacaksın. Eş değer malzemeyi bulup belki daha ucuz ama aynı efekti yaratacak bir tasarımla karşısına çıkabilirsin. Bunlar önemli.

Tasarımcı eğitim almalı mıdır? Günümüz endüstrisinde bu eğitimin önemi nedir?

Asgari eğitimi tabii ki almak zorunda çünkü bir iş bilinmeden yapılamaz. Bir tasarımcı herhangi bir konu karşısına geldiğinde o konu hakkında daha önce mesleğinin eğitiminde bir bilgiye sahip değilse nasıl tasarım yapabilir? Bir kere ana kavramları ve bu meslekle ilgili alfabesinden başlayıp belli yere gelene kadar ne tür bir süreci yaşaması gerektiğini bilmeden, o asgari eğitimi almadan tasarım yapması olmaz. Zaten yani ortaya koyacağı şeyin hukuki olarak imza yetkisi kalmaz. Diyelim ki çok dahi bir kişi, diploması yok ama çok iyi tasarım yapıyor. Böyle çok ekstrem örnekler yaşanmıştır tarihte bizim mesleğimizde de sizin mesleğinizde de ama bir şekilde bu işi yapacak kişilerde asgari ne tür bilgiler olması gerekir bilinmesi bana göre şart. Günümüz endüstrisinde bu eğitim çok önemli tabii ki. Bugün artık biliyorsun endüstri ürünleri tasarımından tut, moda kadar tasarım kavramının içerisinde bir çok alan var günlük yaşamımızı direkt ilgilendiren. Tasarımcının yaptıkları, diğer insanların yaşamını kolaylaştıracak, onlara keyif verecek, onları medeni bir ortamda yaşatacak kararları alabilmektir. Bunun içinde o birikime eğer sahipse tabii ki bu olmadan da mümkün değildir.

Bir Tasarımcının en önemli niteliği ve yeteneği nedir?

Ben şöyle görüyorum: – tabii o kimlikle de alakalı ama ben kendi adıma konuşacağım için – ben daima bulunduğum çağın daha ilerisinde neleri nasıl yapabileceğimin peşinde olmayı düşünüyorum. Hiçbir zaman geriye dönüp, geriye,

eskilere öykünüp birşeyler yapmaktan haz etmiyorum. Süsten hiç hoşlanmıyorum tasarımda. Net, yalın, kolay algılanan ve insanları ezmeyen ve ürkütmeyen, onlara belli bir medeni kültürü hissettirecek ortamlar sunmayı düşünüyorum. Bizim eski tarihimizde şöyle yapılar vardı da, orda kemer vardı da... Vardı onlar tamam. Onlar güzel, ama orda duruyor onlar. Onu bir daha taklit etmenin, ya da ona benzer birşey yapmanın bugün kü çağda, bugün kü teknolojide bana göre yeri yok. Ben daima daha ileriye, daha iyiye, daha güzele bakmayı seviyorum artı ürettiklerimin de çağdaş ve küresel beğeni düzeyiyle örtüşmesini ve onları geçmesini düşünüyorum. Hiçbir zaman geriye öykünme diye birşey ve süs bende yok.

Bu mesleğe yönelmenize yol açan neden nedir?

Klasik olacak ama benim hoşuma gidiyordu binaları çizmek. 11 yaşında falandım yanlış hatırlamıyorsam bir ahabamız Amerika`dan gelirken bir kitap getirmişti *'Modern Houses'* diye – burda duruyor o kitapta hala – ona bakmak o kadar hoşuma gidiyordu ki. Hatta eskiden bayanlar elbise çizerken milaj kağıdı koyarlar patron çıkarırlardı, ben o kağıdı üzerine koyup kurşun kalemle kopya çekerdim o ağaçları binaları falan çizerdim. Böyle içimden gelen bir hevesti. Çok şükür sonra bu mesleğe girme olanağını buldum ve bulduğum içinde, severek girdiğim içinde çok mutluyum ve hakaten birtakım iyi şeyleri yaptığımı inanıyorum bu kırk sene içerisinde. Tabii geriye döndüğüm zaman kırk sene önce mesleğe başladığımda yaptığım tasarımlara şimdi ki düşüncelerimle – teknolojinin ve malzemenin gelişimini de göz ardı etmeden – bazı şeyleri o zaman öyle yapmasaymışım daha iyiymiş diyebiliyorsun ama yinede kendi zaman dilimi içerisinde bana göre o zamanı da yakalamış ve onu da geçen tasarımlar olmuş. Bir eğitimci olarak sizin çalışmalarınızı nasıl eleştiriyorsak olumlu ya da olumsuz bunu kendimize de yapıyoruz. Öz eleştiri yapmamak mümkün değil zaten onu yapmazsan ilerlemen mümkün değil. Benim mesleğe ve hayata bakışım bu.

Bu mesleği seçmek isteyen birine verebileceğiniz en önemli tavsiye nedir?

Seviyorsa, eğitimini alsın.

Sizce Tasarım ne demektir?

Tasarım, deminde söylemeye çalıştığım gibi başkalarının yaşamıyla ilgili, onların yaşamına konfor katacak, bu bir yapı tasarımı olabilir, takı tasarımı olabilir giysi olabilir, endüstriyel bir ürünün tasarımı olabilir, yani bir başkasına onun yaşamını kolaylaştıracak, keyif verecek birtakım şeyleri ortaya koyabilmektir. Başkalarının düşünmediği, düşünemediği form ve işlevleri düşünebiliyorsan, üretebiliyorsan tasarımcısın. Tasarım da bu halledir.

Dr. Orkunt Turgay – İç Mimar, 21.02.2012

EĞİTİM

Lisans, Bilkent Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi İçmimarlık ve Çevre Tasarımı Bölümü (1996 - 2000)

Yüksek Lisans, Hacettepe Üniversitesi İçmimarlık ve Çevre Tasarımı Bölümü (2000 - 2003)

Sanatta Yeterlilik, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi İç Mimarlık Bölümü (2005 - 2009)

İŞ DENEYİMİ

Plandek A.Ş.

Aklın Aynası LTD.ŞTİ.

DEKA A.Ş.

BARAKUDA LTD. ŞTİ.

LİMAK A.Ş. (Cumhurbaşkanlığı - Stajyer)

AKADEMİK DENEYİM

Çankaya Üniversitesi, Müh. Mim. Fak., İç Mimarlık Bölümü, Öğretim Görevlisi, (2004 - 2012)

Atılım Üniversitesi, Güzel Sanatlar Tasarım ve Mimarlık Fakültesi, İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı Bölümü, Öğretim Görevlisi (Part Time, 2012 - Sürüyor)

Bir Tasarımcı olarak karşılaştığınız en büyük zorluk neydi?

Tasarımcı olarak karşılaştığım en büyük zorluk içinde bulunduğumuz ve yaşadığımız toplumun tasarım kavramına olan uzaklığı, daha doğrusu bu kavramın tam olarak neye dair olduğuna ilişkin henüz olgun bir düşünceye sahip olunmamasıdır. Bu da vizyon olarak, hayata karşı ne denli geniş bir pencereden bakıldığının bir göstergesidir. Belki de tasarım kültürü dediğimiz olgu daha çok, küçük yaşlarda verilmesi gereken ve özümsemesi gereken bir durumdur. Tasarım kültürü henüz kendimizde barındırdığımız bir durum olarak karışımıza çıkmıyor.

Kimin ya da yaşadığınız hangi deneyimin kariyerinizde büyük rolü oldu?

Ben kariyerime akademisyen olarak devam eden bir tasarımcıyım. Tasarımcıyım derken artık çok fazla profesyonel projeler yapmıyorum daha çok genç tasarımcı adaylarını yönlendirmeye ve onlara katkıda bulunmaya çalışıyorum daha doğrusu tasarımcı beyinler tasarlamaya çalışıyorum. Mevcut meslektaşlar, koşulların o kadar da profesyonel olmaması, insan ilişkileri, beni en çok etkileyen ve deneyimlerime bu gözle bakmamı sağlayan şeylerdi. Bizim işimiz hepimizin bildiği gibi insan olgusu üzerine kurulu, insan ilişkileri üzerine kurulu dolayısıyla da bu anlamda edindiğim deneyimler insanları tanımak adına beni keyifli bir yolculuğa çıkardı diyebilirim.

Mesleğinizin en çok keyif aldığınız yönü nedir?

Frank Chimero'nun bir lafı vardır: *' Good design is all about making other designers feel like idiots because that idea wasn't theirs. '* bu da hepimizin bildiği gibi kimsenin aklına gelmeyen birtakım fikirlerin sizi biraz daha farklı hissetmenize tabiri caizse yönlendiriyor bu anlamda da gerçekten kimsenin aklına gelmeyen şeylerin sizin aklınıza geliyor olması yaratıcı hatta tanrısal bir iş yapmak, ya da yaratma eylemini tadıyor olmak diyebiliriz.

Mesleğinizin en az keyif aldığınız yönü nedir?

Buna şöyle cevap vereyim: Her meslekteki gibi insan olgusu diyebilirim. Şu bağlamda; biliyorsunuz gündelik yaşantımız insan ilişkileri üzerine kurulu daha önce de belirttiğim gibi. Dolayısıyla da, maalesef çevremizde profesyonel olmayan bir insan olgusuyla karşı karşıyayız. Buna ister uygulayıcı deyin, ister müşteri deyin, isterseniz meslektaşlarınız deyin. İnsan ilişkilerini daha profesyonelce ve itinalı işleyecek birtakım tutarlılıkların duyarlılıkların olması gerektiğine inanıyorum yoksa bizim mesleğimizde de her meslekteki gibi insan ilişkileri çok kırıncı noktalara gidebiliyor bunu söyleyebilirim.

Bir Tasarımcı olarak birincil sorumluluklarınız ve görevleriniz nelerdir?

Her sorunun başlangıcında ifade ettiğim gibi bizler insan odaklı işler yapan, insanlar için kaliteli yaşam çevreleri tasarlayan kişileriz ya da meslek grubuyuz diyebilirim. Dolayısıyla da onların rahat edebilecekleri, keyif alabilecekleri, yaşam kalitelerini arttıracakları yakın çevreler tasarlıyoruz. Şöyle söyleyebiliriz; tasarım, kültürü yaratmaktadır, kültür, değerleri şekillendirmektedir, değerler de geleceği belirlemektedir. Dolayısıyla da öncelikli olarak tasarım kültürünün bizim içimizde varolması ve birtakım değerleri şekillendiriyor olması bizim toplum olarakta, bireyler olarakta, meslek olarakta ileriye dönük çok daha büyük katkılar sağlayacağını düşünüyorum.

Tasarımcı eğitim almalı mıdır? Günümüz endüstrisinde bu eğitimin önemi nedir?

Birşeye meslek diyebilmemiz için, evet onun eğitiminin alınması gerekiyor. Tasarımcı muhakkak eğitim almalıdır sonuçta profesyonel bir tasarımcı olabilmek için farkında olduğumuz yeteneklerimiz doğrultusunda bir eğitim alıp kendimizi o mesleğin gerektirdiği donanımlarla donatmamız gerekiyor. Yani sonuçta herkesin içinde bir yaratıcılık kavramı muhakkak vardır ama bunun ehilleştirilmesi, yaratıcı bir kimlik olabilmek için daha doğrusu bir tasarımcı olabilmek için mutlaka eğitim almak şart. Hatta ben dört yıllık eğitimin buna çok yeterli olduğunu düşünmüyorum. Ayrıca yaratıcılık kimliğinin özellikle çocuklarda ne kadar önemli olduğunu düşünecek olursak; ilkokul zamanlarından, okul öncesi dönemlerden yaratıcılığı besleyecek, yaratıcılığı

destekleyecek, yaratıcılığı ön plana çıkartacak birtakım üslupların geliştirilmesinin çok doğru olduğunu düşünüyorum. İlerde de bireyin tasarımcı olup olamayacağına dair kararı eğitimi doğrultusunda veriyor olması lazım. Eğitim her zaman söylendiği gibi şart.

Bir Tasamcının en önemli niteliği ve yeteneği nedir?

Bugünkü konferansta da ifade etmiş olduğum gibi bir tasarımcının öncelikle rahatsız olması gerekiyor. Rahatsızlık derken bunu tırnak içinde söylüyorum. Birşeyleri kendine dert ediniyor olması lazım ve kesinlikle araştırmacı bir kişiliğe sahip olması lazım. Sonuçta rahatsızlık duyulan bir probleme, yaratıcı bir çözüm üretmek için öncelikle o problemi tanımlamak lazım, kendine birtakım şeyleri dert ediniyor olması lazım ve araştırmalarla bu çözüme ilişkin alt yapıyı oluşturduktan sonra kesinlikle bunu sonuçlandırması lazım. Gündelik yaşantıda herşey geliyor ve değişiyor, teknoloji muhteşem bir hızla ilerliyor ve bu bağlamda tasarımcı bireyinde kendini sürekli olarak güncelleyen, araştıran ve mevcut yaşantısındaki herşeyi tasarlayabilecek derecede bilgiye ve donanıma sahip bir birey olması gerekiyor.

Bu mesleğe yönelmenize yol açan neden nedir?

Ben küçük yaşlardan beri gerçekten yaratıcı yönünü çok iyi kullanabilen bir çocuktum öyle söyleyebilirim hatta bu maceraya çok küçük yaşlarda oyun hamurlarıyla başladım, daha sonra bu macera çizimle devam etti ancak onu besleyen hayalgücü her zaman vardı, hala da var. Hayal gücü muhakak olması gereken bir durum. Tasarımcı olan bireyin, ben şuna inanıyorum; mutlaka kendi içindeki o küçük çocuğu hala canlı tutması ve hayal gücüyle besliyor olması lazım ki yaratıcı bir takım çözümler, problemlere karşı doğru yaklaşımlar ortaya sunabilsin. Benim babam yüksek mimar etkisi varmı bilmiyorum ama mesleğimden çok memnun olduğumu söyleyebilirim ve genç tasarımcı kardeşlerime vizyon anlamında elimden gelen herşeyi katmaya çalışıyorum.

Bu mesleği seçmek isteyen birine verebileceğiniz en önemli tavsiye nedir?

Öncelikle, tasarımcı olmak kolay bir süreç değil, bunun bir formülasyonu da yok maalesef, yani iki kere iki eşittir dört gibi bir yaklaşım yok bizim mesleğimizde.

Kimine göre çok güzel, çok rasyonel olan bir çözüm, kimine göre çok başarısız ve irrasyonel gelebilir, bu çok normal. Ama bu mesleği seçecek olan çocuklara ya da tasarımcı kardeşlerime benim en çok önereceğim şey, eğer bu işi seviyorlarsa, isteyerek yapacaklarsa ve özümseyeceklerse bunu seçmeleridir. Dört yıllık bir üniversite diploması almak için bu yola başvurmaları çok yanlış olur. Yaratıcılık ve hayalgücü çok başka birşey, tasarım problemlerine getirdiğimiz çözümler genellikle hayalgücüyle desteklenen ve yaratıcılığı gerektiren durumlar. Dolayısıyla yaratıcı yönü olan insanların kendilerini bu anlamda besliyor olmaları lazım eğer bunu yapmayacaklarsa, mesleği özümsemeyeceklerse, tasarımcı olmayı sevmeyeceklerse bu mesleği kesinlikle seçmelerini tavsiye etmiyorum.

Sizce Tasarım ne demektir?

Tasarım ne demektir? Bu, çok zor ve tanımlı olduğuna benim inanmadığım bir soru açık söylemek gerekirse. Tasarım herşeydir. Buna ister doğa içerisinde baktığınız bir deniz kabuğundaki altın oran deyin, insan yapısı olmayan ama tasarlanmış bir yaklaşımdır, ya da günümüze baktığınız zaman teknolojinin müthiş olarak kullanıldığı, çok uç noktada, zaman zaman bize ütopyik olarak gelebilecek prototiplerin birkaç sene sonra hayatın içerisinde kullandığımız birer ürüne dönüşmesi aslında bunun ne kadar sihirli ve ne kadar geniş bir olgu olduğunu gösteriyor, yani bir tasarımcının ortaya koymuş olduğu bir tasarımı siz bir zaman sonra gündelik yaşantınızda kullanıyorsunuz. Bu da insan ihtiyaçlarına verilen cevap diye düşünüyorum ama tekrar söylüyorum ve altını çiziyorum, öncelikli olarak bu anlamda eğitim almış bireylerin insanı çok iyi özümseyerek, onların ihtiyaçlarını çok iyi benimseyerek, empati kurarak kendilerini başka insanların yerine koyarak, birtakım tasarım problemlerine çözümler üretmek tasarımın olmazsa olmazlarıdır. Tasarım çok engin bir dünya ve kesinlikle durağan bir kavram değil, yani gündelik yaşantı gibi her geçen gün her geçen dakika gelişen farklı yönlenecek çok sonsuz bir dünya diyebilirim.

Ziya Tanalı – Mimar, 21.02.2012**EĞİTİM**

Lisans, Orta Doğu Teknik Üniversitesi, Mimarlık Fakültesi, Mimarlık Bölümü, 1965

İŞ DENEYİMİ

Hans Asplund Mimarlık Bürosu, (1965 - 1966)

Ankara Üniversitesi İnşaat Dairesi, (1967 - 1968)

Ankara Üniversitesi İnşaat Dairesi, (1970 - 1973)

Atölye A Mimarlık ve Müşavirlik Bürosu, (1973 - 1984)

M.Ziya Tanalı Mimarlık, Mühendislik, Müşavirlik Bürosu, (1984 - 1995)

zt Mimarlık Mühendislik Müşavirlik Ltd. Şti., (1995 - Sürüyor)

AKADEMİK DENEYİM

Orta Doğu Teknik Üniversitesi, Mimarlık Fakültesi, Öğrenci Asistanı, (1966 - 1967)

Ankara Devlet Mühendislik-Mimarlık Akademisi (ADMMA), Mimarlık Fakültesi , Öğretim Görevlisi, (1971 - 1973)

Gazi Üniversitesi, Mühendislik ve Mimarlık Fakültesi, Temel Tasarım Atölyesi Öğretim Görevlisi, (1997 - 1998)

Gazi Üniversitesi, Mühendislik ve Mimarlık Fakültesi, Sanal Stüdyo Tasarım Eleştirisi, (2001)

Çankaya Üniversitesi, Mühendislik ve Mimarlık Fakültesi, İç Mimarlık Bölümü, Öğretim Görevlisi, (2002 - Sürüyor)

Girne Üniversitesi, Mimarlık Bölümü, Öğretim Görevlisi, (2005 - Sürüyor)

Atılım Üniversitesi Güzel Sanatlar Tasarım ve Mimarlık Fakültesi, İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı Bölümü, Öğretim Görevlisi, (2010 - Sürüyor)

Bir Tasarımcı olarak karşılaştığınız en büyük zorluk neydi?

Tasarımın kendisi. Yani aslında öyle zannediyorum ki tasarım yeryüzünün en zor mesleklerinden biri çünkü ne kitabı var okunacak ne hapı var yutulacak. Oturup ne olduğunu, nerden gelip nereye gittiğine senin karar vermen gerekiyor ama bütün bu kararlarında alışlageldiğin, bilindiğin ötesinde düşünülmesi gerekiyor. Öyle bir hikaye ki hem bir mühendisin yaptıkları kadar rasyonel olacak, akılcılığına kimse itiraz edemeyecek, hem de bir müzeye kaldırılacak kadar, bir güzel sanatlar müzesine kaldırılacak kadar yaratıcı kalitelere sahip olacak. Bu bir süpermen işi. Pek az kişi süpermen. En azından ben de değildim. Onun için tasarımın kendisidir tasarımda karşılaşılan en büyük zorluk diye düşünüyorum.

Kimin ya da yaşadığınız hangi deneyimin kariyerinizde büyük rolü oldu?

Kariyerimde büyük rolü olan ustalar var tabii. Sefa Alkan mesela Türk Mimarlığında benim için son derece anlamlı bir isimdir. Yurtdışına baktığım zamanda, daha sonra ki yıllarda çok arınmış insanların beni tasarımcı olarak etkilediğini düşünüyorum ama ben tasarım dışından da çok etkilendim. Bu büyük isimler arasında örneğin Melih Cevdet Anday çok etkili olmuştur benim yaşam maceram üstüne. Tasarımcılardan da kendimi bulmaya başladıktan sonra çok etkilendiğim isimler oldu. Barragan oldu, Fehn oldu. Çok etkilendiğim isimler oldu. Yani onlar gibi yapmadım hiç ama onların yalınlığından ve zihin yapısından, ortaya koydukları tasarım anlayışından çok etkilendiğimi itiraf edebilirim. Aldo Van Eyck vardır mesela.

Mesleğinizin en çok keyif aldığınız yönü nedir?

Hiç belli olmaması ne zaman keyif vereceğinin. Büyük zorluklarla uğraşıp canına okunduktan sonra birdenbire yol boyu çiçeklerin açtığını da görmek mesela, vardığın bir çizginin seni çok mutlu edebileceğini, hiçte hesapta olmadığı halde çok mutlu edebileceğini biliyor olmak.

Mesleğinizin en az keyif aldığınız yönü nedir?

Hammalığı tabii ki. İlk yıllarda oturup herşeyi senin yapmaya çalışman. Ben bir büro sahibiydim biliyorsun. İş bulmanın da, işi yapmanın da, parayı toplamanın da, teminat mektubu bulmanın da, herşeyin senin başının altından çıkmasının beklenmesi. Bürokrasilerle ve benzeri olaylarla uğraşmak. Tasarımın, profesyonel pratik içinde az yer tutması doğrusu en sevmediğim tarafıdır.

Bir Tasarımcı olarak birincil sorumluluklarınız ve görevleriniz nelerdir?

Az önce de saydığım gibi herşeyi yapman gerekiyor.

Tasarımcı eğitim almalı mıdır? Günümüz endüstrisinde bu eğitimin önemi nedir?

Tasarımcının eğitim almayı vardır belki ama öyle zannediyorum ki eğitim yetişmiş bir tasarımcının hayatında büyük yer tutmaktadır. Kendinden düşün. Formel bir eğitim almış olmak öyle zannediyorum ki çok sağlamlaştırıyor insanın kararlarını. Hiç şüphesiz önemli bir yerdedir.

Bir Tasarımcının en önemli niteliği ve yeteneği nedir?

Çok farklı kaliteler var. Örneğin, kendine benzemek son derece önemli bir düşüncedir, bir yaratıcı zihin için. Ondan sonra, profesyonel ahlakın taşıyabildiği kadar taşımak zorundadır. Çalışkan olmak zorundadır. Çok nitelik var. Az önce de biraz bahsettim ya. Senden süpermen olmanı gerektiriyor biraz da tasarım evreni. Öyle garip bir kaderi var onun.

Bu mesleğe yönelmenize yol açan neden nedir?

Ailem. Ailem benim tasarımcı olmamı istedi çünkü onlar daha iyi görüyorlardı. Belli konularda duyarlılıklarımı onlar benden önce keşfetmişlerdi. Bilinçli bir biçimde tabii ki. Koskoca insanlardı o yıllarda. Benim pabuçlarımda içindeydiler yani. Dolayısıyla ailem beni mimar olmam konusunda desteklediler, çok desteklediler. Bende mimarlığın ne olduğunu onların bu desteklemeleri sonucu anladım. Kendim çizim yapmazdım, hiç öyle becerilerim yoktu doğrusunu istersen ama öyle zannediyorum ki onun bir çizim olgusu olmadığını, bir duyarlılık - akıl bileşkesi olduğunu iyi biliyorlardı. Yani sadece çizgi çizmekle,

çizgisinin iyi olduğunu düşünen kişilerin aksine, çok farklı bir yerden alabiliyorlardı tasarım olgusunu. Büyük bir şanstı.

Bu mesleği seçmek isteyen birine verebileceğiniz en önemli tavsiye nedir?

Seçsin, bu mesleği seçsin. Herkes için geçerli. Denedi olmadı diyebilir sonunda ama herkesin seçmesini ve böyle bir eğitimden geçmesini değerli ve olumlu bulurum.

Sizce Tasarım ne demektir?

Tasarım insanın kendi kendiyile yüzleşmesinden başka bir halt değil aslına bakarsan. Oturup kendi kişiliğini de aşma konusunda ortaya koyduğu bir uğraş. Ben mesleğimi öyle gördüm, kendi kendiyile yüzleşmek olarak ele aldım. Her hangi bir meslek böyle düşünülebilir aslında ama bu biraz daha farklı sanırım.

Yrd. Doç. Mesut Çelik – İç Mimar, 22.03.2012

EĞİTİM

Lisans, Hacettepe Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı Bölümü, (1980)

Yüksek Lisans, Hacettepe Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı Bölümü, (1989)

Sanatta Yeterlilik, Hacettepe Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı Bölümü, (1996)

AKADEMİK DENEYİM

Hacettepe Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı Bölümü, Öğretim Görevlisi

TOBB ETÜ, Güzel Sanatlar, Tasarım ve Mimarlık Fakültesi, İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı Bölümü, Öğretim Görevlisi (Part Time)

Bir Tasarımcı olarak karşılaştığınız en büyük zorluk neydi?

Tasarımcı olarak, eğitimci konumundan dolayı, çok yoğun bir şantiye deneyimim olmadı. Olduğu zamanlarda ise, serbest çalışan bir iç mimar gibi zorluğum olmadı. Şöyle olmadı yani; serbest çalışmadığım için, iş seçerdim ben, müşteri seçerdim, işin niteliği, konusu, amacını seçerdim. Tasarım eğitimcisi olduğum için şu anda dışarda serbest olarak çalışmıyorum, ama yapacağım zamanda, bu rahatlıktan dolayı seçebiliyorum. Ancak hayatımın bir döneminde serbest çalıştım, mezun olduktan sonra 5-6 yıl bir atölye kurduk bir arkadaşıyla, mobilya atölyesi, orda çalışmaya başladım, fakat küfür etmeye başladım ve yalan söylemeye başladım, meğersem bu da ticaretin bir parçasıymış, yani kasanda para olduğu halde param yok diyeceksin, ya da işte işçini sigortalı yapmayacaksın, biraz daha fazla kazanmak için... Tabii şimdi burda bahsettiğim küfretme, yalan söyleme ve gayri ahlakilik amiyane tabiriyle cilalanmış hali, yani kamufle edilmiş hali, biçim değiştirmiş hali, yoksa açık şekilde bir küfretmek ve yalan söylemek, gayri ahlaki olmak söz konusu değil. Bundan da şu anlaşılmasın yani; 'Ticaret yapmak ahlaksızlıktır.' O koşullardaki yapılış şekli öyleydi benim karşıma böyle bir deneyim çıktı, gerçi – düzgün çalışanları tenzih ederim – sanırım şimdi de hala var bu tür şeyler. Ben öylesini başaramadım, vazgeçtim, yani kirliliği görmüş oldum ticaretin. Kendi mesleğimi yapsamda, o ilişkiler bana göre olmadığı için bıraktım. Fakat ikinci mesleğim benim tiyatrocudur, – mektepsiz mesleğim – onun için Ankara'ya geldim, Ankara Sanat Tiyatrosunda profesyonel oyuncu olarak tiyatro yapmaya başladım. Hatta o kadar gönül koydum ki tiyatro konusunda master yapmaya başlamıştım, tez aşamasında, bu şu anki eğitim kurumunda, Hacettepe`de sınav açılmış, – o da tesadüfen – arkadaşlarım giriyormuşta hadi sende gel dediler, girdim sınava, kazandım ve araştırma görevlisi oldum – ki o sınavlarda da alınacaklar bellidir. Meğersem bizim bölüme alınacaklar belli değilmiş o yüzden beni aldılar. O zamandan beri de Tasarım eğitimcisiyim. Yani böyle bir şey bu, bir duruş, bir tercih meselesi, mesleğe ilişkin bir tercih meselesi, bundan öncesi bir zorluktu. Eğitimci olarak çalışmaya başladıktan sonra ise bende yeniden bir enerji oluştu ve bunu sevdiğimi anladım. Şu anda işte 25-26 yıldan fazla oldu. İyi ki de tercih etmişim.

Kimin ya da yaşadığınız hangi deneyimin kariyerinizde büyük rolü oldu?

Bunun öyküsü ilkokula kadar gidiyor aslında. İlkokuldayken güzel resim yaparmışım ben, güzel resim yaptığımı tabii ki dışarıya söylerdi. Hocamın annemle konuşmasını duyardım, bu oğlanı akademiye gönderin falan diye, akademi sözcüğünü, güzel sanatları ilk o zaman duymuştum ben. O öyle bi yerlerde kaldı. İlkokuldan sonra ortaokulda bizim resim hocamız vardı ama enteresan bir şekilde resim hocamız bize – benim mezun olduğum okuldan mezun olduğunu daha sonra öğrendim ben onun. İç Mimardı kendisi ama İç Mimarlığın ne olduğunu ben bilmezdim ama nasıl akademi sözcüğünü duyduysam İç Mimarlık sözcüğünü de duydum – böyle birtakım çizimler yaptırırdı cetvelle, gönyeyle. Bunlar ortaokuldaki anılar. Sonra, üniversite. Üniversiteye gideceğimiz zaman, tabii şimdiki gibi değildi ama o zamanda vardı, öğrenci kendi eğilimlerine göre seçmezdi de daha çok ebeveynlerin istekleriyle ya da toplumsal yapıda en çok rağbet gören – mesela bizim zamanımızda mühendise, doktora kız verilirdi – bölümler seçilirdi. Bende Tıp yazmıştım, yine ama bak mimarlık aklımda kalmış olacak ki, enteresan bir şekilde tıp haricinde hep mühendislikler ve mimarlıkları yazmıştım. Sonra, Yıldız elektriği kazandım, kayıt olmaya giderken, benim mezun olduğum okulun girişinde bir otobüs durağı vardı, otobüs geldi orada durdu, bende otobüsteyim Yıldız`a gidiyorum, tabii çok yoğun, öğlen vakti, inenler, binenler, trafik çok sıkışık, orda on dakika durduk, tam böyle okulun girişinde, bizim tatbikinin önünde. Sağ tarafa döndüğüm zaman, şeyi gördüm, bizim okulun giriş sınavları, tatbiki güzel sanatların – şimdiki Marmara Güzel Sanatların – giriş sınavları. Altta da İç Mimarlık yazıyor onu gördüm, tabii o anda geri besleme oldu bende, ilkokul, akademi, güzel sanatlar, hocam İç Mimardı, çizdirirdi bize falan derken şeytana uydum – hep uyarım zaten hayatta, çokta severim şeytana uymayı – otobüsten indim orda, sordum, kayıt olacağım, param yetmedi hatta o anda, karşıda bir kırtasiye dükkanı vardı gittim orda, saatimi rehin bıraktım, sonra kayıt oldum, ve sınava girdim, ve kazandım, böylece benim maceram başlamış oldu.

Ayrıca bir ahbabımız vardı, onunla biz resim yapardık. Benim önüme birtakım objeler koyardı, suluboya çalışırdık onunla. O ahbabımız gençliğinde akademiye girmek istemiş, ama çalışmak zorunda olduğu için, gece eğitimi de yok o zaman

güzel sanatlarda, sadece sanat tarihi var ve sırf akademide bulunmak için, madem güzel sanatlar eğitimi alamıyorum diyerek sanat tarihi eğitimi almış. Fakat eli çok düzgündü. Bende bir anlamda özlemini giderdi, beni hazırladı, çizdirdi. O da benim için kırılma noktalarından bir tanesidir tıpkı ilkokul ve ortaokuldaki öğretmenlerim gibi, otobüsün durduğu durak gibi, trafiğin sıkışması gibi, sınava girebilmek için saatimi rehin bıraktığım kırtasiyeci gibi.

Bir de benim dönemim çok sıkıntılıydı. 1975 ile 1979 arası, anarşinin en üst noktada olduğu yıllar, 12 Eylül öncesi. Böyle bir dönemde yaşamış olmama rağmen, yani kelle koltukta gidiyorsun okula, hergün insanlar ölüyor, birşeyler oluyor, ama tüm bunlara rağmen biz eğitim gördük orda ve o eğitim bile şimdiki katlar. Şimdi düşünüyorsun, zaman geçtikçe bir şeyin kalitesinin artması gerekmiyor mu? Tam tersini yaşıyoruz şu an Türkiye`de. İç Mimarlık okulları çok, özel okullar çok, hoca çok - sözüm ona – ama İç Mimarlık eğitimi yok. Böyle bir ters orantı var enteresan biçimde.

Soruyu bir de kişi üzerinden düşünecek olursak aslında böyle bir kişi yok. Ama deneyim derken işte biraz önce bahsettilerim beni sürekli besledi zaten. Yeni yaptığın şeyde geri besleme yapmıyorsan, bir değerlendirme süreci yaşamıyorsan ilerleme şansın yok. Zaten biraz da kendi kendimize yetiştik. Daha çok okuldaki alışveriş, öğrenci - hoca alışverişi diyebilirim. Usta - çırak ilişkisi değil ama. Hiç usta olmak istemedim ve olmadım da zaten. Model olmaya çalıştım. Model de şöyle model; kişi yaptığı çalışmalarda, ilişkide bulunduğu kişilerle bilgi alışverişi içerisine girmiyorsa, deneyim alışverişi içerisine girmiyorsa o kişi ilerlemiyor. O yüzden ben eğitimci olarak öğrenciyle alışveriş içerisinde olmayı yeğledim yani klasik anlamdaki bilgi aktaran hoca profilinden farklı davranmaya çalıştım. Bütün çalışmalarım da, kuramsal olsun, pratik olsun, proje dersleri olsun bütün girdiğim derslerde böyle bir yapıya sahip oldum. Öğrenciyle o karşılıklı alışveriş, yani beni yönlendirmesini arzu ediyorum daha doğrusu onlardan almak istiyorum çünkü ancak o döngü olduğu zaman verebiliyorum. Hiçbir zaman salt bilgi aktaran bir kişi olduğumu sanmıyorum. Bilgiyi edinmek, bilgiyi dönüştürmek süreklilik isteyen bir eylem ve ben bunun sürekliliğine inanıyorum ama bu ben biliyorum size aktarıyorum demek değil. Şu olabilir belki: deneyim. Daha deneyimliyim, deneyimlerimi aktarıp onların

kafasında bir ışık yanmasını sağlıyorum. O klasik şey var ya hani balık verme, balık tutmasını öğret meselesi. Basit gibi gözüküyor ama bu çok önemli birşey. Ve bu alışveriş, bu deneyim eğitimcilik yaşantım boyunca gittikçe arttı ve bu konuda ustalaşmaya başladım. Bu anlayışın farkına varmanın benim kariyerimde çok büyük önemi var. İlk başlarda bu sözüne ettiğim şey kendiliğinden oluyordu ama daha sonra bunu yöntemli hale getirdim. Kariyerim, benim, yüksek lisans, doktora, doçentlik meselesi değil, kariyerim bu aslında.

Mesleğinizin en çok keyif aldığınız yönü nedir?

Bir kere insan yetiştirmek çok önemli. Meslekten önce insan yetiştirmek. Hele yetişkin insan yetiştirmek çok daha önemli çünkü onlarda burdan mezun olduktan sonra hayata katkıda bulunmaya başlıyorlar. Hayata katkıda bulunmanın arifesindeki insanlarla bunu paylaşmak çok müthiş bir duygu. Ayrıca tasarım eğitimi çok güçlü bir eğitim. Güçlüğü olan ve güçlü bir eğitim. Enteresan şekilde hem bilim hem sanat ara kesitinde bulunuyor. Sanki üçüncü bir alan gibi, bir alan bilim, bir alan sanatta bizde bir diğer alanmışız gibi. Kendine özgü problemleri var ve bu problemlerin çözülmesinde çok hoş ve iyi duygular ve düşünceler uyandırıyor ve böyle farklı bir alanda çalışıyor olmak en keyifli kısmı.

Mesleğinizin en az keyif aldığınız yönü nedir?

En az keyif aldığım yönü yok, çünkü gerçekten çok seviyorum mesleğimi.

Bir Tasarımcı olarak birincil sorumluluklarınız ve görevleriniz nelerdir?

Biraz önceki keyif alma olayı var ya hani, hem bilim hem sanat meselesi. Şimdi bunun ikisinin dengesi çok zor bir denge, ama birinden birine dahil olmak çok rahatlatıyor. Birisi rasyonel, pozitif, diğeri irrasyonel, daha sezgisel. Oysa ikisi de lazım tasarımda. O zaman çok büyük bir sorumluluk düşüyor. Çok iyi beslenmiş olmanız lazım. Bilgi girdilerinizin çok isabetli olması lazım eğitmen olarak çünkü insan yetiştiriyorsunuz. Müthiş bir sorumluluğu var ve mümkün değil geride kalmazsınız. Tasarımcı olma isteği, biraz dolu olmayı gerektiriyor, biraz entelektüel olmayı gerektiriyor. Yani bilgi aktarmayı değil de bilgi üretmeyi gerektiriyor, ve öğrenciye de tasarımın bir bilgi üretmek, yeni birşey üretmek

olduğunu, hayatı dönüştürebilme, başkalaştırabilme olduğunu verebilmek gerekiyor. Ve bu entelektüel bir birikim gerekiyor, yalnızca mesleki birikim değil, zaten en büyük handikaplardan bir tanesi de bu. Şu anda bir çok okul, özellikle çoğu özel okul, meslek adamı yetiştiriyor. Evet bunun adı meslek ama teknolojiyi çok rahat öğrenebiliriz, yapmayı sürekli tekrarla öğrenebiliriz, tasarlamayı da öğreniriz ama tasarlamamanın eğitimi çok az okulda veriliyor. Tasarım eğitimi verebilmek önemli girdileri gerektiriyor. Yoksa ne yaparım ben; mesleki deneyimlerimi aktarırım, o da öğrenir. Yani tekrarlayarak, benim geçmişteki deneyim ve davranışlarımı tekrarlayarak... Bu tasarımcılık değil. Beraber iki merak eden insan olmak lazım. Öğrenci de merak etmeli hoca da. En önemli ortak özellikleri bu merakları ve beraber öğreniyorlar problemleri çözerken. Tek farkları, birisi ötekenden biraz daha deneyimli. Ben hocalıkla – öğrenciliği böyle görüyorum, veyahutta ustayla – çırağı böyle görüyorum.

Tasarımcı eğitim almalı mıdır? Günümüz endüstrisinde bu eğitimin önemi nedir?

Tabii ki. Mesela dişçi değil ama diş çeken bir takım tipler var, ya da o değildir ama o olmaya çabalayan tipler vardır. Ama bazı işler vardır bu şekilde olmaz. Örnekse, cerrah olamazsın. O başka birşey. İster istemez sorguluyor müşteri / hasta onu. Hastaneye gidiyor, arıyor, soruyor. Ama bazı mesleklere bunu yapmıyor, arayıp, sormuyor, ancak bizim alanımızda birazcık böyle farkındalık artmaya başladı. Eskisi gibi değil soruyorlar artık. İç mimarlık diye birşey var artık. Eskiden mühendis derlerdi, sonra mimar demeye başladılar iç mimarlık hizmeti verenlere çünkü toplum onları biliyor. Mühendisi biliyor, mimarı biliyor. Mühendis birşeyi yapar, teknik adamdır, mimar, işte, bina yapar, konut yapar. Şimdi artık kavramın biraz daha farkındalar. Bu beraberinde, seçilmeyi, soruşturulmayı, aranmayı getirdiği için, mektepli olmayı gerektiriyor ve bu yönde birikimi olmayanlar, bu eğitimi almamış olanlar tercih edilmeyeceklerini biliyorlar, ve artık her önüne gelen yapamıyor bu işi.

Tabii sanat için aynı şeyi söyleyemem çünkü sanat eğitimi, 'sanat eğitimi aldım, sanatçı olacağım' gibi bir garanti vermiyor sanatçı olmaya tarih, toplum karar veriyor. 4 yılda olmuyor bu iş. Herkes iz bırakan tasarımcı olamıyor, herkes iz bırakan sanatçı olamıyor, herkes iz bırakan bilim adamı olamıyor. Ama bu

eđitim almasının gerekliliđini de deđiřtirmiyor ünkü kiřinin birtakım zellikleri eđitim srecinde ortaya ıkıyor. Gemiřte farklı rnekler yok mu? Var elbette. Corbuiser tipik rneđi mesela. Ya da Leonardo mesela. Fakat bu zel durumlardan dolayı farklı bir sonuca varmamalıyız. Eđitim kesinlikle gerekli.

Bir Tasamcının en nemli niteliđi ve yeteneđi nedir?

Bir tasarım eđitimcisi olarak kendi zelimde cevap verirsem bu soruya, en nemli niteliđi; daha nce de bahsettiđim gibi iki đrenen insandan birisi olmak diyebilirim. İki meraklı insan beraber đrenmeye karar veriyolar, biri biraz daha deneyimli, yol gsterici olabiliyor, yntem nerebiliyor. Fakat o sreci beraber yařayıp, beraber đreniyorlar. Tabii ki de aynı řeyler deđil bunlar farklı farklı ama sonuta beraber birřey yapıyorlar. Merak szcđđ tabii burda ok nemli, yani birřeyi bulduran biraz merak oluyor. Merak etmeyen kiřiden pek tasarımcı ıkmaz. Birřeyleri kendine dert etmesi lazım. Meraklı olmayanla alıřılmıyor maalesef. O tekrarlıyor. Merak etme duygusu olmayıpta gelenler, tekrarlamak isteyenler, tekrarla đrenmek isteyenler. Zaten hocayla tartıřmaz onlar, ‘ hocam bakar mısınız? ’ derler. nne proje kađıdıđını srdkten sonraki o ‘ bakar mısınız ’ szcđđ, hocam siz bakın, dzeltin, nasıl olması gerektiđini izin, bende ona gre gtrrm demektir. Buna alanda razı verende razı durumu diyebiliriz ama zor olan onun zerinden beraber yrtmektir.

Herřeyde olduđu gibi bizim alanımızda da bir nitelik problemi var. yknme, taklit problemi var. Zaten taklit bizim toplumsal bir hastalıđımız. Bilgi retmemek, retememek, yeni birřey yapmamak. retmek, yapmak beyinsel performans gerektiriyor. O da insanların hi iřine gelmiyor nk bizim toplumumuzda insanlar beynini kullanmayı sevmiyorlar, onlar yesin, isin resinler. Hatta řey vardır; ‘Ulan ok okuyorsun ya kafayı yiyeceksin?’ ya da řey derler ‘Aptal mısın sen, ne uđrařıyorsun onunla? Kolayı var, řyle yap...’ Fikir retmek, aptallıkla, enayilikle eřanlımlı sayılıyor. Bunlar, bu anlamda bizim mesleđimizin en byk handikapları.

Bu mesleđe ynelmenize yol aan neden nedir?

Az evvel bahsettim ya biraz tasarım yolculuđumdan, tasarım eđitimcisi olma maceramdan.

Bu mesleği seçmek isteyen birine verebileceğiniz en önemli tavsiye nedir?

Daha öncede dile getirdiğim gibi merak etme duygusu ve yeni bir şey yaratmak için çabalamak çok önemlidir. Zaten merak eden insanlar yeni birşey yapmaya adaydır. Benim canım tasarımcı olmak istiyor, soyut bir şekilde, güzel şeyler yapıyorlar bende yapmak istiyorum, – ama kendinden haberi yok – bu değil, çünkü yalnızca istemek yetmiyor. Yaratıcı olmak biraz merakı ve öğrenme isteğini gerektiriyor. Bohem bir iş değil bu. Delidir ne yapsa yeridir meselesi değil yani bu.

Sizce Tasarım ne demektir?

Ciddi bir oyun, tasarım. Oyun hakikaten ama ciddi bir oyun. Örneğin çocuklar oynarlar. Çocuklar için o oynama çok müthiştir ama hep böyle onu gereksiz bir şeymiş gibi görürler, ‘ oğlum / kızım ne oynuyorsun, dersini yap’ derler. Oynayarak o aslında hayatı öğreniyor, fizik kurallarını öğreniyor. Neyle oynanır? Ellerinle oynarsın. Oynamada en önemli etmenlerden birisidir el. Elle birşeyler yapabiliyor olmak, beyinle koordinasyonunu sağlamak yani düşünme ve akıl yürütme becerisinin ellerinde hayat bulması. Yazmak, çizmek...

Zaten tasarım bir düşüncedir, düşünce olmadan, yani kavram olmadan tasarım olmaz. Her formun, her biçimlenişin arkasında bir düşünce vardır. O düşünce yoksa, ya kopya çekeceksin, ya da düşünmeden anlamsız bir şey yapacaksın. Böyle bir durum işte.

Onur Tatver – Grafik Tasarımcı, 20.04.2012**EĞİTİM**

Lisans, Bilkent Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Grafik Tasarım Bölümü, (2001 - 2005)

Yüksek Lisans, Florence Design Academy - Italy, Industrial Design Master Degree, (2007 - 2008)

İŞ DENEYİMİ

Rekmay Ltd., Jnr. Designer, (2005)

MobilSoft A.Ş., 3d Modelling, (2006)

VIA Design İç Mimarlık Ofisi - Ankara, Kurucu Ortak, Sanat ve Tasarım Direktörü (2008 - Sürüyor)

Bir tasarımcı olarak karşılaştığınız en büyük zorluk neydi?

İnsanlara kendini kabul ettirmek. Şöyle açıklayayayım; bir müşteri var, sen varsın, bir de bu işin ulaşacağı insan kitlesi var. Müşterinin, kitleye ulaşacağı şeyi değilde kendi kafasındakini istemesi yanlış oluyor, genelde de hep bunu istiyorlar. İnsanları diğerine yöneltmek, doğru olana yönlendirmek en zor kısmı. Asıl hedef kitleye ulaşacağın işi yapman zor, çünkü karşındaki hep kendi kafasındakini yapmak istiyor. Bu da şu yüzden kötü; yaptığın iş sonuca ulaşmıyor ve sonuca ulaşmadığı zaman da karşındaki buna bir değer biçmiyor. Atıyorum bir logo yaptırıcaksa sana, sen bunu logoyu hedef kitleye göre yapıyorsun, adam diyor ki benim hoşuma gitmedi. Ancak onun hoşuna gitmesi önemli değil. İyi müşteri bulmak en zoru, bilinçli müşteri bulmak, bilinçli tasarım yaptıracak müşteri bulmak.

Kimin ya da hangi yaşadığınız deneyimin kariyerinizde büyük rolü oldu?

Gezmek, herşeyi görmek, araştırmak. Yurt dışını görmek, yapılan işleri görmek, mesleğin takipçisi olmak. Şöyle söyleyebilirim; dünyada bir yapı var ve bu yapı sürekli hedefli kitleyi etkiliyor ve bu sürekli değişen bir yapı, bunun farkında olmak gerekiyor. Bu farkındalığı edinebilmek içinde gezip görmek gerekiyor, araştırmak gerekiyor, takip etmek gerekiyor. Popüleri bilmek gerekiyor. Ha, popüler şeyimi savunuyorum, hayır, ama o popülerlikle yaptığın tasarımı bütünleştirebilmek en uygunu diye düşünüyorum.

Mesleğinizin en çok keyif aldığınız yönü nedir?

Yaptığım işin hedefe ulaşması. Bu bir ego tatmini değil ama, kastettiğim, yaptığın şeyin amacına ulaşması, o tasarımın işe yaraması. Yoksa güzel oldu mu sorusuna evet güzel oldu cevabını duymak değil. Bir yere varmış olması gerekiyor, bir sorumluluğun yerine getirilmiş olması gerekiyor.

Mesleğinizin en az keyif aldığınız yönü nedir?

Bilinçsiz müşteri ile, tasarıma değer vermeyen kişi ile uğraşmak diye düşünüyorum.

Bir tasarımcı olarak birincil sorumluluklarınız ve görevleriniz nedir?

Hedef kitle ve müşterinin arasındaki o köprüyü kurmak. Bizim işimizin amacı tamamen bu diye düşünüyorum. Bir tasarımcı olarak bir tarzın olabilir o başka birşey fakat her tarzda, her şekilde iş yapıyor olabilmek lazım, bununda olabilmesi için o aradaki köprüyü kusursuz olarak kurmak lazım. Yaptığın tasarımın, firmanın ya da kişinin hedef kitle tarafından nasıl algılanmasını istiyorsan o şekilde algılatman gerekiyor.

Tasarımcı eğitim almalı mıdır? Günümüz endüstrisinde bu eğitimin önemi nedir?

Almalıdır. Almayan tasarımcı da vardır elbette ama o da eğitimini dışarda almıştır, görerek almıştır, inceleyerek almıştır, yorumlamıştır, kıyaslamıştır. Alaylı tasarımcı denen adamda bir yere geldiyse bunu okulda değilde başka bir yerde bilinçsiz de olsa edinmiş olması gerekiyor.

Eđitim lazım çünkü ne olduđunu bile bile hareket etmen gerekiyor. Atıyorum bir poster yapıyorsun ve bu tipografi yazının burda durması gerekiyor, niye? Çünkü ben öyle istiyorum diye deđil. Onun tamamen matematiksel veya psikolojik bir etkisi olması lazım. Belli şeyleri göz önünde bulundurması lazım ve kiři bunu yapa yapa artık içine işlemeli, bir şeyi koyarken bunu burda hizaladım diye deđilde otomatik olarak oraya koyarsın bir süre sonra, baktığında da matematiksel olarak kusursuz durmalıdır. İki tane kare vardır mesela, ve o iki karenin, afişte, posterde, logoda ya da her ne yapıyorsan orada durması gereken yer bellidir. Araba da tasarlıyor olsan bu böyledir.

Okula gidersin öyle iki üç tane hocaya denk gelirsın ki hayatın deđiřir, dünyanın deđiřir ama dünyanın neye göre deđiřiyor o karřılařtıđın hocaların hayata bakıřlarına, vizyonlarına, kùltürlerine ve bilgilerine göre deđiřiyor. Alaylı adamda, gidip arařtırdığında ama bilinçli olarak arařtırdığında, bu ne iře yarıyormuř, bunu neden yapmıřlar, bu nereye ulařmıř, niye oraya ulařmıř diye arařtırdığında büyük bir yol katedebilir fakat okul bunun sana temelini veriyor. Okul senin beynini çok kolay açmanı sađlıyor. Üniversite dediđin şey 4 senedir ama bir alaylının bence bir yere gelmesi minimum 10 senedir. Çünkü 4 sene bunu okuyorsun, seni yoruyorlar, iřlerini eleřtiriyorlar, dıřarda göreceđin herşey sana bir şekilde tokat gibi çarpıyor. Ama dıřarda bunu çok nadir görüyorsun. Okulda hocaya ben bunu yapamıyorum diyebilecek durumda deđilsin, sürekli bir yarıř, bir zorluk, bir çaba içindesin ve illaki yapmak zorundasın. Zaten yapamıyorsan, bırakıyorsun bu iři. Ama alaylıysan müşteri seçersin, adam seçersin, iř seçersin. Burada zorluk ve bir çaba yok ve ondan dolayı eđitimin önemi çok büyük bence.

Eđitim ve deneyim nerdeyse aynı şeyler ama bir tanesi diyor ki şöyle yapmalısın, böyle tarzlar var vs. řimdiye kadar olmuř olanların anlatıldıđı, karřındaki hocanın yapabildiđi kadar, onun beynindeki müfredat kadar – ki tasarımının bir müfredatı yok aslında – ve sen ona göre oynuyorsun. Çok ta rahat deđilsin, çok ta serbest deđilsin. Serbestliđi, sen temeli aldıktan sonra, gezip gördükten sonra, belli bir bilince ulařtıktan sonra, bir tarzın oluřtuktan sonra ediniyorsun. Ondan sonra ayađa kalkıyorsun, yürüyorsun, kořuyorsun.

Bir tasarımcının en önemli niteliği ve yeteneği nedir?

İnsan beynini çözmesidir bence. Genel yapıyı, yaşadığın yerdeki çevreyi, işinde her ne yapıyorsan, hedef kitlen ne ise onu çok iyi bilmen lazım. Ve Tasarımcı dediğinin, kişiliğinin bir yere kadar olmaması gerekiyor, bir yere kadar tamamen soyutlanması gerekiyor. Tiyatrocu mesela her role girer, ve her role giren tiyatrocu iyi tiyatrocudur ya hani. Bence iyi bir tasarımcı da her türlü tasarımı yapabilmelidir. Tasarımcı dediğin müzikte yapabilmelidir, evin içini dekore de edebilmelidir, bir arabayı, bir logoyu da tasarlayabilmelidir. Çünkü tasarımcı dediğin organizasyonu iyi yapan adamdır.

Ne yaptığının farkında olacaksın ve bir zevkin olacak. Bir yerde zevk meselesi çünkü bu iş. Karşıdaki gibi düşünebilmek çok önemli. Benim açımdan en büyük yetenek budur. Bunun içinde kendi kafanı biraz yontman lazım, açman lazım. Çok düşünüyorsun, belki sıkıntıya da sokuyor insanı ama bence büyük bir yetenektir bu.

Bu mesleğe yönelmenize yol açan neden nedir?

Birşeyler üretmek, birşey üretebilmenin keyfi, ürettiğin şeyin bir işe yaraması, bir sistemin çarkı olmaktansa o sistemi yaratan olabilmek diyebilirim. Arkadaşlarımda etkisi oldu. Yaptıkları işlere bakardım, birşeyler üretiliyorlar falan ilgimi çekti Bir de çocukluğumdan beri hep çizirdim ben, ama burdan da şu anlaşılmasın, 'ya ben çiziyordum da ondan tasarımcı oldum', böyle birşey değil çünkü tasarımcılık.

Bir şey çizdin, birşeyler yaratabildiğini gördün, o yarattığından sonra insana baktın ve dedin ki ben bunun kafasının içindekini görebiliyorum. Onun kafasının içindekini gördükten sonra, bu yaptığından ötürü onda istediğin o ışığı yakabilmek hoşuma gidiyordu benim, hala da gidiyor. Bunu bilerek mi bu mesleği seçtim? Hayır, girince farkına vardım. Ve hep düşünüyordum acaba nasıl olacak bu iş diye. Çünkü birşeyler yapıyorsun, hayatını nasıl geçindireceksin merak ediyorsun ama gördüm ki kendime bu soruları sorarken onlar ikinci planda düştü şimdi. Artık tamamen işinin nasıl yapıldığını ondan sonra diğerlerini düşünmeye başlıyorsun. Çünkü Tasarım ön plana geldi, ve bunun içinde diğer şeyleri düşünürsen o tasarımı yapamaz hale gelirsin. Tam

tersi durumda ise, kendinden hiç birşey katmayan, doğru olanı değilde sadece müşterinin dediğini yapan, onu yönlendirmeyen, sadece kağıda döken bir tasarımcı olursun. Aslında bir nevi hammaliyet bu. Peki bu adam başarısız mı? O bahsettiğim ışığı yakmayı başarabilen bir tasarımcı mı diye soracak olursak bence başarısız, ama salt para içinse bu yaptığı başarılı olabilir onu bilemem.

Bu mesleği seçmek isteyen birine verebileceğiniz en önemli tavsiye nedir?

İnsan ilişkilerini iyi tutmalıdır. Beynini öyle bir forma getirebilmeli ki, o kişi gibi olmalı, onun gözünden bakabilmelidir. Örnekse, Gazi Üniversitesi'nin kataloğunu yapıyorsun, Gazi Üniversitesi'nin rektörünün gözünden bakabilmeyi değil de bir liselinin gözünden bakabilmeyi başarmalısın. O kataloğa bakan liseli için o katalog onu okula götürebilmeli, ondan o hissi uyandırabilmeli ve bunu önce sen görebilmelisin. Bu mantıkta çalışmak çok önemli bence çünkü başka bir amacı yok bu işin. Bu kadar fazla rakibinin olduğu sektörde seni öne çıkarması gerekiyor. İnsanların aklını çelebilmelisin.

Sizce Tasarım ne demektir?

Tasarım, tamamen bir organizasyondur. Fakat günlük hayatımızda yaptıklarımız bunun içine girmez. Sabah kalktığımızda ne giyeceğimize karar vermemiz, ya da saç şeklimiz birer tasarım değildir. Karl Lagerfeld gibi tamamen tasarım üzerine hayat yaşayan birini ele alsaydık belki olabilirdi ancak şu an dışarda karşılaştığımız ilk kişiyi ele alacak olursak onun eylemleri ya da giyimi bir tasarım değildir. Çünkü o başka birinden gördüğünü giyiyor, kopyalıyor, küçük bir çocuğun hayatının annesinin, babasının kopyası olması gibi.

Mesele burdan bu parçayı alayım, diğerinden başkasını alayım değil. O yüzden tasarım dediğimiz şey hakikaten bir organizasyondur. Yeni birşey yaratmak tamam da, neyi, nereye, neden, koyduğunu bilmek, herşeyin bir uyum içerisinde hareket etmesini sağlamak, ulaşmak istediğin hedef kitlenin beynindekini ya da ulaşmak istediğin herneyse onu ortaya dökmektir.

Peki Yaptığın tasarımlarda ne kadar özgürsün? Ne için yaptığına bağlı bu. Tasarımı sadece para için yapıyorsan özgür değilsin ama bir şekilde dengeleyerek hem para için hem kendin için, kendini tatmin edecek şekilde

tasarım yapabilirsin. Kendine zaman ayırabilirsin, mesela bir sergi açabilirsin böyle ideallerin varsa. Tamamen tasarımcının o kafasındaki şeye bağlı bunlar. Ben bu işi para için yapıyorum kardeşim diyorsan bence tasarımcı değilsindir. Ama şu şekilde özgür olabilirsin. Bir yere kadar gelmişsindir, insanlar artık senin dediğini bir şey olarak kabul ediyordur, yaptıklarını yorumlamıyordur ve tamam bu böyledir dediklerinde işte o zaman özgürsündür. O zaman istediğini yap. Zaten beyninde olgunlaşmış olacağı için saçma sapan işler yapmazsın. Ben bir tasarım yapayım ona bir onay alayım demezsin, budur dersin. İşte o zaman özgür olursun. İnsanların sana ihtiyaç duyduğu noktada özgürsündür. Tasarımcının bir noktaya gelmesi Türkiye`de bu yüzden çok zor, çünkü hiçbir zaman 'evet budur' denildiğini çok rahat duyamazsın, duyamayacaksın. Çok sağlam bir iş yapmadığın sürece bunu yaşatmaz kimse sana gibime geliyor.

Yrd. Doç Himmet Gümrah – Ressam, 02.05.2012

EĞİTİM

Lisans, İ.D.G.S.A. Mimar Sinan G.S.Ü, 1981

Yüksek Lisans, İ.D.G.S.A Mimar Sinan G.S.Ü, 1981

Sanatta Yeterlilik, İ.D.G.S.A. Mimar Sinan G.S.Ü, 1989

İŞ DENEYİMİ

Fırat Üniversitesi Rektörlüğü, Okutman, (1983 - 1992)

Fırat Üniversitesi, Tek. Bil. MYO, Yardımcı Doçent, (1992 - 1994)

Gazi Üniv., Gazi Eđt. Fak. Resim Böl., Yardımcı Doçent, (1994 - 2008)

Atılım Üniv., Güzel Sanatlar Tasarım ve Mimarlık Fakültesi, Yardımcı Doçent, (2008 - Sürüyor)

AKADEMİK DENEYİM

Fırat Üniversitesi Rektörlüğü, Güzel Sanatlar Bölümü, Bölüm Başkanı, (1983 - 1992)

Fırat Üniversitesi, Tek. Bil. MYO, Grafik Programı, Program Başkanı, (1992 - 1994)

Fırat Üniv., Tek. Bil. MYO, Yön. Kurul Üyesi, (1992 - 1994)

Gazi Eđt. Fak. Resim Bölümü, Böl. Bşk. Yrd., (1994)

Gazi Eđt. Fak. Resim Bölümü, İş Eđt. Anasanat Dalı Bşk. (1994 - 1997)

Atılım Üniv. Güzel Sanatlar Tasarım ve Mimarlık Fakültesi, Grafik Tasarım Bölümü, Bölüm Başkanı, (2009 - Sürüyor)

Bir tasarımcı olarak karşılaştığınız en büyük zorluk neydi?

Bir tasarımcı olarak karşılaştığım en büyük zorluk ürettiğim çalışmaların, maddi ve manevi anlamda değerini bulmamasıdır diyebilirim.

Kimin ya da hangi yaşadığınız deneyimin kariyerinizde büyük rolü oldu?

Eđitim hayatımız boyunca karşılaştığımız hocalarımızın büyük bir rolü oldu. Ayrıca alanda, sergilerde sunulan işlerin ve tasarımlarında oldukça önemi var diyebilirim.

Mesleğinizin en çok keyif aldığınız yönü nedir?

Ben öğretim elemanı olduğum için bu soruya öncelikle gençlerle beraber olmak diye cevap verebilirim. İkincisi de kendi duygu, düşünce ve deneyimlerimi tasarımlar yoluyla görünüyor hale getiriyor olmasıdır.

Mesleğinizin en az keyif aldığınız yönü nedir?

En az keyif aldığım yönü 1. soruda da bahsettiğim gibi, karşımıza bir zorluk olarak çıkan, yapılan tasarımların maddi ve manevi olarak gereken değeri görmemesidir.

Bir tasarımcı olarak birincil sorumluluklarınız ve görevleriniz nedir?

Etik değerlere uygun olarak davranmak ve bir eğitimci olarak öğrencilerimize tasarım hakkındaki bilgimizi, deneyimimizi çağdaş gelişmeleri de göz önünde bulundurarak aktarmak diye düşünüyorum

Tasarımcı eğitim almalı mıdır? Günümüz endüstrisinde bu eğitimin önemi nedir?

Tabii ki eğitim alacak ama eğitim almasa bile alanla ilgili bütün literatürü çok iyi takip etmesi, taraması gerekir. Hem geçmişi bilmesi, hem de günümüzde ki yenilikleri, teknikleri, teknolojileri takip ederek, bunlara hakim olması gerekiyor.

Bir tasarımcının en önemli niteliği ve yeteneği nedir?

En önemli özelliğini çok geniş düşünebilen bir yapıda olması olarak görüyorum ve aynı zamanda tasarımılayabilme yeteneğine sahip olmalıdır. Çünkü insan, kafasındakini aktarma noktasında bu tür bir yeteneğe sahip değilse başarılı olmayabilir. Sadece düşüncede kaldığında, fikir uçar gider.

Bu mesleğe yönelmenize yol açan neden nedir?

Bu mesleği yapan büyüklerimiz ve eğitim hayatım boyunca hocalarımlın yaptıkları yönlendirmeler benim bu mesleği seçmeme yol açmıştır.

Bu mesleği seçmek isteyen birine verebileceğiniz en önemli tavsiye nedir?

Günümüzde tasarım önemli bir konu bu nedenle de gelecek vaat eden bir meslek. Tasarımcı sadece belli bir alanda özelleşebileceği gibi çok geniş alanlarda da tasarımlar yapabilir. Mesela bir endüstriyel tasarımcı, aynı zamanda bir moda tasarımcısı olabilir, veya aynı zamanda çok iyi bir grafik tasarımcı olabilir ya da başka alanlarda da kendini ispatlayabilir. Günümüzde bunun örnekleri sayısızdır. Dolayısıyla kendini geliştiriyor olabilimek önemlidir.

Ancak, herkes tabii ki bu mesleği yapmamalıdır. Bu mesleğin bilinçli olarak yapılması gerekmektedir. Örnekse ev hanımları yeri geldiğinde / zaman zaman kendi evlerini dekore edebiliyorlar. Peki ne kadar başarılı olabiliyorlar, ya da ilerleyebiliyorlar? Tabii ki bir yere kadar, çünkü bir profesyonelin yaptığı ile bir

amatörün yaptığı arasındaki fark çok bariz. Eğer bir işin gerçekten doğru olmasını istiyorsak onu profesyonelce ele almalıyız ve profesyonellere yaptırmalıyız.

Sizce Tasarım ne demektir?

Tasarım; duygu, düşünce, ve ihtiyaçların, çağdaş veriler doğrultusunda biraraya getirilmesiyle, gelişen teknolojiyi, tasarımın gerektirdiği teknolojiyi kullanarak onu görünür hale getirmek, çizmek ve üretmektir. Tasarım budur. Bu görünür hale getirme 2 boyutlu yüzeyde de gerçekleşebilir, birebir alana yönelik olarak uygulayarakta gerçekleşebilir. Ayrıca tasarımcının tek alanda değilde, disiplinlerarası düşünerek tasarımlar yapması gerektiğine inanıyorum.

Mehmet Beşe – İç Mimar, 03.05.2012

EĞİTİM

Lisans, Bilkent Üniversitesi, İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı Bölümü, (2001 - 2005)

Yüksek Lisans, Florence Design Academy - Italy, Industrial Design Master Degree, (2007 - 2008)

İŞ DENEYİMİ

Yüksel Proje, İç Mimar, (2005)

Meriç İnşaat, Maden Ltd., İç Mimar, (2006)

VIA Design İç Mimarlık Ofisi - Ankara, Kurucu Ortak, Mimari Tasarım Direktörü, (2008 - Sürüyor)

Bir tasarımcı olarak karşılaştığınız en büyük zorluk neydi?

Biz genç bir tasarım ofisiyiz ve karşılaştığımız en büyük zorluk esasen, bu ülkenin şartları içerisinde, istediğimiz şeyi yaparak, istediğimiz hayatı yaşayamamak. Bunu şöyle açıklayayım; istediğin birşeyi yaparsan, istediğin birşeyi ortaya koyarsan para kazanamıyorsun işin doğrusu bu. Sonuç itibariyle bu bir sanat değil. Bunun asıl amacı para kazanmaksa, birşeyler üretmekse, birşeyleri hayata dahil etmekse onu yapamadık daha doğrusu yapmakta büyük sıkıntı çektik. Ancak şu anda edindiğimiz tecrübelerle bunu bir şekilde aştık diyebiliriz.

Kimin ya da hangi yaşadığınız deneyimin kariyerinizde büyük rolü oldu?

İki kişinin benim bugüne kadar yaptığım işlerde büyük rolleri var. Bir tanesi, bizimde meslektaşımız olan, bizimle aynı okuldan mezun olan Neşet Güne. Hakikaten onun faydasını çok gördüm. Ondandır, estetik kaygıların değerini, organizasyonun nasıl oluşturulduğunu, işe nasıl bakılması gerektiğini, hatta bir iç mimarlık ofisinin, bir tasarım atölyesinin nasıl nasıl işletilmesi gerektiği hakkındaki tüyoları aldığımı düşünüyorum. Bunun yanı sıra ortağım Onur Tatver'in babası Haluk Tatver diyebilirim. Başından beri bize hakikaten çok detaylı, akılcı, sistem bilgileri verdi. O olmasaydı hakikaten büyük sıkıntı yaşayacaktık ve aslında Neşet Bey yokken, Haluk Amcamız vardı. Hepte var çok şükür. O gerçekten büyük güvence. Özellikle benim içerisinde olduğum iç mimarlık mesleğinde bir yandan estetik kaygılar gerekirken, bu iş bir yandan da teknik sorumlulukları olan bir iş ve bu sebepten ötürü yarın birgün bu teknik sorumluluklarla karşılaşılıyor olduğumuzda, olacağımızda alınması gereken önlemleri Haluk Amca sayesinde hakkıyla öğrenmiş olduk.

Mesleğinizin en çok keyif aldığınız yönü nedir?

En çok keyif aldığımız yönü, bir işi bitirdiğimizde o işten arzu ettiğimiz olumlu tepkiyi aldığımızı hissetmektir diyebilirim. Ya da bir mekan tasarlanıp, uygulandığında kişi onun içerisine girdiğinde, ya da kağıt üzerinde gördüğünde arzu ettiği şeyi görmüş olmanın onun yüzünde oluşturduğu ifade de diyebilirim.

Mesleğinizin en az keyif aldığınız yönü nedir?

Mesleğimin en çok keyif aldığım yönünde bahsettiklerimin tam tersi.

Bir tasarımcı olarak birincil sorumluluklarınız ve görevleriniz nedir?

Bizden bir beklentisi olan müşterilerin, bizden bir beklentisi olan piyasanın, meslektaşlarımızın, tarafımızdan mutlaka ve mutlaka unutulmaması ve meslek – müşteri – piyasa / sektör üçgenin hep omuzlarımızda durması gereken detaylar olduğunun farkında olabilmek diyebilirim.

Tasarımcı eğitim almalı mıdır? Günümüz endüstrisinde bu eğitimin önemi nedir?

Tasarımcı, eğitim mutlaka almalıdır. Yani bu şöyle bir şey; bizim bir alfabemiz var, bu alfabe nedir; elinizi kullanarak kafanızda canlandırdığınızı, hayal ettiğinizi kağıda dökülebilmektir. Bununda bazı temel anlatım metodları var. Bizim için bu iş eskizle başlar, el – beyin koordinasyonunu kurmakla başlar. Bu bir yandan da şöyle birşey herkes yazmayı bilmesine rağmen herkes yazamaz, çünkü bir metin yazmak, bir şiir yazmak ayrı birşey. Dolayısıyla sadece çiziyor olmak yetmez. Bu artık kabiliyetten ziyade teknik bir sorumluluk haline dönüştüğü için, evrensel bir hale getirebilmek noktasında bunun bir dili olduğunu ve bu dille ifade etmek gerektiğini kabul etmek lazım. Bu da bahsettiğim o alfabadir ve bu alfabeyi öğrenmek adına eğitim çok önemlidir. Bunun yanısıra, iki elemanı, iki farklı elemanı biraraya getirme becerisini, onlardan birşey üretebilme, bir organizasyon yaratabilme becerisini sağlayabilecek hale gelmemiz eğitimle olmaktadır diye düşünüyorum.

Tabii ki eğitim almadan tasarımcı olunmaz, olamazsın gibi kesin bir tavır koyabilecek, bunu söyleyebilecek biri değilim ama ben şimdi eğitim aldım, hem de kendi yapacağım işlerle ilgili olarak iyi bir eğitim aldığımı düşünüyorum. Şimdi, ben bu eğitimi almışken, bu emeği ve bu zamanı harcamışken, ve belli bir birikim sahibi olduğumu düşünüyorken, bunu artık aktarmak istiyorum ama ben bunu aktarıırken, benim yan kulvarımda hiçbir şekilde bu konularla alakalı vaktini harcamak istemeyip bu işi farklı şekilde değerlendiren insanlarla da doğal olarak aynı potada olmak istemem. Bu tabii ki belli bir noktada ayrışır.

Müşteri mutlaka bunu ayrıştıracaktır. Ama yine de ne olursa olsun, öncelikle bir kalabalık yaratılacaksa müşteri karşısında, o kalabalığın içerisindeki insanlar eğitilmiş olmalıdır ve günümüz endüstrisinde eğitimin önemi çok fazladır.

Bir tasarımcının en önemli niteliği ve yeteneği nedir?

Müşteriyi çok iyi anlayabiliyor olması gerekiyor. Ayrıca yapmak istediği işi, hakkıyla ve doğru bir şekilde, – bu kağıt olabilir, saha uygulaması olabilir – ortaya koyabilmesi gerekiyor.

Bu mesleğe yönelmenize yol açan neden nedir?

Ne olsam diye düşündüğüm sıralarda o zamanlar Bilkent`te bölüm başkanı olan Halime Demirkan hocamız, ben Bilkent`i ve bölümü görmeye gittiğimde bana sormuştu sen niye iç mimar olmak istiyorsun diye. Bende şey demiştim; ‘Ben işletme, iktisat vs. gibi varolan bir sistemin, bir düzenin içine girip, onun ilerleyişini sağlamak veya işleyişini düzenlemek değil bir şeyi üreten kısımda olmak istiyorum.’ dedim. Benim yarattığım, içine daha çok dahil olabildiğim bir meslek arıyordum. Öte yandan İç mimarlık mesleğinin şöyle de bir tarafı var, bu meslek esasında tasarlanmışları alıp bir organizasyon tasarlamayı gerektiriyor ve ben Halime Hocaya bunu yapmak istediğimi söylemişim.

Bu mesleği seçmek isteyen birine verebileceğiniz en önemli tavsiye nedir?

Tavsiye verebilecek kadar ehil biri miyim, değilim ve olduğumu da düşünmüyorum ama ben ne yapıyorum onu söyleyebilirim. Tasarımcı olmak istiyorsa bir kere düzen kavramını, düzen oluşturabilmeyi çok iyi bilmesi gerekiyor. Düzen olmadığı takdirde bu iş olmaz. Ve herkes tasarımcı olamaz Bu meslek şu değil çünkü; hani ‘Kişi kendinin doktorudur’ diye bir yalan var ya işte bu öyle birşey değil ama herkes öyle olduğunu düşünüyor.

Okulun ilk günü bize hocamız bu işin bir kitabı yoktur dedi ve bu kadar da nettir aslında. Sadece belli disiplinler, belli ekoller, belli akımlar vardır ve bunları iyi algılayabildiyen, iyi gözlemleyebildiyen, iyi idrak ettiysen yaratmak istediğin düzeni bunların arasından çekerek, alarak belli bir tabana oturarak üretirsin, hayata geçirirsin. Bu da onun gibi birşey işte. Bunu yapabilen insanlar tasarımcı olsun, bunu yapabileceğine inan insanlar tasarımcı olsun veya ben

tasarımcıyım diyebilisin. O başta sorduğun sorularında esasında sanki bu var. Eğitim almalı mı, şu olmalı mı, bu olmalı mı diyorsun ya hani. Belli bir noktaya doğru götürüyor o sorular. Eğitimsiz bu iş çok zor ve eğitimsiz bu iş olmayacağı için herkes tasarımcı olmasın. Ha ama bir girip deneyebilir. Benim çok arkadaşım var benle birlikte bu işin eğitimi almaya başlayıpta bırakan. Çünkü ben bunu yapabilirim diye girip yapamamakta var yani ve bu çok normal.

Sizce Tasarım ne demektir?

Tasarım eşittir düzendir. Birşeyi düzenleyebilmek, istenilen niteliğe getirebilmek, işlevini sağlayabilmektir.

Prof. Dr. Cüneyt Elker – Yüksek Mimar, 30.05.2012

EĞİTİM

Mimar, ODTÜ Mimarlık Fakültesi, 1968

Y.Mimar, ODTÜ Mimarlık Fakültesi, 1970

Sertifika, Paris Val-de-Marne Üniversitesi (Gelişmekte olan Ülkelerde Ulaşım Planlaması), 1976

Doktora, İTÜ Mimarlık Fakültesi, 1981

Doçentlik, Üniversitelerarası Kurul (Kentsel Planlama Bilim Dalı), 1992

Profesörlük, 2003

İŞ DENEYİMİ

Karayolları Genel Müdürlüğü Ulaşım Planlaması Şefi, (1969 - 1973)

Ulaştırma Bakanlığı Ulaştırma Koordinasyonu İdaresi Ulaşım Uzmanı, (1973 - 1977)

İmar ve İskan Bakanlığı Metropolitan Planlama Daire Ulaşım Planlaması Başuzmanı, (1977 - 1981)

DPT İktisadi Planlama Dairesi Ulaştırma Sektörü Uzmanı, (1981 - 1985)

Hazine ve Dış Ticaret Müsteşarlığı Anlaşmalar Genel Müdürü, (1985 - 1988)

B.M. Cenevre Daimi Temsilciliği Başmüşavir, (1988 - 1991)

Dış Ticaret Müsteşarlığı Müsteşarlık Müşaviri, (1991 - 2001)

Çankaya Üniversitesi İç Mimarlık Bölümü Başkanı, (2001 - 2010)

Atılım Üniversitesi Güzel Sanatlar, Tasarım ve Mimarlık Fakültesi Dekanı, İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı Bölümü Başkanı, (2010 - Sürüyor)

AKADEMİK DENEYİM

Çankaya Üniversitesi Mühendislik ve Mimarlık Fakültesi İç Mimarlık Bölümü, Bölüm Başkanı, (2004 - 2007 ve 2008 - 2010),

Atılım Üniversitesi Güzel Sanatlar Tasarım ve Mimarlık Fakül. Dekanı ve İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı Bölümü Başkanı, (2010 - Sürüyor)

Bir tasarımcı olarak karşılaştığınız en büyük zorluk neydi?

Bir tasarımcı olarak hem kendimin hem de bütün meslektaşlarımdan karşılaştığı en önemli sorunun, ortak bir ölçüt, değerlendirme sistemi olmayışı diye düşünüyorum.

Kimin ya da hangi yaşadığınız deneyimin kariyerinizde büyük rolü oldu?

Bunun tek bir cevabının olmadığını düşünüyorum. Kendimden büyük birçok insandan bir sürü deneyim edindim ama sanıyorum ki 1. sınıfta temel tasarım dersimize giren Profesör Fritz Janeba'nın bütün meslek yaşamım boyunca kullandığım çok değerli bilgiler verdiğini ve benim için bir rol modeli olduğunu düşünüyorum.

Mesleğinizin en çok keyif aldığınız yönü nedir?

Bir kere, toplumda, prestijli bir yerinin olması insana belli bir motivasyon veriyor ama sanırım en önemli boyutu yaratıcılık diye düşünüyorum. Yaratıcı olmak

insan farklı bir üstünlük ve özgürlük düşüncesi veriyor ve diğer insanlara göre çok daha esnek olabildiğinizi ve daha üst düzeyde görebildiğinizi hissediyorsunuz.

Mesleğinizin en az keyif aldığınız yönü nedir?

Bunu da belki birinci soruya bağlamak lazım. Herkes tarafından benimsenen ortak bir tasarım kriterinin, değerlendirme sisteminin olmayışının işi zora koşması en az keyif aldığım yönü oluyor.

Bir tasarımcı olarak birincil sorumluluklarınız ve görevleriniz nedir?

Ben tasarımı, – ki bunlar özellikle mimarı tasarım, zaman zaman yapmak zorunda kaldığım kentsel tasarım, şehir planlama, bazen iç mimarlık gibi alan içerisindeki tasarımlardır, bu ölçeklerde sanat olduğu kadar da, bilim olarak düşünüyorum dolayısıyla işin sanattan daha çok uğraştıran bilimsel yönünü – elbette ki işin sanatsal yönü de yapılmak durumunda, ben kendim de yapıyorum – ben kendime misyon edinmiş durumdayım.

Topluma ve müşteriye karşı ciddi bir sorumluluğumuz var ve bu sorumluluklarımızı bilimsel yöntemlerle değerlendirilmiş bir projeye gerçekleştirdiğimizde bence başarılı olmuş oluyoruz – ki burada maliyetinden tutunda, kullanıcıya doğrudan doğruya verimli bir şekilde hizmet etmeye kadar giden genel bir perspektiften söz ediyorum. Eğer tasarımı sırasında bilimsel olarak bunlara cevap verebilecek kararları üretebilirsek görevimizi ve sorumluluklarımızı yerine getirmiş oluruz. Bir nevi ayakları yere basan tasarımlar üretmek ama tamamen de bununla sınırlı değil. Ekonomi demek o demek, kullanıcıya doğrudan hizmet vermek o demek ama bunların dışında kolay kolay kullanıcının algılayamayacağı çevresel faktörleri doğru bir şekilde projenin içerisine koyabilmek ve bazı teknik konuları tam olarak yerine getirebilmek bu işin, bu bilimselliğin bir parçası bence.

Tasarımcı eğitim almalı mıdır? Günümüz endüstrisinde bu eğitimin önemi nedir?

Bunun cevabı kuşkusuz evet. Herhalde dünyada çok az sayıda insan kendi kendine, eğitim almadan, ciddi tasarımlar yapabilir. Bu hiç mümkün değil

demiyorum, tabii ki mümkün ama biz sistematik olarak yaklaştığımızda sadece eğitim almalıdır değil iyi eğitim almalıdır, doğru eğitim almalıdır demeliyiz. Çünkü adı eğitim bile olsa bazen yanlış bir müfredat, yanlış hocalar istenilen hedefe ulaşmamızı engeller. Dolayısıyla bence tasarımcının eğitimi son derece hayatidir.

İş sadece, insanın içinde yattığını / yatacağını düşündüğümüz yaratıcılıktan ibaret değil, onun bir şekilde bütün bu eğitim süreci içerisinde alacağı bilgilerle desteklenip, içinin doldurulması gerekmektedir. Bundan sonra bence iyi bir tasarımcı olunur. Dolayısıyla eğitim geçmişte olduğu gibi günümüz endüstrisinde de önemlidir ve gelecekte de önemli olacaktır.

Bir tasarımcının en önemli niteliği ve yeteneği nedir?

Başta vermiş olduğum cevapların içerisinde aslında bu biraz gizli. Ben tasarımcının bilimsel yönünü çok önemsemişimi söylemişim, dolayısıyla kendi yaratıcılığının yanı sıra, tasarım alanında iyi bir eğitim almış olmalı, kendini yetiştirmiş olmalı, bilimsel olarak düşünebilme yetisine sahip olmalıdır. İkincisi işin öbür yanı, işin sanat yanı, işin yaratıcılık yanı. Tabii ki tasarımcı yaratıcı olmalıdır, ayrıca özgür düşünebilimelidir. Makro düzeyden bakıp sorunlarına ondan sonra cevaplar üretebilmelidir. Ayrıca kolay tatmin olmayan, ucuz ve kolay çözümlerden kaçan bir insan olması, birşeyleri kendine dert etmesi, merak etmesi bence önemlidir.

Bu mesleğe yönelmenize yol açan neden nedir?

İnsanlar şimdi olduğu gibi geçmişte de meslek seçimi sırasında çok fazla bilgili olmuyor ve benim zamanımda da açıkcası bu böyleydi. Hatta ben üniversiteye girdiğimde Türkiye`de öyle genel bir üniversite sınavı yoktu sadece ODTÜ, Teknik Üniversite gibi birkaç tane yerin sınavı oluyordu geriye kalanlara başvuruyordunuz ve giriyordunuz o derece kolaydı.

Ben kendimce zor yolu seçtim. O zamanki adıyla İstanbul Güzel Sanatlar Akademisi şimdi Mimar Sinan Üniversitesi ve ODTÜ`nün sınavlarına girdim. Her ikisinde de başarılı oldum ama ailevi nedenlerden dolayı ODTÜ`ye girdim. Şunu da itiraf edeyim, ben bu sınavlara girmeden birkaç ay öncesine kadar bir mimar

ile bir inşaat mühendisi arasındaki farkı bilmiyordum. Bunu bir makine mühendisi ve akademisyen olan enişteme sorarak öğrendim ve o, mimar şunu yapar, inşaat mühendisi şunu yapar deyince, o zaman kendi kendime demek ki ben mimar olmak istiyordum dedim ve ısrarla onun üzerine gittim. Meslek seçimi görücü usulüyle evlenmek gibi birazda. Baştan tavsiye üzerine o işe giriyorsunuz, aşk sonradan geliyor. İyi ve kendime yakıştığını düşündüğüm bir eğitim tercihi yaptığımı da hemen 1.ve 2. yıllarda anladım – ki sanıyorum çoğu meslektaşım da bundan çok farklı değil. O zamandan beri de mesleğimi severek ve gurur duyarak yapıyorum.

Bu mesleği seçmek isteyen birine verebileceğiniz en önemli tavsiye nedir?

Herşeyden önce bir kere, zor, yıpratıcı eski deyimle meşakkatli bir meslek olduğunu bilerek, çalışmayı, çalışmayı, çalışmayı göze alması gerekiyor. 1. şart bu. Ondan sonra tabii sırasıyla, iyi örneklerden yararlanmak, baktığını değerlendirmek, yorumlamayı bilmek , eleştirmeyi bilmek, eleştirel göz son derece önemli. Bu konulara dikkat edildiği zaman gerisi zaten eğitimdeki birtakım mihenk taşlarından zoraki olarak alınarak tamamlanacaktır dolayısıyla ben çalışmak, kendinde yorum yapabilecek kapasiteyi yaratmak ve en önemlisi de kendi yaptığını daha iyiye götürebilmek adına kendini eleştirmeyi bilmek verebileceğim en önemli tavsiyelerdir diyebilirim.

Ayrıca Tasarım mesleğinin aslında toplumun çok çok küçük bir kısmı dışında – 3 boyutlu görme engelleri olanlar dışında – herkes tarafından yapılabilecek bir meslek olduğunu düşünüyorum ama bu tabii ki herkes bu işin yapsın demek değildir. Herkesin kendi içindeki o cehvere göre doğru bir meslek seçmesi gerektiğini düşünüyorum. Ancak, bazı konularda farkındalık programları olduğu gibi; örnekte depremlere, afetlere karşı duyarlı olmak, enerji verimliliği konusuna hassas olmak gibi, ve bunların günümüzde ilkokuldan başlayarak müfredata yerleştirilmiş programlara dönüşmesi gibi, tasarım denilen kavrama da bir farkındalık geliştirmek adına aynı uygulamanın uygun bir zaman dilimi gözetilerek insanın eğitimi boyunca yapılabileceğini düşünüyorum.

Sizce Tasarım ne demektir?

Tek başına tasarım dediğimiz zaman pek çok meslek alanını kast etmiş oluyoruz ama ben, istersen mimari tasarım alanını cevaplamaya çalışayım. Bir mimar, çoğu kişi tarafından bir orkestra şefine benzteilir. Mimari tasarımı yapan kişinin, bir eşgüdüm koordinasyon rolü vardır, yani kendisi tasarımı yapar ama, muhakkak mühendis, peyzaj mimarı, iç mimar gibi başka meslek alanlarıyla iletişim halinde olur, gereken bilgileri verip geridönüşünü alır, gerektiğinde onları düzeltir, ve bu şekilde tasarımlarını oluşturur. Dolayısıyla sarımcının, bu orkestra şefi rolü, yönetici rolü önemlidir. Tabii ki bu farklı tasarım alanlarında aynı boyutta ve aynı şiddette olmaz. Örnekse endüstri ürünleri tasarımı ele aldığımızda, tasarımcı kendini kullanıcıya karşı sorumluluğu olan ama bir taraftanda pazarlamacıya karşı sorumluluğu olan bir durumda bulur. Bunu yaparken, belki mimar gibi bir orkestra şefi olmasa bile, bu farklı talepleri yerine getirecek ve bir taraftanda estetik kaygıları sağlayacak tasarımlar yapmaya çalışır. Ayrıca soruya cevap vermeden önce kendi aramızda da konuştuğumuz gibi aslında, bu röportaj içerisindeki herhalde en zor soru bu olsak gerek, ve bunun cevabını tek bir şekilde vermek oldukça zor çünkü bu üzerine saatlerce konuşulabilecek, doktora tezleri yazılabilecek bir soru ve bu kadarıyla yetinelim istersen.

BÖLÜM 6 - SONUÇ VE DEĞERLENDİRME

Tezin özet kısmında da bahsedildiği üzere : İnsanların yaşam pratiklerini, tasarım ilkelerini, duygular ve hayal gücü yoluyla biçimlendirerek, kullanıcı algısını değiştirmeyi hedefleyen, etkili ve başarılı tasarımlar yapmaya çalışan bir tasarımcının kim olduğunu sorgularken karşısına çıkan koşullar, tarih boyunca süre gelen değişimlerin ve dünya düzeninin bir sonucudur. Bu noktada tasarımcının eğitimi boyunca öğredikleriyle, mesleğe başladığında karşısına çıkanlar arasındaki farklılıklar ve benzerlikler belirginleşecektir. Bunun yanı sıra özgürlüklerinin, karşılaştıklarıyla (alanda yaptığı uygulamalar, müşteri tasarımcı ilişkisi vb.) çakışmasının farkına varacaktır. Bu çakışma kendi başarısızlıklarıyla yüzleşmesine engel olacak türden bir iktidar arayışı olmadığı sürece tasarımcının kendini ve mesleğini sorgulayış şekli yeniden biçim değiştirecek, bir kere daha kim olduğunu sorgulamasına zemin hazırlayacaktır. Tasarım, Tasarımcı, İç Mimarlık ve İç Mimar kavramlarını, mesleğin zorluklarını, kimliğini, algılanışını irdelemek, ‘ *Tasarımcı / İç Mimar Kimdir ?* ’ sorusuna kapsamlı bir cevap aramak ve ‘Tasarımcı’ veya ‘İç Mimar’ denilen bireyin limitlerindense, potansiyellerini, bugününü ve geleceğini araştırmak, öğrenmek ise bir başlangıç noktası olarak önemlidir.

Yaratıcılıkla, iç içe olan ve çok geniş bir anlam ifade eden tasarım kavramı günümüzde yaygın bir şekilde kullanılmaya başlanmış, toplum, bunu, günlük yaşantısında sıklıkla kullanır hale gelmiş, saç tasarımı, kaş tasarımı, x tasarımı, y tasarımı gibi birçok tanımlamalar ve yorumlamalar türemiştir. Ayrıca, ‘tasarım’ sözcüğünün medyada, moda dergilerinde, rastgele konuşmalarda bu denli, sıkça kullanılan bir sözcük haline gelmesi, kimi zaman bilinçli, kimi zaman bilinçsiz olarak bu kavramın içinin boşaltılıp, yozlaşmasına sebep olmuştur. Tasarım kavramını, yaptıklarıyla ilişkili olsun ya da olmasın, her alanda kullanarak basite indirgenmesine yol açan toplum zamanla bu mesleğin uygulayıcısına da aynı şekilde davranmaya başlamış ve bu aşırı kullanım tasarım kavramının ve tasarımcının önemini yeteri kadar anlaşılamamasına yol açmıştır.

Bir tasarım disiplini ve meslek olarak dünya tarihinde teknolojik ve toplumsal deęişimin hızla yaşandıęı endüstri devrimi ve bu dönemin getirilerinden biri olan Modernizm`in kuram ve uygulamalarıyla olgunlaşan ve tez boyunca bir çok kere tanımlanan; kısaca bireysel ve toplumsal anlamda tanımlanmış belirli mekansal problem veya ihtiyaçların giderilmesi için fiziksel ve estetik çözümlerin gerçekleşmesini sağlayan bir pratik olan İç Mimarlıkta tıpkı dięer tasarım disiplinlerinde olduęu gibi aynı yozlaşmanın ve deęer kaybının kurbanı olmaya başlamıştır.

Tüm bu anlatılanlar oldukça negatif görünmekle beraber bu kavramın popüler kültürde bu denli yer alması gelişmesine de yola açabilecektir. Bahsedilen süreçler kısa vadede olumsuz gibi görünse de zaman içerisinde yapılacak araştırmalar ve tartışmalar neticesinde toplumun bilinçlenip gelişme şansı yakalamasını ve tasarım kavramı ve onun getirilerine daha başka bir gözle bakmalarını sağlayacaktır.

Ne var ki, bahsedilen bu yanlış algıyı kırmak ve insanlara tasarım, tasarımcı ve iç mimar kavramlarını anlatabilmek için öncelikle doğru olarak bu mesleğin ve uygulayıcısının tanımını yapma zorunluluęu doğmaktadır. Çünkü dünya üzerinde tasarım yapabilen tek canlı olarak insanın, bu yetiye gerektięi deęeri vermemesi ve bu kavramı yeteri kadar anlayamamış olması kabul edilemez. İnsanoęlunun var olduęu andan itibaren var olmaya başlayan tasarım kavramının, insanın, doğayı, kendine ve ihtiyaçlarına göre şekillendirmesiyle kimi zaman basit bir mızrak olarak kendini gösterdięi kimi zaman oldukça teknik ve karmaşık olan mimarlık, iç mimarlık, mühendislik vb. gibi kollara ayrıldıęı düşünöldüęünde; nasıl bir gelişim ve deęişim gösterdięini, gelecekte nereye doğru gideceęine dair ipuçlarını aktarmak bu açıdan önem arz etmektedir. Bu aktarmanın; toplum ve tasarımcı bireyin ilişkilerinde deęişikliklere yol açması - örnekse; bir bilim ve sanat olarak tasarım kavramının algılatılması denilebilir - ve aradaki baęı güçlendirmesi ise kuvvetle muhtemeldir.

Karmaşıklaşarak kollara ayrılan tasarım kavramının insan hayatı ve dünya üzerindeki etkisininin, bu kavramın gerçekleştirebileceklerinin doğru bir şekilde gelecek nesillere ulaşması ise eğitim yoluyla mümkün olmaktadır. Fakat bireyin milli eğitimle başlayan eğitim süreci tasarım alanında özelleşeceęi noktada

adeta bir kültür şokuna dönüşmektedir çünkü birey o ana kadar farkında olmadığı kavramlarla tanışmakta ve bu eğitim süreci onun hayatını tamamiyle değiştirmektedir. Dolayısıyla Tasarım disiplinlerindeki çeşitli gereksinimler için başlangıç eğitiminin türlerini, gerekçelerini, amaçlarını kavrayabilmek gerekmektedir. Çünkü verilen eğitimin türleri, bu eğitimin amaçları, neden - sonuç ilişkileri gibi konular tasarım disiplinlerinin kavranmasında ana belirleyicilerdir. Ayrıca İç mimarlık mesleği özelinde bu mesleğin tarihsel gelişimi incelenmek ve bu meslek dalı için eğitim sürecinin önemli olup olmadığı, alınan eğitimin tasarımcıyı geleceğe ne kadar hazırladığı, sadece okulda alınan eğitimin yeterli olup olmadığı mutlaka sorgulanmalıdır. Tüm bu sorgulamalardan sonra ortaya çıkan sonuçlar ise 'Tasarımcı Kişilik', 'Tasarım Bilinci ve Yaratıcılığın Eğitimle Geliştirilmesi', gibi kavramları netleştirecektir.

Bunun yanısıra Tasarım kavramının, gereksinimden dolayı tasarlamayla başlayan, deneme – yanılma yoluyla tasarlamayla devam eden, ve günümüze kadar geçirdiği süreçlerin aktarılması ve yaratıcı bir süreç olarak tasarlama eyleminin, yeni bir fikir bulmanın ve bunu gerçekleştirebiliyor olmanın neyi ifade ettiğinin bilinmesi bu mesleğin yukarıda bahsedildiği şekliyle yanlış algılanmasını engellemeye büyük faydası olacaktır. Çünkü insanoğlunun, materyalizm ve tüketim toplumunun bir getirisi olan arzu ve isteklerini tatmin edebilecek yegane kavram olan tasarım bu noktaya ulaşabilmek için oldukça uzun bir yolculuk yapmıştır. Aynı zamanda insan hayatının artık vazgeçilmez bir parçası olan teknolojinin de yaratıcısı olan tasarımcının daha çok tasarım için daha çok teknolojiyi, daha çok teknoloji için daha çok tasarımı üretmesi ve kurduğu ya da kurmaya çalıştığı tasarım - teknoloji etkileşimi, hem bilim, hem de sanat olan tasarım kavramının dünyayı ne denli dramatik bir şekilde değiştirdiğinin apaçık bir örneği olarak görülebilir.

Teknolojiyi üreten tasarımcının ise özgün olması, taklitten uzak, geçmişe öykünmeyen, ileriye dönük, orjinal ve yaratıcı fikirleri olması gerekmektedir. Ancak bu şekilde yaratıcısı olduğu teknolojiyi daha da ileri götürebilir. Özgün olmasının bir sınırı yokken özgür olmasına zaman zaman sınır getirilen tasarımcı, aramakta olduğu özgürlüğün aslında tam olarak neyi ifade ettiğini de iyi tahlil etmek zorundadır. Bu arayış insan hayatını kontrol etmeyi amaçlayan

içi boş ve kibirli bir iktidar arayışı mı, yoksa başarısızlıklarıyla yüzleştirmesini geciktirecek bir gerekçe mi, bilmiyorsa, salt olarak özgürlükten bahsetmesi kendisinin ve uygulayıcısı olduğu mesleğinin algılanışını olumsuz yönde etkileyecek, güven kaybına neden olacaktır.

İnsanoğlu için bir problemin veya bir ihtiyacın olabilecek en iyi ve en güzel biçimde giderilmesi amacıyla yola çıkılarak yapılan iç mimarlık mesleği, bu nedenden ötürü sanat ve bilim olmanın yanında aynı zamanda etik bir nitelik de taşımaktadır. Aynı zamanda tasarım söyleminin ve tasarlama eyleminin sürekli değişen rolünün ve tasarımcının tüm bunların arasında nerde durduğunun bilinmesi gerekmektedir çünkü iç mimarlık mesleği uygulama sürecinde programlama, tasarıma başlangıç, tasarım gelişim süreci, sözleşme metninin hazırlanması ve sözleşme metninin uygulanması gibi bir çok evreden geçmektedir. O halde içi boş ve sığ kabuklardan ibaret olan mekanları üretmemek, bilinçsizce üretilen mekanlarla insan hayatını tehlikeye atmamak için, tasarım kavramının sürekli ve hız kesmeden değiştiği ve geliştiği günümüz dünyasında, iç mimar, meslek hayatına gelecekte de sağlam adımlar atarak devam edebilmek için karşısına çıkacak zorlukları, mutlak bilgi ve tecrübeyle alt edebilecek donanımlara sahip olmak zorundadır.

Gerek eğitimsizlik yüzünden tam olarak bilinmeyişi – ki bu ülkemizde büyük bir sorundur – gerek medyanın (yazılı ve görsel basın) bilinçli veya bilinçsiz olarak yanlış yönlendirmesiyle, mesleğin yozlaştırıldığı ve insanlarda yanlış algının yaratıldığı Türkiye`de, tasarımcı / iç mimar denilen bireyin daha doğru bir şekilde algılanmasını sağlamak için, tasarımcının aslında kim olduğunu, bu mesleği neden yaptığını, herkesten önce kendisinin bu mesleğe olan yaklaşımını sorgulamak için kaleme alınan bu tez bu yolda ilerleyen tüm tasarımcılara bir kaynak olmayı hedeflemektedir.

Frank Chimero: ‘ *Good design is all about making other designers feel like idiots because that idea wasn't theirs (İyi bir tasarım, diğer tasarımcılara o fikir onlara ait olmadığı için kendilerini yetersiz hissettirendir).*’ demekte ve bu tezin çıkış noktası olan 'Tasarımcı Kimdir?' sorusuna tez boyunca anlatılanlar ışığında, bir anlamda, cevap vermektedir. Denilebilir ki, bu meslek yeteri kadar değerlendirilemese de, var olmak adına yapılanlarla her keresinde beklenen

sonular elde edilemese de, tasarımcı, Chimero`nun bahsettiđi Őekliyle bir fikri / őrünü ortaya atıp onu gerekleŐtirebilecek hayal gőrüne, donanıma, yeteneđe ve birikime sahip olandır ve yine denilebilir ki, ondan őrnceki tasarımcılar, tım eđitim hayatı, edindiđi tecrübeleri onu bu ana hazırlamıŐtır.

Sonu olarak bu tez, daha őrnce de dile getirildiđi őrzere tasarım ve tasarımcı kavramlarına dair anlatılanlara, farklı bilimsel arayıŐlar ve yaklaŐımlar oluŐturularak, konunun yeniden ele alınabilirliđi ve geliŐtirilebilirliđi de göz ardı edilmeden, baŐka bir bakıŐ aısı sunmaya alıŐmakta ve ilgili olsun ya da olmasın, bu kavramlar etrafında dolaŐan tım bireylerin, bu ok boyutlu ve geniŐ konuda, őrzgün bir bakıŐ aısıyla, geleceđe iliŐkin yeni fikirler őrtebilmelerini ve vizyon geliŐtirebilmek amacıyla genel bir yaklaŐımda bulunulabilmelerini sađlamayı hedeflemektedir.

KAYNAKÇA

- Abbasođlu, H. (1999). *Anadolu'da Antik Çađ'da Konut, Tarihten Günümüze Anadolu'da Konut ve Yerleşim*. İstanbul : Tepe Mimarlık Kültürü Merkezi.
- Akarsu, B. (1998). *Felsefe Terimleri Sözlüğü*. İstanbul : İnkılap Yayınevi.
- Akın, Ö. (1986). *Psychology of Architectural Design*. London : Pion Ltd.
- Aksoy, E., (1975). *Mimarlıkta Tasarım, İletim ve Denetim*. Trabzon : Karadeniz Teknik Üniversitesi Yayınları.
- Akyürek, E., (1994). *Ortaçađ'dan Yeniçađ'a Felsefe ve Sanat*. İstanbul : Kabalcı Yayınevi.
- Alexander, C., (1977). *A Pattern Language*. Oxford : Oxford University Press.
- Alexander, C., (1979). *The Timeless Way of Building*. Oxford : Oxford University Press.
- Archer, B., (1971). *The Technological Innovation - A Methodology*. London : Science Policy Foundation.
- Archer, B., (1973). *The Need For Design Education*. London : Royal College of Art Press.
- Aslıer, M., (1970). *Türkiyemiz*. Tatbiki Güzel Sanatlar Yüksekokulu, İstanbul : Ak Yayınları.
- Atalayer, F., (1993). Temel Sanat Eğitiminin Gerekliliđi. *Eskişehir Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Yayınları Anadolu Sanat Dergisi*, Eskişehir.

- Atılğan, D., (2006). *Gelişen Tasarım Araç ve Teknolojilerinin Mimari Tasarım Üzerindeki Etkileri*. Sanatta Yeterlilik Tezi, D.E.Ü Fen Bilimleri Enstitüsü, İzmir
- Avcı, N., (1990). *Enformatik Cehalet*. İstanbul : Rehber Yayınları
- Aydınlı, S., (1993). *Mimarlıkta Estetik Değerler*. İstanbul : İ.T.Ü Mimarlık Fakültesi Baskı Atölyesi.
- Aydınöz, A., (1995). *Batılılaşma Sürecinde Türk Mimarlığı*. Ankara : Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi, Güzel Sanatlar Fakültesi Yayınları.
- Aydinli, S., (1992). *Mimarlıkta Görsel Analiz*. İstanbul : İ.T.Ü Mimarlık Fakültesi, Baskı Atölyesi.
- Bağlı, H., (2006). Türkiye`de Tasarım Söyleminin Oluşturucusu ve Dönüştürücüsü Olarak Basın. *Türkiye'de Tasarımı Tartışmak - III. Ulusal Tasarım Kongresi Bildiri Kitabı*, İstanbul.
- Balamir, A., (1985). Mimarlık Söyleminin Değişimi ve Eğitim Programları. *Mimarlık Dergisi*, Ankara.
- Balamir, A., (1985). Tasarım Eğitiminin Tasarımına İlişkin Bazı İlkeler. *Mimarlık Dergisi*, Ankara.
- Balamir, A., (1991). Meslek Sorunlarımız İçinde Mimarlık Eğitim Programlarının Yeri ve Program Başarısındaki Etkenler. *Yapı Dergisi*, İstanbul.
- Baudrillard, J., (1997). *Tüketim Toplumu*, çev. Hazal Deliçaylı - Ferda Keskin. İstanbul : Ayrıntı Yayınları.
- Baudrillard, J., (1981). *For a Critique of the Political Economy of the Sign*, Çev. C. Levin. USA : Telospress.

- Bayazıt, N., (2004). *Endüstriyel Tasarımcılar İçin Tasarlama Kuramları ve Metodları*. İstanbul : Birsen Yayınevi.
- Bayazıt, N., (1982) *Endüstri Ürünlerinde ve Mimarlıkta Tasarlama Metodlarına Giriş, Tasarlama Metodlarının Gelişmesi*. İstanbul : İ.T.Ü. Mimarlık Fakültesi.
- Bıyıkçı, E., (2007). *Gelişen Teknolojik Süreçlerin Tasarım Kavramı Üzerine Etkileri ve Teknoloji - Tasarım İlişkisinin Araştırılması*. Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Bilsel, C., (1991). *Mimarlıkta Temel Eğitim Sorunları*. Ankara : O.D.T.Ü Mimarlık Fakültesi Yayını.
- Binbaşıoğlu, C., (1995). *Eğitim Psikolojisi*. İstanbul : Sabah Kitapçılık.
- Borja, B., (2005). *Tasarım Yönetimi, Çev: Sibel Kaçamak*. İstanbul : Kapital Medya.
- Brawne, M., (2003). *Architectural Thought : The Design Process and The Expectant Eye*. Architectural Press.
- Çakın, Ş., (1988). *Mimari Tasarım İnsan ve Çevre*. İstanbul : Özal Matbaası.
- Çelik, İ. G., (2008). *İç Mimarlık Eğitim Programlarının, Karşılaştırmalı Analizine Yönelik Bir Çalışma*. Yüksek Lisans Tezi, K.T.Ü Fen Bilimleri Enstitüsü, Trabzon.
- Çelik, M., (1996). *Konut Yaşama Hacimlerinde Gereksinim ve Amaca Uygun Esnek Değiştirilebilir İç Mekan Elemanlarına Yaklaşım ve Ankara'nın Gelişme Bölgeleri İçin Bir Öneri*. Sanatta Yeterlik Tezi, Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.

- Cengizkan, A., (2004). Özgünlük ve Tekrarın Tekrarı, Konutta Yeni Gelişmeler ve Nesne Olarak Konut. *Arredamento Mimarlık*. İstanbul : Boyut Yayıncılık.
- Cesar, M., (1983). *Güzel Sanatlar Akademisinden 100.Yılda Mimar Sinan Üniversitesine, Güzel Sanatlar Eğitiminde 100 Yıl*. İstanbul : Mimar Sinan Üniversitesi Yayını.
- Ching, F.D.K., (2003). *Mimari ve Sanatta Yaratıcı Bir Süreç: Çizim*. İstanbul : YEM Yayınları.
- Ching, F.D.K., (1986). *Interior Design*. New York : Van Nostrand Reinhold.
- Coleman, C ., (2010). *Interior Design Practice*. New York : Allworth Press.
- Crinson, M., Lubback, J., (1994). *Architecture : Art or Profession?*. Manchester : Manchester University Press.
- Croix, H., Tansey, R.G., (1986). *Gardner's Art Through The Ages*. USA : Harcourt Brace Jovanovich Publishers.
- Demir, A., (1973). *Çağdaş Teknolojik Gelişmeler - Sosyo Ekonomik Etkileriyle*. Ankara : Ankara Üniversitesi SBF Yayınları.
- Denel, B., (1970). *Tasarım Üzerine*. İstanbul : Yükselen Matbaacılık.
- Denel, B., (1981). *Temel Tasarım ve Yaratıcılık*. Ankara : O.D.T.Ü Mimarlık Fakültesi Yayınları.
- Dodsworth, S., (2009). *The Fundamentals of Interior Design*. United Kingdom : AVA Publishing.
- Eczacıbaşı Sanat Ansiklopedisi*. (2005). İstanbul : Yem Yayınları.

- Emregül, C., (2003). *Teknoloji Bağlamında Binalara Yaklaşım*. Yüksek Lisans Tezi, İ.T.Ü. Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Er, A., (2006). Tasarım “Muz” mudur ?. *XXI Mimarlık Dergisi, Tasarım, Mekan* (Sayı : 43). İstanbul.
- Ertaç, O., (2003). *Endüstri Tasarımında Teknolojik Değişimlerin Ürün Kimliğine Etkileri*. Sanatta Yeterlilik Tezi, Mimar Sinan Üniversitesi, İstanbul.
- Ertek, H., (1999). *İç Mimarlık Kapsamında, Temel Tasarım Eğitimi Kuramlarına Bir Yaklaşım*. Sanatta Yeterlilik Tezi, Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.
- Ertürk, Z., (1987). *Mimari Tasarlama Teknikleri*, Trabzon : K.T.Ü Yayınları.
- Ertürk, Z., (1981). *Mimari Tasarlama : Süreçler, Görsel Modeller ve Teknikler Açısından Bir İnceleme*. Doçentlik Tezi, K.T.Ü., Trabzon.
- Fuat, M., (1997). *Özgünlük Avı*, İstanbul : Yapı Kredi Yayınları.
- Gideon, S., (1982). *Space, Time and Architecture*. USA : Harvard University Press.
- Göker, H. A., (1995). *Bilim – Teknoloji Sanayi Üçlemesi ve Türkiye Üzerine Söyleşiler*. Ankara : Tübitak Yayınları.
- Guilford, J. P., (1959). *Traits of Creativity*. In H. H. Anderson(Ed.), *Creativity and Its Cultivation*. New York : Harperand Row.
- Gürer, L., (1976). *Mimarlıkta Yaratıcılık ve Eğitim*. Doktora Tezi, İ.T.Ü Mimarlık Fakültesi, İstanbul.

- Gürer, L., (1992). *Görsel Sanat Eğitimi ve Mekan - Form*. İstanbul : İ.T.Ü Mimarlık Fakültesi Baskı Atölyesi.
- Güvenç, B., (2005). *Cumhuriyet Döneminde Eğitim*. Ankara : Türkiye Bilimler Akademisi Yayınları.
- Güvenç, K., (2004). *Teknoloji*, TMMOB 50. Yıl Yayınları.
- Güzer, A., (2007). Mimarlıkta Gerçekle Taklidin Sınırı. *Mimarlık Dergisi*, İstanbul.
- Hasançebi, Ö., (2004). *Mimarlık Eğitiminde Yaratıcılık; Temel Tasarım - Mimari Tasarım İlişkisinin İrdelenmesi*. Yüksek Lisans Tezi, Karadeniz Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Trabzon.
- Hasol, D., (2008). *Mimarlık Sözlüğü 10. Baskı*, İstanbul : Yapı - Endüstri Merkezi Yayınları.
- İnceoğlu M., İnceoğlu N., (2004). *Mimarlıkta Söylem Kuram ve Uygulama*. İstanbul : Tasarım Yayın Grubu.
- İzgi, U., (1999). *Mimarlıkta Süreç Kavramlar - İlişkiler 1.Basım*, İstanbul : Yapı - Endüstri Merkezi Yayınları
- Julier, G., (2000). *Culture of Design*. California : Sage Publications.
- Jones, J. C., (1970). *Design Methods*. United Kingdom : John Wiley and Sons.
- Kaçar, H.T., (1996). *İç Mimari ve Resimde Mekan Kavramının İrdelenmesi ve 'De Stijl' Grubu İçinde Etkileşimleri*. Yüksek Lisans Tezi, Anadolu Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Eskişehir.

- Kaçar, H.T., (1998). İç Mimarlık ve Ülkemizdeki Yeri. *Anadolu Sanat Dergisi*, Eskişehir.
- Kaptan, B.B., (1998). İç Mimarlığın Oluşum ve Örgütlenme Süreci. *Anadolu Sanat Dergisi*, Eskişehir.
- Kaptan, B.B., (1999). 20.Yüzyılda İç Mimarlığın Oluşum Süreci. *Antik & Dekor Dergisi*, İstanbul.
- Kaptan, B.B., (2001). İç Mekanın Niteliğini Belirleyen Öğelerin Görsellik Kazanmasını Sağlayan Oluşumlar. *Anadolu Sanat Dergisi*, Eskişehir.
- Kaptan, B.B., (2003). *20. Yüzyıl Toplumsal Değişimler Paralelinde İç Mekan Tasarımı Eğitiminin Gelişimi*. Sanatta Yeterlik Tezi, Hacettepe Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.
- Kapucu, B., Arıburun, E., (2006). Tasarım Bilincinin Yaygınlaşmasında Yayıncılığın Rolü. *Türkiye'de Tasarımı Tartışmak - III. Ulusal Tasarım Kongresi Bildiri Kitabı*, İstanbul.
- Kırım, A., (1990). Türkiye İmalat Sanayinde Teknolojik Değişim. *TOBB Yayın No : 145*, Ankara.
- Knackstedt, V. M., (2008). *The Challenge of Interior Design – Professional Values and Opportunities*. New York : Allworth Press.
- Kolektif, (1994). *Ana Britanica Genel Kültür Ansiklopedisi*, İstanbul : Ana Yayıncılık A.Ş.
- Kolektif, (1994). *Dictionnaire Larousse*, İstanbul : Milliyet Gazetecilik A.Ş.
- Korkmaz, T., (2006). Duvar Ev. *Tasarım Merkezi Dergisi*, İstanbul.

- Koz, D., (2002). Tasarımdaki Çıkmaz, Çıkmaza Alternatifler. *Arredamento Dekorasyon+Mimarlık | 100+50*, Boyut Yayın Grubu, İstanbul
- Kuban, D., (1969). Mimarlık Eğitiminin Amaçları ve Öğretim Programları ile İlgili Sorunlar. *Mimarlık Dergisi*, Ankara.
- Kuban, D., (2002). *Mimarlık Kavramları (Tarihsel Perspektif İçinde Mimarlığın Kuramsal Sözlüğüne Giriş)*. İstanbul : Yem Yayınları.
- Kuban, D., (1984). *Türkiye`de Çağdaş Mimarlığın Gelişiminde Kuramla Pratiğin Sınırları Üzerine Gözlemler, Mimarlığın Son 25 Yılı Semineri Notları*. İstanbul : İ.T.Ü Mimarlık Fakültesi Yayınları
- Kuban, D., (1994). Tasarım Özgürlüğü Mü? Düşünce Özgürlüğü Mü?. *Mimarlık Dergisi*, Ankara
- Küçükerman, Ö., (1996). *Endüstri Tasarımı, Endüstri İçin Ürün Tasarımında Yaratıcılık*. İstanbul : Yem Yayınları.
- Lawson, B., (2005). *How Designers Think, Fourth Edition, First Published 1980*. London : Architectural Press.
- Leiss, W., Kline, S. ve Jhally, S., (1986). *Social Communication in Advertising : Persons, Products and Images of Well-Being*. Toronto : Methuen.
- Lindinger, H., (1990). *ULM Design : The Morality of Objects : Hochschule für Gestaltung Ulm*. Berlin : Einst and Sohn.
- Lowe, P., (1995). *The Management of Technology*. Great Britain : TJ pres.
- Malnar, M. J., Vodvarka, F., (1991). *The Interior Dimension: A Theoretical Approach to Enclosed Space*. New York : Van Nostrand Reinhold

- Massey, A., (2008). *Interior Design Since 1900*. United Kingdom : Thames and Hudson.
- Matelski, M. R., (1996). *Televizyon Haberciliğinde Etik, çev. Bahar Öcal Düzgören*. İstanbul : Yapı Kredi Yayınları.
- Merill, R. J., (1968). Teknoloji maddesi. *International Encyclopedia of Sciences*, C.15. New York : Mac Millian Pres.
- Norberg-Schulz, C., (1988). *Intentions in Architecture*. USA : The MIT Press.
- Norberg-Schulz, C., (1988). *New World Architecture*. USA : Princeton Architectural Press.
- Öğüt, N., (1990). *Mimarlıkta Temel Eğitim Sorunları*. Ankara : O.D.T.Ü Mimarlık Fakültesi Yayınları.
- Özdoğan, M., (1996). *Kulübeden Konuta: Mimarlıkta İlkler, Tarihten Günümüze Anadolu'da Konut ve Yerleşme*, İstanbul : Tarih Vakfı Yayınları.
- Özmimar, S., (2002). *Teknolojinin Mimari Ürüne Yansımaları Üzerine Bir Araştırma*. İ.T.Ü. Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Özorhon, F. İ., (2008). *Mimarlıkta Özgünlük Arayışları 1950-60 Arası Türkiye Modernliği*. Sanatta Yeterlilik Tezi, İ.T.Ü Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Papanek, V., (1974). *Design for the Real World*. London: Granada Publishing.
- Perin, J., (1992). *Les Transferts de Technologic, Çev.T.Arnas*. İstanbul : İletişim Yayınları.
- Pfeiffer, B., (1991). *Frank Lloyd Wright*. Nurnberg : Benedikt Taschen.

- Pile, J. F., (2000). *A History of Interior Design*. Hong Kong : John Wiley and Sons.
- Piotrowski, M. C., (2004). *Becoming an Interior Designer : A Guide to Careers in Design*. London : John Wiley & Sons.
- Read, H., (1960). *Sanatın Anlamı, çev. G. İnal – N. Asgari*. Ankara : İş Bankası Yayınları.
- Roth, L. M., (2000). *Mimarlığın Öyküsü: Öğeleri, Tarihi ve Anlamı, Çev. Ergün Akça*. İstanbul : Kabalcı Yayınları.
- San, İ., (1983). *Sanat Eğitimi Kuramları*. Ankara : Tan Yayınları.
- Şatır, S., (1998). *Endüstri Ürünleri Tasarımında Özgünlük*, Mimar Sinan Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, Yayınlanmamış Doktora Tezi, İstanbul.
- Sevin, V., (1991). *Anadolu Arkeolojisinin ABC'si*, İstanbul : Simavi Yayınları.
- Seyidoğlu, H., (1992). *Ekonomik Terimler, Ansiklopedik Sözlük*. Ankara : Güzem Yayınları.
- Smith, P. F., (2007). *The Dynamics of Urbanism*, United Kingdom : Routledge.
- Smith, P. F., (2003). *The Dynamics of Delight : Architecture and Aesthetics*, Routledge, United Kingdom
- Stevens, G., (1995). *Struggle in the Studio : A Bourdivin Look at Architectural Pedagogy*, *Journal of Architectural Education*, USA
- Tanyeli, U., (1997). *Modernizmin Sınırları ve Mimarlık, Modernizmin Serüveni, h. Enis Batur*, İstanbul : Yapı Kredi Yayınları.

- Tate, A., Smith, C. R., (1986). *Interior Design In The 20th Century*. New York : Harper And Row Publishers.
- Tekeli, İ., (2011). *Tasarım, Mimarlık ve Mimarlar*. İstanbul : Tarih Vakfı Yurt Yayınları.
- Tekeli, İ., (1994). *Tasarımcının Özgürlüğü Mü Yoksa Bir İktidar Arayışı Mı?. Mimarlık Dergisi*, Ankara.
- Teker, M., (1995). *Endüstri Ürünlerinde Tasarımın Değerlendirilmesi*, İTÜ Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- T.D.K Büyük Türkçe Sözlük*, Ankara : T.D.K Matbaası.
- The International Hand Book Of Interior Designers Practise*, (1991). Çev. Nilgün Çarkacı, USA.
- Thiel, P., (1981). *Visual Awareness and Design*. USA : University of Washington Press.
- Timuçin, A., (2004). *Felsefe Sözlüğü*. İstanbul : Bulut Yayınları.
- Tiryaki, Y. K., (1990). *Yapı Üretiminde Teknoloji ve Strateji Yönetimi*, Yüksek Lisans Tezi , İ.T.Ü. Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Trachtenberg, M., Hyman, I., (1986). *Architecture from Prehistory to Postmodernism in The Western Tradition*, Academy Editions. New Jersey : Prentice Hall Inc.
- Tunalı, İ., (2004). *Tasarım Felsefesine Giriş*, İstanbul : Yapı Yayınları.
- Turuthan, T., (1987). *Tasarılama Faaliyeti ve Tasarımcı Nitelikleri Üzerine Bir İnceleme*, Sanatta Yeterlilik Tezi, KTÜ Fen Bilimleri Enstitüsü, Trabzon.

Turani, A., (2007). *Sanat Terimleri Sözlüğü*, 12. Basım. İstanbul : Remzi Kitabevi.

Türkcan, E., (1972). *İktisadi Kalkınmada Bilim ve Teknoloji*, A.Ü. Siyasal Bilgiler Fakültesi, Ankara.

Uraz, U. T., (1993). *Tasarlama Düşünme Biçimlendirme*. İTÜ Mimarlık Fak. Baskı Atölyesi, İstanbul.

Vitruvius, (2003). *Mimarlık Üzerine On Kitap*. Ankara : Şevki Vanlı Mimarlık Vakfı Yayınları.

Yücel, A., (1982). *Söyleşi : Mimarlık, Çevre ve Anlam*. *Mimarlık Dergisi*, Ankara.

Ziesel, J., (1981). *Inquiry by Design : Tools for Environment - Behaviour Research*. California : Brooks / Cole Publishing Company.

İNTERNET KAYNAKLARI

URL - 1, *Mission And Core Values*. Erişim : 28 Kasım 2011
[http://www.ifeworld.org/#Mission + Core Values](http://www.ifeworld.org/#Mission+Core+Values)

URL – 2, *What Is The History Of Interior Design?*. Erişim : 10 Aralık 2011
<http://www.essortment.com/history-interior-design-14446.html>

URL – 3, *Thoughts on Originality*. Erişim : 4 Mart 2012
<http://www.designaddict.com/essais/originality.html>

URL – 4, *Originality And Architecture*. Erişim : 17 Nisan 2012
http://www.bruce-goff-film.com/en/download/bruce_goff_e.pdf

