



Peyzaj Mimarlığı Eğitiminde Bir Stüdyo Çalışması: Kıyı Alanı Peyzaj Tasarım Projesi

A Studio Work in Landscape Architecture Education: Waterfront Landscape Design Project

Habibe ACAR,¹ Makbule Nur BEKAR²

ÖZ

Tasarım insanın zihninde başlayan ve ürünle sonuçlanan bir süreçtir. Bu süreç başlangıçta belirlenen bir tasarım problemine yani tasarımcıdan beklenen çözüme ve tasarımcının konuya yaklaşımı, algısı, yaratıcılığı ve bakış açısına göre farklı şekillerde sonuçlanır. Bu nedenle tasarım, tasarlayan kişiye bağlı olarak sonsuz sayıda çözümü olan bir problemdir. Bu durum eğitimde tasarımın öğrenciler tarafından öğrenilmesi ve kavranmasını da zorlaştırmaktadır. Çünkü tasarımda tek bir doğrudan söz etmek mümkün değildir. Bütün tasarım disiplinlerinde olduğu gibi peyzaj mimarlığı eğitiminde de durum aynıdır. Dolayısıyla peyzaj tasarımı eğitiminde de farklı yöntem ve teknikler uygulanmaktadır. Bu çalışmada Karadeniz Teknik Üniversitesi (KTÜ) Peyzaj Mimarlığı Bölümündeki öğrencilerin peyzaj tasarımı eğitimindeki bir stüdyo çalışması üzerinden değerlendirme yapılmıştır. Bölüm öğrencilerinin mezun olana kadar altı dönem farklı konularla almak zorunda oldukları Çevre Tasarım Proje (ÇTP) dersinin birincisi olan bu stüdyo çalışması ilk proje dersi olması açısından da önemlidir. Sonuçta sınıftaki bir çalışma grubundaki öğrencilerin ortaya koyduğu 8 projenin dersin başlangıcında belirlenen ders öğrenme çıktılarına göre başarılı olduğu görülmüştür.

Anahtar sözcükler: Peyzaj mimarlığı; peyzaj tasarım süreci; peyzaj tasarımı; tasarım eğitimi; tasarım stüdyosu.

ABSTRACT

Design is a process that begins in an individual's mind and finally results in a physical product. This process functions in different ways based on the initially defined design problem, in other words, the solution expected of the designer and designer's approach, perception, creativity, and perspective. Thus, design is a problem that has infinite number of solutions depending on the designer, making it difficult for students of design to learn and comprehend it in education because it is not possible to talk about one single truth in design. This fact applies to landscape architecture education, like other design disciplines. Thus, landscape design education uses methods and techniques different from other disciplines of design. In this study, the studio work of the landscape design training of the students in Karadeniz Technical University (KTU) Landscape Architecture Department was assessed. This studio work is also important as it is the first of a series of Environmental Design Project (EDP) courses that the students are required to take for six semesters on different subjects. The results show that the eight students' projects in the study group fulfilled the course learning outputs determined at the beginning of the lesson.

Keywords: Landscape architecture; landscape design process; landscape design; design education; design studio.

¹Karadeniz Teknik Üniversitesi, Orman Fakültesi, Peyzaj Mimarlığı Bölümü, Trabzon
²Karadeniz Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Peyzaj Mimarlığı Anabilim Dalı, Trabzon

Başvuru tarihi: 22 Ağustos 2016 - Kabul tarihi: 22 Mayıs 2017

İletişim: Habibe ACAR. e-posta: habibeacar@hotmail.com

© 2017 Yıldız Teknik Üniversitesi Mimarlık Fakültesi - © 2017 Yıldız Technical University, Faculty of Architecture

Giriş

Tasarım ve uygulama, yaşam döngüsünde, ihtiyaçlar doğrultusunda ortaya çıkıp hayat bulur. İyi bir tasarım ürünü ortaya çıkarabilmek için yaratıcılıkla birlikte iyi bir tasarım eğitimi almış olmak da son derece önemli ve gereklidir.

Tasarım eğitimi klasik eğitim sistemlerinden farklı olarak çoğunlukla uygulamalardan oluşmaktadır. Güncel hayattaki görsel algı, işitme, koku, tat ve dokunma gibi duyuları da içeren mekan ve zaman kavramlarıyla boyut kazanan bir eğitim sürecidir. Ortaya çıkan ürünler bir ihtiyaca cevap veren çözümleme ve uyarılama sürecidir.

Bu süreç zor ama aynı zamanda keyiflidir. Tasarım eğitimi zordur çünkü tasarım, tasarlayan kişiye bağlı olarak sonsuz sayıda çözümü olan bir problemdir. Yani tasarımda tek bir doğrudan söz etmek mümkün değildir. Bütün tasarım disiplinlerinde olduğu gibi peyzaj mimarlığı eğitiminde de durum aynıdır. Tasarım eğitimi keyiflidir çünkü kişiye ve dolayısıyla algıya, konuya yaklaşıma bağlı olarak ortaya çıkan farklılıklar sonucunda oluşan yeni ürünler heyecanlandırır. Farklı ürünlerin ortaya çıkması, tasarım sürecinde başlangıçta belirlenen bir tasarım problemine yani tasarımcıdan beklenen çözümden ve tasarımcının konuya yaklaşımı, algısı, yaratıcılığı ve bakış açısından kaynaklanmaktadır. Bu durum eğitim sürecinde tasarımın öğrenciler tarafından öğrenilmesi ve kavranmasını da zorlaştırmaktadır.

Bundan yola çıkarak yapılan çalışmada tasarım eğitimi ve özellikle peyzaj mimarlığında tasarım eğitimi ve sürecine değinilmiştir. KTÜ Peyzaj Mimarlığı Bölümündeki öğrencilerin öğrenim süreçleri içindeki ilk peyzaj tasarım projelerinde uygulanan eğitim ve öğretim yaklaşımı peyzaj tasarımını öğretmede bir yöntem önerisi olarak ortaya konmuş ve değerlendirilmiştir.

Çalışmanın Amacı

Tasarım eğitimi ile ilgili çalışmalara bakıldığında eğitim sürecinde tasarımı öğretme noktasında karşılaşılan zorluklara göre farklı öğretim tekniklerinin geliştirildiği ve uygulandığı görülmektedir. Bu çalışmada da tasarım eğitiminde bir yöntem önerisi olarak değerlendirilen peyzaj tasarım projesi ile birlikte, çalışmanın amaçları, bu amaçları gerçekleştirmek için yapılan çalışmalar ve sonuçta yapılan değerlendirmelerin içeriği Şekil 1'de belirtilmiştir.

Tasarım Eğitimi

Tasarım insanın zihninde tasarlama ile başlayan ve ürünle sonuçlanan bir süreçtir. Bu süreç sonucunda önemli olan başlangıçta düşünülen bir soruna çözüm olabilecek, hem özgün, hem estetik, hem de fonksiyonel bir ürün ortaya koyabilmektir.¹ Bütün tasarım disiplinlerinde her proje çözülmeyi bekleyen bir tasarım problemidir. Bu problemlerin çözümünde en önemli rehber temel tasar öğeleri ve ilkelere dir. Tasarımın temel öğeleri; çizgi, yön, aralık, ölçü, biçim,

doku, renk, değer, hareket, ışık-gölgedir. Bu öğeleri kontrol edebilmek için tasarımcılar tekrar, uyum, zıtlık, koram, birlik, egemenlik ve dengeyi içeren temel tasar ilkelerine gereksinim duyarlar.² Tasarım ilkeleri bir kompozisyon içindeki objelerin düzenlenmesini ve birbirleriyle ilişkisini etkiler. Bu ilkeler ve öğeler tasarımın olmazsa olmazıdır.³

Tasarlama süreci sorgulama ve çözüm arama sürecidir. Bu süreç boyunca, akıldaki bilgiler ile bu bilgilerin somutlaşması yeni bilgilerin ortaya çıkmasını sağlar. Yeni bilgilerin tekrar akılda yorumlanması ve yeniden somutlaştırılması ile bu yeni bilgiler gelişir veya daha yeni bilgiler ortaya çıkar. Bu işleyiş, yaratıcı tasarım için kilit öneme sahiptir. Yeni bilgi üretiminin gerçekleşebilmesi için görsel düşünme ve görsel anlatım süreçlerinin doğru ve yeterli ilişkiler kurarak ilerlemesi gerekir.⁴ Görsel düşünme; görmeyi, düşlemeyi ve çizmeyi kullanan bir düşünme yoludur.⁵ Tasarlama sürecinde, imgelerle düşünme, sonuç ürünün somut üretimi aşamasına geçilmeden, bireyin ortaya çıkacak görüntüyü aklında canlandırıp, algılamasını ve yaşatmasını sağlar. Bu sayede, sonuçta ortaya çıkacak ürün, nesneleşmeden, bireyin aklında çok önceden üretilmiş olur.⁶ Daha sonra ürünün somut üretimi için farklı seçenekler değerlendirilebilir. Yapılan bu çalışmada da görsel düşünmeden sonra ortaya çıkan somut ürün, çalışmanın başlangıcından itibaren maket olarak çalışılmış ve tamamlanmıştır. Bu sayede öğrenci önce zihninde tasarladığı mekanları ve birbirleriyle ilişkilerini görerek süreç içinde ilerlemekte ve öğrenmektedir. Bu aşamalarda kullanılan 3 boyutlu çizim ve maket çalışmaları öğrencilerin uzamsal-görsel zekasına katkı yapmaktadır.⁷

Tasarım eğitimi kavramla başlar. Bir nesnenin içeriğini nasıl nesne ve simge diye ayırmak yanlışsa, tasarımı da kavramdan ayrı düşünmek o derece sağlıksızdır. Tasarım ve kavram birbirlerine kaynaşmış ayrılmaz bir bütünün öğeleridir. Tasarımda kavramların varlığı basitten karmaşığa giden ilişkilerden çıkartılan kuralların uygulamasına bağlıdır. Bu tür işlemin olayları ve verileri düzenleme yetkinliği vardır. Tasarım eğitiminde iki ana bilişsel süreçle karşılaşmaktadır. Birincisi 'Üretsel süreçler' kümesi altında toplanabilecek, tasarıma temel hazırlayan bilişsel işlemlerdir. Üretsel süreçler, tasarım öncesi ilk devinime geçen ansal işlemlerin kümesidir. 'İnceleme süreçleri' olarak adlandırılacak ikinci küme ise, değerlendirme ve yorum yapan ansal süreçlerin kümesidir. Üretsel süreçlerin ürettiği tasarım öncesi yapıları, tasarımın diğer sınırlamaları içinde değerlendiren bu işlemler aynı zamanda yorum olanağı da tanımaktadır.⁸

Tasarım eğitiminde öğrenmeyi gerçekleştirebilmek son derece önemli ve gereklidir. Öğrenme, interaktif bir süreçtir⁹ ve başarılı bir öğrenme süreci geçiren öğrenciler nite-

² Öztuna, 2017, s. 17; Güngör, 2005, s. 9.

³ Öztuna, 2017, s. 20.

⁴ Yılmaz, 2012, s. 12.

⁵ Arheim, 2007, s. 176.

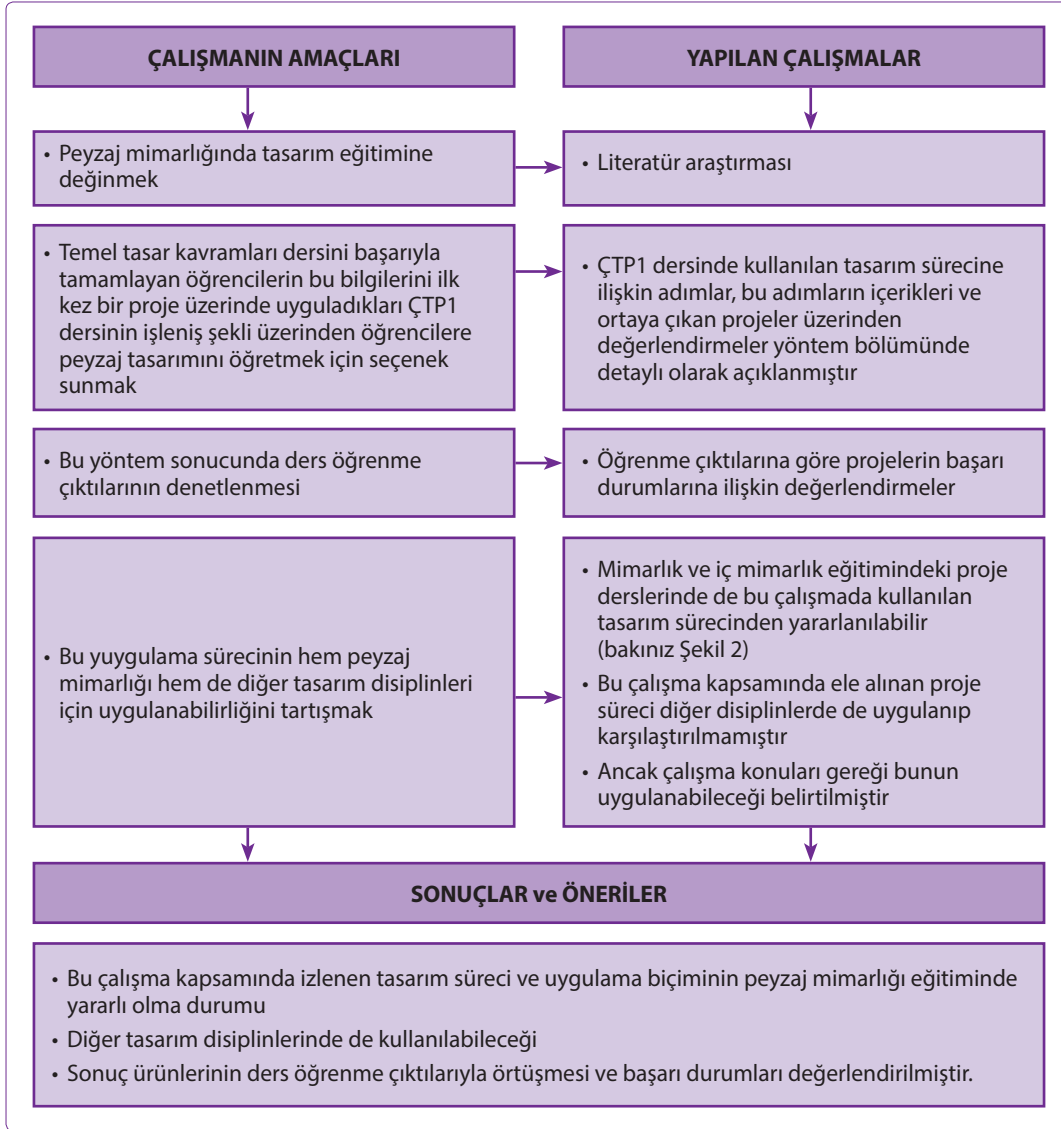
⁶ Yakın, 2012, s. 11.

⁷ Yıldız, Tüzün, 2011, s.; Olgun, Yılmaz, 2014, s. 58.

⁸ Turan ve Altaş, 2003, s. 17.

⁹ Demirbaş ve Demirkan, 2003, s. 440.

¹ Acar, 2015, s. 301.



Şekil 1. Çalışmanın amaçları, yapılan çalışmalar ve sonuçların içeriği.

likli ürünler ortaya koyan başarılı tasarımlar gerçekleştirebilir. Eğitim sürecinde kullanılan bütün yöntem ve teknikler ilgili konularda öğrenmeyi gerçekleştirebilmek içindir. Bu durumda tasarım eğitimindeki öğrenme süreçleri, öğrenmeyi etkileyen ve kolaylaştıran yöntem ve teknikler önem kazanmaktadır.¹⁰ İki ve üç boyutlu çizim anlatımları, görsel analogi, bilgisayar teknolojileri, maket anlatımları bu teknikler arasında sayılabilir. İki ve üç boyutlu çizim anlatımları tasarım eğitiminin ortak dilidir. Bu dilin kullanımı tasarlama sürecinin her aşamasında etkin bir çözümleme aracıdır. Çizim, seçeneklerin ve ihtimallerin aracıdır.¹¹ Çizme eylemi, problemleri görselleştirip onları; değerlendirilebilir, artırılabilir, anlaşılabilir, iletişime açık hale getirilebilir ve çözümlenebilir hale getirecek bir araçtır (Hanks ve Belliston, 1977'den alınmıştır).¹² Laseau, "grafik düşünme" olarak

adlandırdığı bu eylemi, çizim destekli bir düşünme eylemi olarak tanımlar (Laseau, 2001'den alınmıştır).¹³

Tasarımcı bireyin, kendini ifade edebilme yöntemlerinin, bütüncül tasarlama sürecindeki önemi tartışılmazdır. Mimarın elindeki kalem, tasarlayan akıl ile kağıt yaprağında oluşan imge arasındaki köprüdür. Ortaya çıkan eserin verdiği haz, tasarımcının ellerini, kalemını unutturur. Sanki imge, otomatik olarak akıldaki bilgiyi dışa yansıtmış olur.¹⁴

Çizimin yanında görsel analogi de; tasarım gibi disiplinlerde deneme-yanılma sonucunda ortaya çıkan bir öğrenme ve akıl yürütme stratejisidir.¹⁵ Analogik düşünme kişiden kişiye değişen bilişsel muhakeme ile ilgilidir. Analogi kullanımı, yapılacak olan tasarım ile ilişkili bir kaynaktan transfer birlikteliğini içerir ve temelinde esinlenip yan-

¹⁰ Acar, 2015, s. 303.

¹¹ Nerdinger, 2004, s. 21.

¹² Yakın, 2012, s. 8.

¹³ Yakın, 2012, s. 6.

¹⁵ Casakin ve Goldschmidt, 1999, s. 153.

¹⁴ Pallasmaa, 2009, s. 1-90.

sıtmayı hedefler.¹⁶ Hedef durum ve kaynak durum süreci olarak bilinen görsel analogide; aralarında bir benzerlik belirlenmesinin ardından nihai üründe benzetme oluşmasına neden olur. Tasarım performansı ve çözümü tasarım fikirlerinin kalitesine göre değişmektedir.¹⁷

Tasarım eğitiminde bahsedilen tasarım süreçleri ve öğrenme için tasarım stüdyoları da son derece önemlidir.¹⁸ “Tasarım stüdyoları hem öğrenme merkezi konumundadır hem de diğer öğrenme ortamları gibi sosyal bir organizasyondur” (Deasy ve Laswell, 1985’den alınmıştır).¹⁹ Tasarım stüdyolarının rolü üç adımda düşünülebilir. Bunlardan birincisi; öğrenme ve bazı görselleştirme, sunum ve yeni yetenekler gibi pratikler. İkincisi; grafik ve sözel bir dil olarak tasarım dilini öğrenmek. Üçüncüsü; “mimari açıdan düşünebilmenin” öğrenilmesidir.²⁰ Peyzaj projeleri açısından ele aldığımızda; konu ve alan seçimi, tercihlerin belirlenmesi, konseptin tespiti, projenin anlatımları, sorun ve çözüm ilişkisinin üretilmesi, sebep-sonuç diyagramının kurulması, projenin geçmiş-gelecek ekseninde tamamlayıcı olarak tanımlanması, sağlıklı öngörülerde bulunma gibi proje sürecini oluşturan birçok adımda kritik ve analitik düşünmeye ihtiyaç vardır.²¹ Bu analitik düşünme ve uygulama yetisi eğitim-öğretim hayatı boyunca tasarım stüdyolarında geliştirilir. Çünkü tasarım stüdyosunda, çeşitli derslerde edinilen bilgilerin; tasarım problemi için en iyi çözümünün bulunması ve bu çözümün tasarım sürecine entegre edilmesi sağlanır (Waks, 1999’dan alınmıştır).²² Ayrıca tasarım stüdyoları öğrenciler için özünde uygulamalı öğrenme ortamı sunan bir fırsattır.²³ Ancak tasarım stüdyolarında öğrenme; ilk aşamada öğrencinin farkındalığı ile bire bir bağlantılıdır. Farklı öğrenim stilleri zaman içerisinde öğrenci ve eğitimci farkındalıkları ile boyut kazanır. Ayrıca tasarım stüdyolarındaki eğitim süreci gözlemlemeye ve gözlemediğini özümsemeye de bağlıdır.²⁴ Aslında bu stüdyolar, bir yürütücü eğitmenin eşliğinde tasarım eğitiminin öğrencilere yaşatılarak öğretildiği, eğitimin çekirdek bölgeleridir.²⁵ Stüdyolar tasarım eğitiminin karmaşık ve uğraştırıcı eğitim ortamlarıdır. Bu ortamda, matematik, fizik vb. gibi geleneksel disiplinlerin yüzyıllar boyunca tek tip ideal öğrenme ve araştırma halinden söz etmek mümkün değildir.²⁶

Aydınlı (1999), deneyimleriyle stüdyo çalışmalarının katkılarını şöyle tanımlamaktadır;²⁷ “Stüdyo eğitimi ağırlıklı ders, öğrencinin algılama, sorgulama, kurgulama gibi temel becerilerinin geliştirilmesini hedefler. Bu dersin sonunda öğrenciye kazandırılmak istenen formasyon, çevreyle iletişim kurabilme, doğal fiziksel, toplumsal çevrenin sağladığı

olanakların farkında olabilme, eleştirel düşünebilme, kendini ifade edebilme, yaratıcı düşünceyi yönlendiren sorunları fark edebilme ve esnek çözümlere ulaşabilme becerisi olarak özetlenebilir”.

Lökçe (2002)’nin²⁸ ifade ettiği gibi “Tasarımda çözüm için varsayımlarda bulunup bu varsayımlara en uygun yanıtın test edilmesi gereklidir. Bu bir ‘teknik ustalık’ dır. Bu mühendislikteki teknik ustalaktan farklı tasarım stüdyosunda edinilen problem çözme yöntemleriyle edinilen bir ustalaktır.” Bu bağlamda peyzaj mimarlığı eğitiminde stüdyo çalışmalarını, öğrencilerin önce zihinlerinde başlayan tasarım kurgularına önderlik etmesi açısından son derece önemlidir. Ayrıca stüdyo ortamında gerek çalışma grubu içinde daha nitelikli ürün ortaya koymak adına yapılan eleştiri ve kritikler gerekse sınıfın tamamının katıldığı ve bir jüri grubu tarafından yapılan yönlendirmeler de stüdyo kültürünün önemli bir parçasıdır.

Peyzaj Mimarlığı Eğitiminde Tasarım Süreci ve Eğitimi

Peyzaj mimarlığında tasarım eğitimi sürecinde düşünülmesi gereken pek çok faktör vardır. Steinitz’in²⁹ belirttiği gibi bu faktörler ekolojik, estetik, algısal, tarihsel ve bitki seçimini de içeren parçalardan oluşmaktadır. Eğitim sürecinde her aşama kendi içlerinde geri beslemeler (feedback) ile ilerlemektedir. Bu süreç; doğal ve kültürel dokuyu araştırma, tasarım teorileri ve uygulama, planlama ve çeşitli ölçeklerdeki uygulamaları inceleme, ilgili literatürleri ve görsel analizleri araştırma, çeşitli ölçeklerde bitki ve ekosistem incelemeleri, profesyonel uygulama sistemlerini gözlemleme vb. teknolojileri inceleme gibi birçok aşamanın özümsemesi ile oluşmaktadır.³⁰ Görüldüğü gibi nitelikli bir peyzaj tasarım projesi ortaya koyabilmek için konuyu farklı açılardan ele almak, mevcut verilerin analiz ve sentezini iyi yapmak ve gerektiğinde farklı meslek disiplinlerinin de sürece dahil olmasını sağlayarak disiplinler arası bir çalışma yapmak gerekmektedir. Bu, profesyonel hayatta olması gereken ve beklenen bir durumdur. Bu noktaya gelebilmek için eğitim süreci içinde gerekli altyapının sağlanması son derece önemlidir.

Yapılan bu çalışma ise, peyzaj mimarlığında öğrencilere peyzaj tasarımını öğretmede yöntem önerisi olarak değerlendirilebilecek bir stüdyo çalışmasını içermektedir. Bu stüdyo çalışması öğrencilerin ilk deneyimi ve kavramsal olarak öğrendikleri temel tasarım ilkelerini ilk kez proje üzerinde uyguladıkları bir uygulama olduğundan yukarıda belirtilen bazı faktörler (ekolojik, bitkisel veriler, vb.) ele alınmamıştır. Analiz, görsel analogi, soyutlama ve grafik anlatım teknikleri üzerinde durulmuştur. Ancak bütün bunlardan önce bir peyzaj tasarım projesi yapabilmek için temel tasarım eğitimi almış olmak gerekmektedir. Çünkü temel tasarım ilkeleri, insanların ihtiyaç ve istekleri için

¹⁶ Casakin ve Goldschmidt, 1999, s. 154.

¹⁷ Casakin ve Goldschmidt, 1999, s. 153.

¹⁸ Acar, 2015, s. 304

¹⁹ Demirbaş ve Demirkan, 2003, s. 438.

²⁰ Demirbaş ve Demirkan, 2003, s. 439.

²¹ Koçan ve Ergün, 2015, s. 409.

²² Demirbaş ve Demirhan, 2007, s. 345.

²³ Armstrong, 1999, s. 5-25.

²⁴ Kvan ve Yunyan, 2005, s. 19.

²⁵ Ciravoğlu, 2001, s. 30.

²⁶ Arıdağ, 2005, s. 6.

²⁷ Ciravoğlu, 2001, s. 30.

²⁸ Lökçe, 2002, s. 12.

²⁹ Steinitz, 1990, s. 136.

³⁰ Steinitz, 1990, s. 136.

tasarlanacak açık alanlarda farklı etkinliklere fırsat sunan mekanları kurgularken önemli bir rehberdir. Bu ilkeler hem farklı mekanların yan yana getirilmesinde hem de her bir mekanın kendi fonksiyonuna uygun şekilde tasarlanmasında gereklidir.

Bu çalışma öğrencilerin ilk peyzaj tasarım projesi deneyimidir ve birinci yarıyıldaki temel tasar kavramları dersini başarı ile tamamlayan öğrencilerle ikinci yarıyıldaki yapılmaktadır. Dolayısıyla bu stüdyo çalışmasına katılan öğrenciler temel tasar altyapısına sahip ancak bu bilgileri bir proje çalışmasında uygulamamıştır. Bunun için tasarım sürecinin başlangıcında konunun iyi anlaşılabilmesi için konuya ilişkin uygulanmış veya doğal karakter örnekleri üzerinden değerlendirmelerin yapılması daha uygundur. Buna göre burada izlenen peyzaj tasarım sürecinde başlangıçta, çalışılacak konunun, konu ile ilgili kavramların, bulunan örneklerin çok iyi analiz edilmesi gerekmektedir. Analiz, Martin'in ifade ettiği gibi, bir bütünü parçalayarak doğasının araştırılması, bileşenlerinin tariflenmesi, ilişkilerin irdelenerek çözümlenmesi olarak tanımlanmaktadır (Martin 2006'dan alınmıştır).³¹ Görsel analiz ise, "çevreye bakmayı, öğrenmeyi ve görsel olarak çevreden alınan bilgileri amaca uygun olarak ayırıştırarak ilişkilerini incelemeyi, elde edinilen deneyimleri düşünce yoluyla sentezleyerek bazı değer yargılarına ulaşmayı ve bu birikimi yeni çevrelerin tasarımında kullanmayı sağlama etkinliğidir" şeklinde tanımlanabilir.³² Böylece peyzaja ait görsel karakter yeni bir tasarım süreci için yorumlanmaya ve işlenmeye hazır hale gelebilecektir. Görsel analiz ayrıca, peyzajın sadece görsel özellikleri bakımından değil, işitme, koku, tat ve dokunma gibi duyularını da içeren mekan ve zaman kavramlarıyla birlikte ele alınmasını da içermektedir.³³ Peyzaj tasarımına başlarken görsel analiz aşamasının öğrenciler tarafından iyi kavranması son derece önemlidir. Çünkü özellikle proje konusu ile ilgili uygulama örneklerinin; okunabilmesi, bu örneklerde tasarlanan mekanların kurgusunun anlaşılabilmesi, bu mekanların birbirleriyle ilişkilerinin çözümlenmesi ve bunların sonucunda yeni tasarım fikirlerinin ortaya çıkması için iyi analiz edilmiş olması gerekmektedir.³⁴

Analiz ile birlikte, mekanın fiziksel özellik ve ilişkilerinin indirgenmesine, vurgulanmasına, karşılaştırılmasına ve araştırıcı görselleştirmeye olanak sağlayan "soyutlama" da peyzaj tasarımı eğitiminde önemlidir. Soyutlama ile peyzaja ait zengin ve karmaşık görsel bilgi, kişinin görsel birikimi ile kısa süre içinde değerlendirmeye hazır, düzenlenmiş sistemli bir bilgi kaynağı ve tasarlanacak bir altlık haline gelmektedir.

Görsel analiz ile peyzaja ait görsel bilgiyi algılamaya ve kavramaya çalışan, soyutlama ve görsel analogi sırasında konuyla ilişkili kavramları zihninde canlandırmaya çalışan kişi

sürekli "görsel düşünme" süreci içindedir.³⁵ Ancak tasarlama sürecinde görsel düşünme, yeni bilgiler üretmede sınırlı kalmaktadır.³⁶ Kişinin bilgi birikimini arttırmak ve zenginleştirmek için görsel bilgiyi kaydetmesi, görsel not tutmayı alışkanlık haline getirmesi, çizerek düşünmesi, görüş ve önerilerini aktarabileceği bir grafik anlatım tekniği geliştirmesi zorunludur.³⁷ Bu nedenle görsel düşünme ile birlikte görsel anlatımlar devreye girmelidir. Görsel anlatımlar; görsel düşünme süreci ile birlikte zihinde oluşan verilerin dışavurumudur.³⁸ Bu anlatımlar eskiz gibi grafik anlatım yöntemleri ya da maket gibi üç boyutlu teknikler olabilir. Bu çalışmada görsel anlatım tekniği olarak zihinde oluşan fikirler ve veriler maket üzerinde ifade edilmiştir. Çünkü maket üç boyutlu düşünmeyi kolaylaştıran ve değiştirilerek geliştirilmeye açık bir anlatım tekniğidir. Benzer şekilde Yavuz'da³⁹ tasarım eğitiminde üç boyutlu tekniklerden maketin önemine değinmiş ve bununla ilgili uygulamalar yapmıştır.

Peyzaj tasarımında başta ifade edilen ancak bu çalışmada değerlendirilmeyen alan analizi, ekolojik, iklimsel veriler, vb. faktörlerin yanında bu çalışmada üzerinde durulan analiz, soyutlama, görsel analogi ve görsel anlatım tekniklerinin tasarım sürecinde birbirini izleyen, bazen geri dönüşümlerle ilerleyen bir süreç içinde ele alınması gerekmektedir. Bu süreci genel olarak üç başlıkta toparlamak mümkündür.⁴⁰ Tasarımdan önce, tasarım sırasında ve tasarım sonrası. Tasarımdan önce iki kategoride ortaya çıkar: dolaylı (araştırma, kütüphane araştırması, örnek incelemeleri); ve direkt (sörvey ve alan analizi). Tasarım sırasında, konsept oluşturma süreci ve konseptin alana uygulanmasını içerir. Bu süreçte beş model yardımcı olur: sanatsal, sezgisel, uyarlanabilir, analitik ve sistematik. Tasarımdan sonra aşaması: tasarımın değerlendirilmesi ve tasarımın savunulması süreçlerini kapsar. Tasarım sürecinin genel başlıklar altında ifade edilen bu üç aşaması konuya ve çalışma alanına bağlı olarak alt başlıklara ayrılabilir.

Yöntem

Çalışma KTÜ Peyzaj Mimarlığı Bölümünde zorunlu ders olarak okutulan Çevre Tasarım Proje (ÇTP) 1 dersinin içeriği ve yapılan uygulamaları içermektedir. Bölüm öğrencileri mezun olana kadar her dönem farklı konuları içeren toplam 6 tane ÇTP dersini zorunlu olarak almak ve başarmak durumundadır. Bu proje derslerinin birincisi olan ÇTP1 dersi öğrencilerin peyzaj mimarlığı eğitimindeki ilk proje dersi olması bakımından son derece önemlidir. İlk proje dersi olması öğrencilere peyzaj tasarımını anlatmak ve kavratmak açısından da zordur. Ders ön koşulludur ve birinci dönem temel tasar kavramlarına ait dersi başarıyla tamamlayan öğrenciler bu dersi ikinci dönem alabilmektedir. ÇTP1 dersi sınıf mevcudunun her grupta 8-10 öğrenci olacak şekilde 7

³¹ Yakın, 2012, s. 66.

³³ Kaptanoğlu, 2007, s. 27.

³² Yakın, 2012, s. 27.

³⁴ Kaptanoğlu, 2007, s. 31.

³⁵ Kaptanoğlu, 2007, s. 29.

³⁸ Yakın, 2012, s. 28.

³⁶ Yakın, 2012, s. 28.

³⁹ Yavuz, 2015, s. 3.

³⁷ Kaptanoğlu, 2007, s. 28.

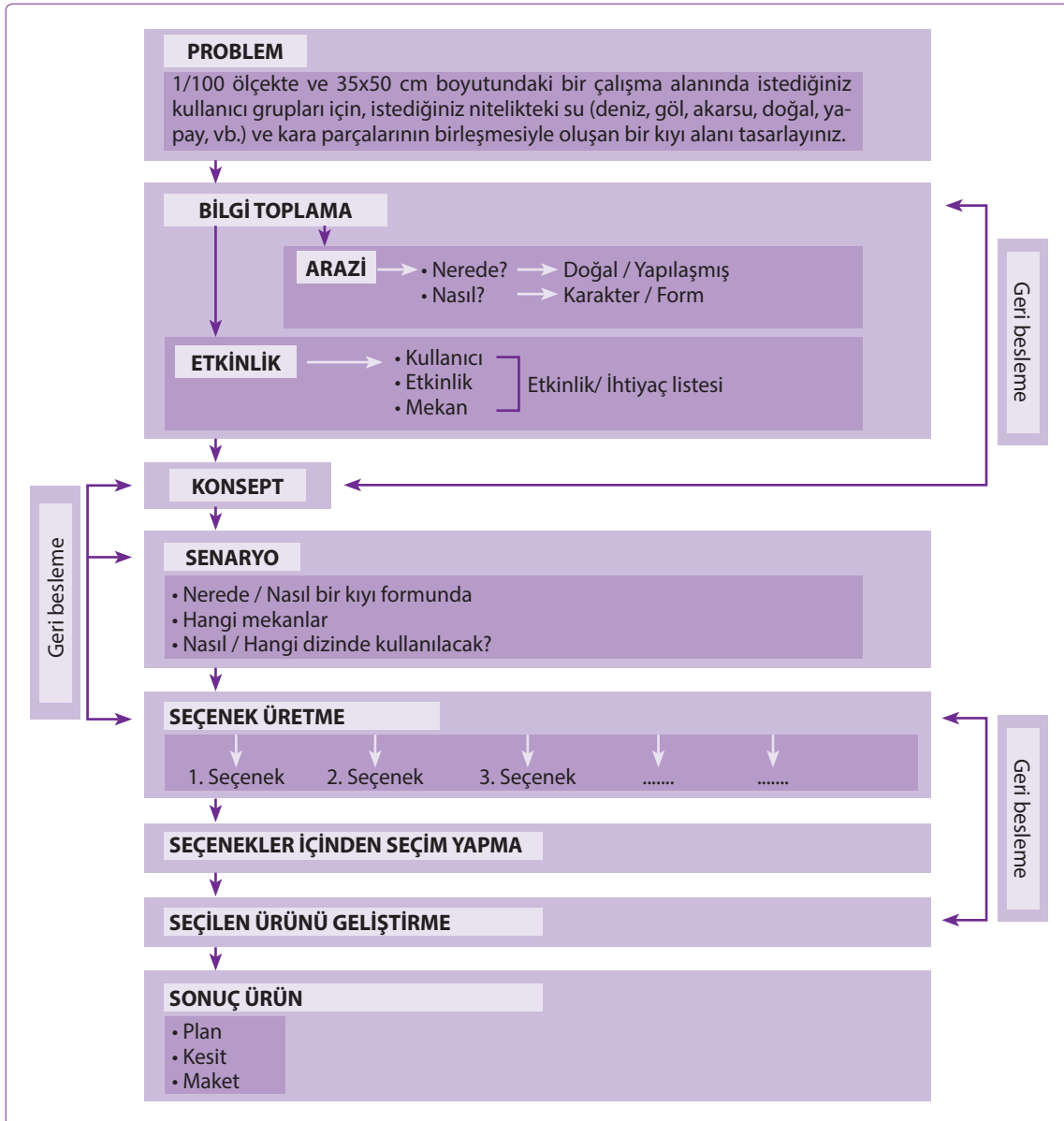
⁴⁰ Milburna ve Brown, 2003, s. 47.

gruba ayrılması ile 7 öğretim üyesi ve öğretim elemanları tarafından yürütülmektedir. Her grup bir öğretim üyesi ve gerekirse bir öğretim elemanı ile bu dersi yürütmektedir. Bu sayede öğrencilerle birebir çalışma fırsatı sağlanmaktadır. Sınıfın tümü aynı proje konusunu farklı öğretim üeleriyle birlikte çalışmaktadır. ÇTP1 dersi haftada 7 ders saati olarak yapılmaktadır.

Bu çalışmada 2015-2016 eğitim-öğretim dönemi bahar yarıyılı ÇTP1 dersindeki bir çalışma grubuna ait örnekler ve ders süreci ele alınmış ve değerlendirilmiştir. Proje konusu olarak öğrencilerden 35x50 cm boyutundaki çalışma alanında (ölçek: 1/100) farklı nitelikteki su (deniz, göl, akarsu, vb.) ve kara parçalarının birleşmesiyle oluşan bir kıyı alanı tasarımları istenmiştir. Çalışma bir stüdyo ortamında gerçekleştirilmiştir. Genel olarak ifade etmek gerekirse;

toplam 14 haftalık eğitim-öğretim sürecinin ilk 3 haftası öğrencilerin konuyu daha iyi kavrayabilmeleri, konuya ilişkin farklı bakış açıları geliştirebilmeleri için grup çalışması şeklinde yürütülmektedir. Bu haftalarda öğrenciler konuyla ilgili araştırmalarını, bunlar sonucunda geliştirdikleri fikirlerini grup içinde sunmaktadır. Grubun sorumlu öğretim elemanları tarafından yapılan yorumları bütün öğrenciler dinlediği için hem yeni fikirlerin ortaya çıkması hem de konunun daha iyi anlaşılması sağlanmaktadır. Daha sonraki haftalarda ise bireysel çalışmalara geçilmektedir.

Dersin işleniş sürecine detaylı olarak baktığımızda ise; öğrencilere konu verildikten sonra öncelikle dersin nasıl işleneceği ile ilgili genel bilgiler anlatılmış, sonra dönem içerisinde aşağıda belirtilen başlıklar altında konu ele alınmıştır (Şekil 2). Bu başlıklar aynı zamanda tasarım sürecini



Şekil 2. ÇTP1 dersinde izlenen tasarım süreci.

oluşturmaktadır. Her başlık o aşamanın amacı ve öğrencilerden beklenenler (yönergeler) şeklinde açıklanmıştır.

Peyzaj tasarımı sürecindeki sömür ve analiz aşaması bu proje kapsamında ele alınmamıştır. Çünkü ilk proje derisi olması açısından öğrencilere mevcut bir çalışma alanı vermek yerine onlardan yaratıcılıklarını üst düzeyde kullanmalarına imkan sağlaması açısından çalışma alanını da kendilerinin tasarlaması beklenmektedir. Bu nedenle süreç içerisinde öğrencilerin konuyu, alanı, oluşturacakları mekanların ölçü, biçim, kapasite ve yan yana gelişlerini daha iyi kavrayabilmeleri için üç boyutlu anlatım tekniklerinden biri olan maket üzerinden çalışma yürütülmüştür. Maket ile çalışmak, tasarlanan mekanların ölçeğe uygunluğunu kontrol etmek, mekanların kapasitelerine göre birbirleriyle ilişkilerini daha iyi görebilmek ve projenin sunumu açısından etkili bir yöntemdir. Çalışma sonunda ise tamamlanan tasarımlar teknik olarak plan, kesit ve görünüş anlatımları ile ifade edilmiştir.

Bilgi toplama: Bu aşamada amaç “Topoğrafik açıdan nerede, nasıl bir kıyı alanı oluşturabiliriz?” ve “Oluşturacağımız kıyı alanında hangi mekanlar tasarlanacak?” sorularına cevap aramaktır. Bu aşamada iki farklı yoldan konuya yaklaşılabilir.

- Nasıl bir kıyı formu ve su alanı oluşturacağınızı belirlemek için öncelikle doğal veya tasarlanmış kıyı alanı örneklerini literatürden (kitap, dergi, internet vb.) araştırınız. Bu araştırmalar sonucunda sizden nasıl bir kıyı alanı tasarlayacağınıza yönelik topoğrafya seçenekleri belirlemeniz beklenmektedir. Bulduğunuz örneklerde “Belirlenen kıyı ve yakın çevresi, kullanıcıların hangi etkinlikleri yapmalarına imkan sağlar?” sorusuna cevap arayarak seçeneklerinizi değerlendirmeniz gerekmektedir.

- Farklı su alanları (göl, deniz, şifalı sular, vb.) ve yakın çevresinde insanların hangi etkinlikleri yapabileceklerini literatürden (kitap, dergi, internet vb.) araştırınız ve listeyiniz. Başlangıçta bir sınırlama yapmamak ve bütün seçenekleri ortaya koymak için bu listeyi geniş tutabilirsiniz. Ancak çalışma alanının boyutları düşünüldüğünde, araştırma sonucunda ortaya konan etkinlik listesini sınırlandırabilmek için tasarlamayı düşündüğünüz kıyı alanında hangi ana etkinlik ve bununla ilişkili yan etkinliklerin yapılacağına karar vererek listeyi yeniden oluşturunuz. Sonuçta “Hangi etkinlikler nasıl bir kıyı formunda gerçekleştirilebilir?” sorusunun cevabından yola çıkarak bir kıyı formu tasarlamaya yönelik seçenek üretebilirsiniz.

Senaryo oluşturma: Bu aşamada öğrencilerden beklenen bir önceki aşamada belirlenmiş kıyı alanına ilişkin topoğrafik arazi yapısı ve o alanda yapılması planlanan etkinlikler göz önünde bulundurularak tasarım kararlarını ortaya koymalarıdır. Bunun için öğrencilerden, tasarlamayı düşündükleri mekanların kullanıcılar tarafından “Nasıl, Ne zaman, Hangi sırayla” kullanılacağını ifade eden yazılı bir

teknik senaryo hazırlamaları beklenmektedir.

- Tasarlayacağınız kıyı alanını düşünerek, çalışma alanınızda belirleyeceğiniz bir giriş noktasından itibaren mekanların nasıl bir dizin içerisinde yan yana geleceğine karar vererek kısa bir teknik senaryo yazınız.

Seçenek üretme: Tasarım sürecinde ve tasarım eğitiminde seçenek üretme son derece önemli bir aşamadır. Çünkü farklı alternatifleri görmek öğrencinin kendini ve henüz zihninde tasarladığı kıyı alanını ürüne dönüştürme noktasında istediği sonuca ulaşım ulaşamayacağı konusunda bilgi vermektedir. Aynı zamanda farklı alternatifler geliştirmek hem çalışmanın özgünlüğü hem de düşünülen kıyı formu ve mekanların en ideale yakın şekilde tasarlanmasına katkı sağlamaktadır.

- Bilgi toplama aşamasında bulduğunuz örnekleri ve bu örneklerden yola çıkarak oluşturduğunuz senaryoyu düşünerek A4 boyutundaki bir çalışma alanında su ve kara alanlarının ilişkisini gösteren 3 farklı topoğrafya seçeneği oluşturunuz. Oluşturduğunuz seçeneklerde senaryoda ifade ettiğiniz şekilde alanın girişinden itibaren etkinliklerin nasıl bir dizin içerisinde bir araya geldiğini ve alanın hangi noktalarında konumlanacağını göz önünde bulundurunuz. Seçeneklerinizi maket kartonu kullanarak ve maket olarak hazırlayınız.

Seçenekler içinden seçim yapma: Bu aşamada oluşturulan seçenekler değerlendirilerek içlerinden konuya en uygun, geliştirilebilecek ve topoğrafya olarak en özgün olanın seçilmesi amaçlanmaktadır.

Seçilen öneriyi geliştirme: Bu aşamada seçilen önerinin istenilen çalışma alanı boyutları ve çalışma ölçeğinde geliştirilmesi amaçlanmaktadır. Bunun için öncelikle öneri, çalışma alanı boyutlarında maket olarak yeniden hazırlanmaktadır. Yeni maket yapılırken mekanların ölçüleri, biçimleri ve kapasiteleri göz önünde bulundurularak proje geliştirilmektedir. Bundan sonra maket üzerinde gerekli değişiklik ve düzeltmeler yapılarak sonuç ürünü ortaya çıkmaktadır.

- Tasarlayacağınız kıyı alanına ilişkin seçilen öneriyi çalışma alanı boyutlarında maket olarak yeniden organize ediniz. Bu organizasyon içerisinde senaryonuzda belirttiğiniz mekanları ölçü, biçim ve kapasite olarak alanın ilgili yerlerinde kurgulayınız. Her ders yapılan eleştiri ve önerileri dikkate alarak projenize geliştiriniz.

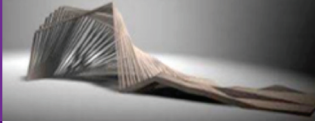




Sonuç ürününün plan, kesit ve görünüş anlatımları: Maket üzerinde proje belirli bir aşamaya geldikten sonra ortaya çıkan kıyı alanının plan, kesit ve görünüşlerinin çizimleri tamamlanmaktadır. Çizimler 1/100 ölçekte ve grafik anlatım tekniklerine uygun olarak yapılmaktadır.

Bu aşamalar doğrultusunda bir yarıyıl boyunca yürütülen, ders sonucunda ortaya çıkan 8 farklı proje çalışmasının (sadece bir proje grubuna ait) detayları şekil 3, 4, 5, 6, 7, 8,



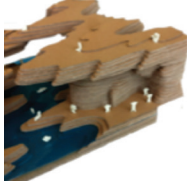

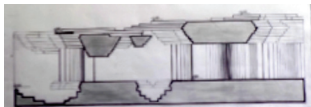
9, 10'da verilmiştir. Verilen şekillerde topoğrafyanın oluşturulması için esinlenilen örnek (doğal, soyut ya da tasarlanmış), projenin konsepti, konseptin tanımladığı etkinliğin görseli, bu konseptte uygun etkinliklerin listesi, sonuç ürününün plan, kesit ve maket anlatımları gösterilmektedir.

Birinci örnekte suda yapılan fly-board etkinliğinden yola çıkılarak bir konsept geliştirilmiş ve bunun ilgili etkinlikler tanımlanmıştır. Arazinin kurgulanmasında ise dalga formunu sembolize eden soyut bir örnekten esinlenilmiştir

(Şekil 3). İkinci örnekteki proje çalışmasının konsepti kano ile gezinti olarak belirlenmiş ve bunun ilgili etkinlikler tanımlanmıştır. Arazinin kurgulanmasında ise dalganın kıyıya yaklaşma ve uzaklaşması sonucu ortaya çıkan formdan yararlanılmıştır. Ancak yataydaki bu forma göre arazi yükseltilerek konsept örneğinde görüldüğü gibi gezinti mağaraları oluşturulmaya çalışılmıştır (Şekil 4). Şekil 5'deki proje çalışmasında su altı fotoğrafçılığına uygun bir arazi formu ve konsept ortaya konmuş ve bunun ilgili etkinlikler tanım-

ÖRNEK	ETKİNLİK LİSTESİ	Öğrenci: Beyzahan ÇETİN
	<ul style="list-style-type: none"> • Fly board yapmak • Fly board yapanları izlemek • Yüzmek • Dinlenmek • Güneşlenmek • Yemek yemek • Sahil futbolu • Sahil voleybolu • Seyretmek 	<p>KONSEPT FLY-BOARD</p> 
SONUÇ ÜRÜNÜ	PLAN	MAKET
		
	KESİT	
		

Şekil 3. Fly-board konseptine ait proje çalışması ve detayları.

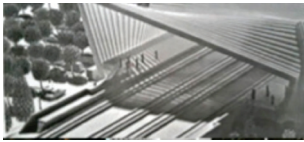

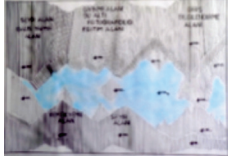
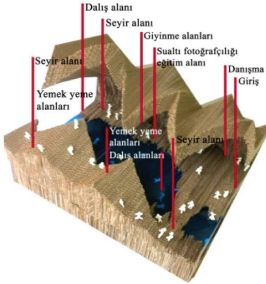
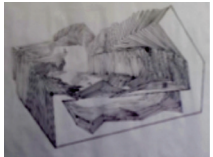
ÖRNEK	ETKİNLİK LİSTESİ	Öğrenci: Sedanur TETİK
	<ul style="list-style-type: none"> • Kano ile gezinti yapmak • Kano ile gezinti yapanları izlemek • Güneşlenmek • Yemek yemek • Dinlenmek • Yüzmek 	<p>KONSEPT KANO İLE GEZİNTİ YAPMAK</p> 
SONUÇ ÜRÜNÜ	PLAN	MAKET
		
	KESİT	
		

Şekil 4. Kano ile gezinti konseptine ait proje çalışması ve detayları.




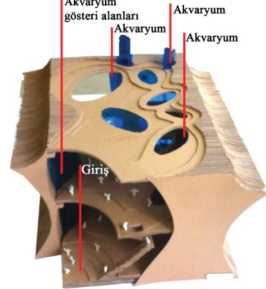

lanmıştır. Arazinin kurgulanmasında ise dalga formundan yararlanılmıştır. Bu konseptte ana etkinlik suyun altında gerçekleştiğinden farklı su altı mağaraları oluşturulmuştur.

Dördüncü örnekte su ile ilişkili olarak akvaryum konsepti üzerinden öneri geliştirilmiştir. Arazinin oluşturulmasında Şekil 6'da belirtilen su çukurlarını anımsatan soyut bir örnekten yola çıkılmıştır. Yatayda düşünülen bu çukurlar dikey olarak konumlandırılarak akvaryum alanları oluşturulmuştur. Diğer projenin konsepti su kenarında kamp





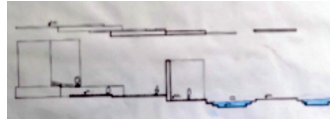
yapmak olarak belirlenmiş ve onunla ilgili etkinlikler listelenmiştir. Arazinin oluşturulmasında Şekil 7'de belirtilen su kenarındaki kayalık bir arazi formundan yararlanılmıştır. Bu form geliştirilmiş ve belirlenen mekanlar birbirleri ile ilişkilendirilerek alanda konumlandırılmıştır. Şekil 8'deki projenin konsepti de kamp yapmak olarak belirlenmiştir. Ancak bir önceki örnekten farklı olarak farklı bir arazi formu geliştirilmiştir. Bu da aynı konsept ve etkinliklerin farklı mekanlarda da yapılabileceğini göstermektedir.

ÖRNEK	ETKİNLİK LİSTESİ	Öğrenci: Züleyha KOL
	<ul style="list-style-type: none"> Dalış eğitimi almak Dalış yapmak Su altında fotoğraf çekmek Balık tutmak Dinlenmek Seyretmek Yemek yemek 	<p>KONSEPT SU ALTI FOTOĞRAFÇILIĞI</p> 
SONUÇ ÜRÜNÜ	<p>PLAN</p> 	<p>MAKET</p> 
	<p>KESİT</p> 	



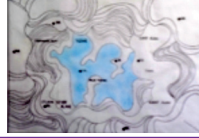
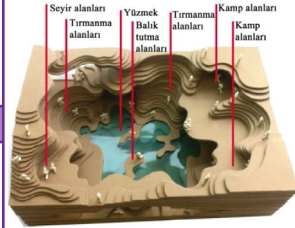
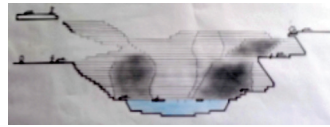
Şekil 5. Su altı fotoğrafçılığına konseptine ait proje çalışması ve detayları.

ÖRNEK	ETKİNLİK LİSTESİ	Sena İSKENDEROĞLU
	<ul style="list-style-type: none"> Akvaryumlar hakkında bilgi almak Akvaryumları izlemek Havuz gösterilerini izlemek Fotoğraf çekmek Yemek yemek Alışveriş yapmak 	<p>KONSEPT AKVARYUM</p> 
SONUÇ ÜRÜNÜ	<p>PLAN</p> 	<p>MAKET</p> 
	<p>KESİT</p> 	

Şekil 6. Akvaryum konseptine ait proje çalışması ve detayları.

ÖRNEK	ETKİNLİK LİSTESİ	Öğrenci: Sadullah KARAŞ
	<ul style="list-style-type: none"> • Kamp yapmak • Yürüyüş yapmak • Balık tutmak • Yemek yemek • Kamp ateşinde sohbet etmek • Yüzmek • Dinlenmek 	<p>KONSEPT KAMP YAPMAK</p> 
SONUÇ ÜRÜNÜ	<p>PLAN</p> 	<p>MAKET</p> 
	<p>KESİT</p> 	

Şekil 7. Kamp yapmak konseptine ait proje çalışması ve detayları.



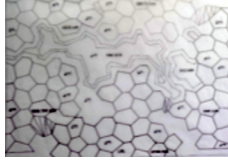
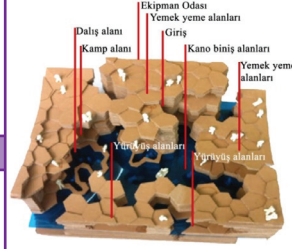
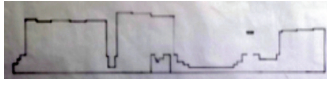
ÖRNEK	ETKİNLİK LİSTESİ	Öğrenci: Neslihan YİĞİT
	<ul style="list-style-type: none"> • Kamp yapmak • Balık tutmak • Kamp ateşi etrafında şarkı söylemek / sohbet etmek • Gezinti yapmak • Tırmanmak • Yemek yemek • Dinlenmek 	<p>KONSEPT KAMP YAPMAK</p> 
SONUÇ ÜRÜNÜ	<p>PLAN</p> 	<p>MAKET</p> 
	<p>KESİT</p> 	

Şekil 8. Kamp yapmak konseptine ait proje çalışması ve detayları.



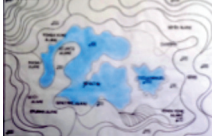
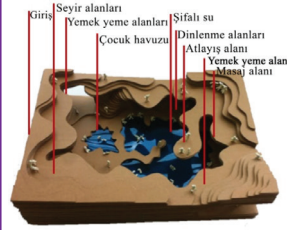
Yedinci proje çalışmasının konsepti su altı dalışı olarak belirlenmiş ve ilgili etkinlikler listelenmiştir. Arazi formu oluşturulurken Şekil 9'da belirtildiği gibi konseptte dair mekan oluşumları birbirleriyle ilişkili şekilde konumlandırılmıştır. Son çalışmanın konsepti şifalı su havuzları olarak belirlenmiş ve ilgili etkinlikler listelenmiştir (Şekil 10). Arazinin kurgulanmasında örnekteki gibi doğal su havuzları ve

kayalıklardan oluşan arazi formundan yararlanılmıştır.

Bütün projelerdeki konseptler öğrencilerin bilgi toplama aşamalarındaki çalışmaları sonucunda topladıkları verilerin gruptan sorumlu öğretim üyesi ve elemanı ile birlikte karşılıklı değerlendirilmesi ve geliştirilmesi sonucunda ortaya çıkmıştır. Bütün projelerin etkinlik analizleri, bu etkinliklerin yapıldığı mekanların alandaki konumları ve birbirleriyle

ÖRNEK	ETKİNLİK LİSTESİ	Öğrenci: Esra ÖN
	<ul style="list-style-type: none"> • Dalış eğitimi almak • Dalış yapmak • Dalış yapanları seyretmek • Kano ile gezinti yapmak • Yürüyüş yapmak • Yemek yemek 	<p>KONSEPT SU ALTI DALIŞI</p> 
SONUÇ ÜRÜNÜ	<p>PLAN</p> 	<p>MAKET</p> 
	<p>KESİT</p> 	

Şekil 9. Su altı dalışı konseptine ait proje çalışması ve detayları.

ÖRNEK	ETKİNLİK LİSTESİ	Öğrenci: Aleyna TOSUN
	<ul style="list-style-type: none"> • Şifalı sular hakkında bilgi almak • Şifalı su havuzlarına girmek • Yüzmek (Çocuklar için) • Masaj yaptırmak • Seyretmek • Dinlenmek • Yemek yemek 	<p>KONSEPT ŞIFALI SU HAVUZLARI</p> 
SONUÇ ÜRÜNÜ	<p>PLAN</p> 	<p>MAKET</p> 
	<p>KESİT</p> 	

Şekil 10. Şifalı su konseptine ait proje çalışması ve detayları.

ilişkileri Şekil 11'de görülmektedir.

Bütün proje çalışmalarında, belirlenen konseptlere uygun olarak önerilen etkinliklerin yapılacağı mekanların yan yana gelişlerinde birlik, egemenlik ve denge ilkeleri göz önünde bulundurulmuştur. Sürecin başlangıcından itibaren öğrenciler bu konuda yönlendirilmiş ve projelerin gelişmesi sağlanmıştır.

Sonuçlar ve Öneriler

Peyzaj mimarlığı eğitimi sürecinde özellikle ilk peyzaj tasarım projesi çalışması hem öğrenciler için hem de eğitimciler için zordur. Çünkü konuyla ilgili kısıtlı bir bilgi birikimine sahip olan öğrencilerden öncelikle konuyu kavramaları ve buna yönelik bir uygulama yapmaları beklenmektedir. Ayrıca ilk tasarım projesi çalışması öğrencilerin soyut ola-

	ETKİNLİK ANALİZİ	MEKANLARIN KONUMU	FİNAL ÜRÜNÜ
Beyzahan ÇETİN			
Sedanur TETİK			
Züleyha KOL			
Sena İSKENDEROĞLU			
Sadullah KARAŞ			
Nesilhan YİĞİT			
Esra ÖN			
Aleyna TOSUN			

Şekil 11. Projelerin etkinlik analizleri, mekanların konumları ve birbirleriyle ilişkileri.

arak öğrendikleri temel tasar kavramlarına ait bilgilerinin somut bir çalışmada uygulanması anlamına gelmektedir. Yani egemenlik, birlik, denge vb. temel tasar ilkelerinin bir mekanda kullanıcıların da düşünülerek kurgulanması gerekmektedir. Bu da ilk deneyim için bu çalışmanın zorluğunu ifade etmektedir. Ancak bu çalışma kapsamında belirtilen proje aşamaları sırasıyla uygulandığında peyzaj tasarımının amacı, süreçte yapılanlar, konuyla ilgili kullanıcı ihtiyaç ve isteklerine yönelik etkinlikler, bu etkinliklerin gerçekleştirileceği mekanların yan yana gelişleri ve ilişkileri gibi temel kavramlar öğrenciler tarafından kavranmaktadır. Sınıftaki yalnızca bir proje grubunun çalışmalarından oluşan bu değerlendirme de bunu göstermektedir. Bunun yanında sınıftaki diğer çalışma gruplarının da başarılı ürünler ortaya koyduğu düşünülürken bu stüdyo çalışmasındaki sürecin başarılı olduğunu söylemek yanlış olmaz. Buradaki başarı durumu sayısal bir veriyle belirlenmemiştir. Başarılı olma durumu öğrencilerin dönem başında kendilerinden beklenen hedefleri gerçekleştirmiş olmaları ve bu süreçte izlenen adımların sonunda maket, plan, kesit ve görünüş

anlatımlarıyla okunaklı bir proje hazırlamış olmaları açısından değerlendirilmiştir. Ders öğrenme çıktıları olarak ifade edebileceğimiz bu hedefler ve değerlendirilen 8 proje ile bu hedeflere ulaşıldığı Şekil 12'de görülmektedir.

Bu çalışmada peyzaj tasarımı yaparken izlenen sürecin bütün adımları (Şekil 2) mimarlık, iç mimarlık gibi tasarım disiplinlerinde de değerlendirilebilir. Bu disiplinlerin çalışma konularına göre sadece süreç içerisindeki problemin konuyu tanımlayacak şekilde değiştirilmesi gerekmektedir. Özellikle çalışmanın maket üzerinden ilerlemesi durumu da yine bu disiplinlerde öğrenmeyi ve konunun kavranmasını olumlu etkileyecektir. Bu çalışma sonrasında sürecin diğer disiplinlerde de uygulanıp sonuçların karşılaştırıldığı bir uygulama yapılması planlanmaktadır.

Tasarım sonunda ortaya çıkan ürün hem amaca uygun olmalı hem de özgün olmalıdır. Burada değerlendirilen seçiz çalışmaya bakıldığında hepsinin birbirinden farklı ve özgün olduğu görülmektedir. Ayrıca bazı çalışmaların benzer konseptler ve formlar içermesine rağmen birbirlerinden farklı çözümlerle ele alınmaları hem özgünlüğün hem de

DERS ÖĞRENME ÇIKTILARI	PROJELER							
	1	2	3	4	5	6	7	8
	Fly-board	Kano ile gezinti	Su altı fotoğrafçılığı	Akvaryum	Kamp yapmak	Kamp yapmak	Su altı dalışı	Şifalı su havuzları
✓ Temel tasarım elemanlarını ve ilkelerini kullanarak bir tasarım problemi çözebileceklerdir.	1/100 ölçekte ve 35x50 cm boyutundaki bir çalışma alanında, istediğiniz kullanıcı grupları için, istediğiniz nitelikteki su (deniz, göl, akarsu, doğal, yapay, vb.) ve kara parçalarının birleşmesiyle oluşan bir kıyı alanı tasarlayınız.							
Bunu yaparken; ✓ Peyzaj tasarım kavramı ve süreçlerini öğrenecektir. ✓ Sürecin her adımını stüdyo ortamında deneyerek kendini geliştirecektir ✓ Belirlenen konu çerçevesinde farklı kullanıcılar için açık mekan tasarlayabilecektir.	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Sonuçta; ✓ Belirlenen bir senaryo çerçevesinde, ✓ Konuya uygun bir çalışma alanında, ✓ Diğer öğrencilerden kavram, etkinlik, arazi, vb. bakımlardan farklılık oluşturacak şekilde açık mekan organizasyonları oluşturabileceklerdir.	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓

Şekil 12. ÇTP1 dersi öğrenme çıktıları ile öğrencilerin sonuç ürünlerinin değerlendirilmesi.

tasarımın sonsuz sayıda çözümünün olduğunun bir göstergesidir.

Burada ifade edilen çalışma, öğrencilerin ilk stüdyo çalışması ve peyzaj tasarımı konusunda ilk deneyimleridir. Ayrıca öğrenciler mevcut bir çalışma alanında tasarım yapmamış, araziye de kendileri tasarlamıştır. Dolayısıyla peyzaj tasarımının başlangıcında olması gereken alan analizi, bununla ilgili verilerin değerlendirilerek sentezlenmesi ve projeye altlık oluşturması aşamaları bu çalışmada ele alınmamıştır. Bunun yanında öğrenciler henüz bitki tanıma ve bitkilendirme ile ilgili dersleri de almadıklarından bitki ile ilgili bir çalışma da yapılmamıştır. Ancak bu çalışmada başlıkları ve içerikleriyle uygulanan peyzaj tasarım süreci, alan analizi ve bitkilendirme ile ilgili çalışmalar da dahil edildiğinde farklı konulardaki peyzaj tasarım projesi çalışmalarında uygulanabilmektedir. Bu çalışma kapsamında uygulanan eğitim süreci ise peyzaj mimarlığı eğitiminde öğrencilere peyzaj tasarımı öğretmek için değerlendirilebilir.

Kaynaklar

- Acar, H. (2015) "From Module to Space: Playground Design", Global Journal on Humanites & Social Sciences, Sayı 01, s. 301-313.
- Arheim, R. (2007), "Görsel Düşünme", Metis Yayınları 3. Basım, İstanbul, s.176.
- Arıdağ, L. (2004), "Mimari Tasarım Stüdyo Eğitiminde İletişim", Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Armstrong, H. (1999), "Design Studios as Research: an Emerging Paradigm for Landscape Architecture, Landscape Review, Sayı 2, s. 5-25.
- Casakin, H. ve Goldschmidt, G. (1999), "Expertise and The Use of Visual Analogy: Implications for Design Education", Faculty of Architecture and Town Planning, Sayı 20, s.153-175.
- Ciravoğlu, A. (2001), "Mimari Tasarım Eğitiminde Workshop-Stüdyo Paralelliği Üzerine", Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Demirbaş O. O. ve Demirkan, H. (2003), "Focus on Architectural Design Process Through Learning Styles". Design Studies, Sayı 24, s 437-456.
- Demirbaş O. O. ve Demirkan, H. (2007), "Learning Styles of Design Students and The Relationship of Academic Performance and Gender in Design Education". Learning and Instruction, Sayı 17, s 345-359.
- Güngör, İ.H., (2005), "Görsel Sanatlar ve Mimarlık için Temel Tasarım", 3. Baskı, Esen Ofset Matbaası, İstanbul.
- Kaptanoğlu, A. Y. (2007), "Peyzajın Görsel Analizinde Grafik Düşünme Süreci ve Soyutlama", İstanbul Üniversitesi Orman Fakültesi Dergisi. Sayı 1.
- Koçan, N. ve Ergün, A. (2015), "Kritik-Analitik Düşünce (KAD) ve Peyzaj Proje Süreci", ISCAT2015, Bartın Üniversitesi Orman Fakültesi Peyzaj Mimarlığı Bölümü, 10 Nisan 2015, Bartın.
- Kvan, T. ve Yunyan, J. (2005), "Students' Learning Styles and Their Correlation with Performance in Architectural Design Studio", Design Studies, Sayı 26, s 19-34.
- Lökçe, S. (2002), "Mimarlık Eğitim Programları: Mimari Tasarım ve Teknoloji ile Bütünleşme", Gazi Üniversitesi Mühendislik Mimarlık Fakültesi Dergisi, Sayı 17, s 1-16.
- Martin, R. (2006), "Fotoğraf Analizi", <http://www.Fotografya.gen.tr/issue-7/analiz.html>.
- Milburna, S. ve Brown, R. D. (2003), "The Relationship Between Research and Design in Landscape Architecture", Landscape and Urban Planning: an International Journal of Landscape Ecology, Sayı 64, s 47-66.
- Nerdinger, W. (2004). "Dinner for Architects". New York, NY: W. W. Norton & Company, Inc. s.21.
- Pallasmaa, J. (2009), "Tenin Gözleri: Mimarlık ve Duyular", Yapı Endüstri Merkezi Yayınları, İstanbul.
- Olgun, Y. ve Yılmaz, T. (2014), "Peyzaj Mimarlığında Bilgisayar Destekli Tasarım ve Tasarım Aşamaları", Niğde Üniversitesi Mühendislik Bilimleri Dergisi, 3(1), s 48-59
- Öztuna, H.Y., (2007), "Görsel İletişimde Temel Tasarım", Güzel Sanatlar Matbaası A.Ş., İstanbul.
- Steinitz, C. A. (1990), "Framework for Theory Applicable to the Education of Landscape Architects", Landscape Journal, Sayı 9, s 136-143.
- Turan, N. ve Altaş, N. E. (2003), "Tasarım Sürecinde Kavram", İtÜdergisi/a Mimarlık, Planlama Tasarım, Sayı 1, s 15-26.
- Yakın, B. (2012), "Tasarım Sürecinde Görsel Düşünme ve Görsel Anlatım İlişisine Analitik Bir Yaklaşım", Yüksek Lisans Tezi, Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, İç Mimari ve Çevre Tasarımı Anasanat Dalı, İç Mimarlık Sanat Dalı, Ankara.
- Yıldız, B. ve Tüzün, H. (2011), "Üç-Boyutlu Sanal Ortam ve Somut Materyal Kullanımının Uzamsal Yeteneğe Etkileri", Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi, Sayı 41, s 498-508.
- Yavuz, A. (2015), "Landscape Structures Course Training Process in Landscape Architecture with The Three-Dimensional Technique of Expression", Global Journal on Humanites & Social Sciences, Sayı 01, s. 01-11.