



Erken Dönem Mimari Tasarım Stüdyolarına Deneyim Tabanlı Yaklaşımların Bütünleştirilmesi Üzerine Bir Araştırma

Integration of the Experience-Based Approaches with the Early Phase Architectural Design Studios

Ömür KARARMAZ, Ayşen CİRAVOĞLU

ÖZ

Mimari tasarım stüdyoları tasarlamanın deneyerek öğrenildiği yer olması nedeniyle mimarlık eğitiminin omurgasını oluşturmaktadır. Erken dönem tasarım stüdyoları tüm stüdyolardan farklı olarak, Türkiye örneğinde olduğu gibi, öğrencilerin tasarlama eylemiyle ilk defa karşılaştıkları derslerdir, bu sebeple bu stüdyolarda tasarıma dair kazanılan beceriler ve temel eğilimler öğrencilerin ileriki tasarlama eylemleri üzerinde etkili olmaktadır. Disiplinlerin sınırlarının bulanıklaştığı günümüz küresel ortamında, stüdyolardaki tasarım sürecinin geliştirilmesi için sıklıkla farklı disiplinlerin tasarım araçları ve tasarım yaklaşımları stüdyolarda düşünceyi geliştirme aracı olarak kullanılmaktadır. Mimarların “yer” ve “olay” tasarımcısı olduğunu iddia etmek yanlış olmayacaktır. Bu bağlamda, erken dönem mimari tasarım stüdyolarında, mimari tasarım aşamasından önce, mevcut yapı mekânı deneyimlemek yoluyla algıda farkındalık sağlayan stüdyo öğretim programlarının öğrencilerin mekânsal üretimlerinin kalitesini artıracığı öngörülmektedir. Öğrenciler farklı deneyim stüdyolarına dahil olarak, tasarımlarını birebir ölçekte uygulayarak, göz el koordinasyonunu geliştirmekte, tasarımın deneyimlenme sürecine tanıklık etmekte, çevrelerine eleştirel bir gözle bakmayı öğrenmekte ve mimarlığın sosyal bileşenlerini eğitim sürecine dahil etmektedirler. Söz konusu kazanımlara ek olarak, yerleştirme benzeri alternatif tasarım araçlarının eğitim programına eklenmiş uygulamaların, mekânın kimliği, yer olma durumu, farklı disiplinlerin mekânsal yaklaşımları, tasarım öğelerinin mekân içerisindeki karşılıkları gibi başlıklarda öğrencilerin kolektif bilgi üretimine katkı sağlayacağı düşünülmektedir.

Anahtar sözcükler: Deneyisel tasarım; mimari tasarım eğitimi; stüdyo.

ABSTRACT

As architectural design studios are the places where designing is learnt through experimenting designs, it forms the basic framework of the education of architecture. The early period of design studios, different from all other studios, are the courses in which the students experience and encounter designing for the first time; thus, the design-related skills and fundamental inclinations that are acquired in these studios influence the future designing actions of the students. In today's global designing environment wherein the boundaries between disciplines and boundaries are increasingly blurring, the design tools and approaches of different disciplines are frequently being used to develop opinions in research in order to develop the design process in the studios. In this regard, in the early period architecture design studios, before the architectural design stage, the studio education programs ensuring awareness of perception through experiencing the presently structured space are stipulated to increase the quality of students' spatial productions. Including the different experience studios, they experience the process of the design and they learn how to critically look at their environments, and they include the social components of architecture into their educations with regard to the participant architecture. In addition to the above stated acquisitions, the applications that are appended to the educational programs from similar other disciplines, such as installation, shall greatly contribute to students' production of collective information under headings such as the identity of space, becoming a part of a place, spatial approaches of different disciplines, and provisions of design elements within a space.

Keywords: Experimental design; architectural design education; studio.

Yıldız Teknik Üniversitesi Mimarlık Fakültesi, Mimarlık Anabilim Dalı, İstanbul

Başvuru tarihi: 07 Aralık 2016 - Kabul tarihi: 07 Temmuz 2017

İletişim: Ömür KARARMAZ. e-posta: omurkararmaz@gmail.com

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

Giriş

Mimarlık olgusu tarih boyunca farklı biçimlerde tanımlanmıştır. Mimarlığın ne olduğuna dair bazı tanımlar mimarinin teknik, biçim, strüktür, malzeme gibi salt fiziksel bileşenlerini öne çıkarırken, bazı tanımlar ise mimarinin biçimin ötesinde sanatsal, özsel (içeriksel), duyuşsal bileşenlerine vurgu yapmışlardır. Mimarlıkta bir öz (düşünsel alt metin, sezgisel veriler) bir de fiziksel, gerçekçi ifade biçimi vardır; bu nedenle mimarlık farklı disiplinlerin ve bileşenlerin bir dengesidir. 'Mimarlık nesnellüğün ve öznelüğün tek çatı altında biraraya geldiği, çok katmanlı, asimetrik bir diyalog sonucunda gerçeklik üretilen bir iletişim biçimidir. Mimarlık dünyanın öznel ve nesnel yanlarının tek bir gerçeklikte yansıtılmasıdır.'¹ Mimarlık eğitime bu yaklaşım üzerinden bakıldığında ise; mimar adaylarına eleştirel, iletişime açık, alternatif ve bütüncül bir dünya görüşü kazandırmanın eğitimin temel amaçlarından biri olduğu ileri sürülebilir.

Günümüzde küreselleşmenin etkisi ile mesleklerin ve uzmanlık alanlarının tanımları değişmekte, sınırları bulanıklaşmaktadır. Mimarlık disiplininin modernizmin başlarında makinadan ve Kartezyen düşünüşten referansla kurgulandığı, 21. yüzyıla gelindiğinde ise bir süreç ve deneyim tasarımı evrildiği görülmektedir.² Bu dönüşümü Acconci (2012), 'Mimarlık artık mekânla değil, zamanla ilgilidir' sözleriyle ifade etmektedir.³ Mimarlık oluşumu itibarıyla birden çok disiplin ile ilişkili ve çok yönlü bir disiplindir. Bu nedenle bir mimarın sahip olması beklenen çok yönlülüğü Matthew Frederick: 'Mimar herşey hakkında bir şey bilir. Bir mühendis bir şey hakkındaki herşeyi bilir.' sözleri ile ifade etmiştir.⁴ Bu nedenle mimarlık eğitimi üzerine düşünülürken, onun, teknik disiplinlerin yanı sıra sanat, bilim, felsefe gibi farklı disiplinlerin katkılarıyla zenginleşen yapısı göz ardı edilmemelidir. Mimarlığın hem sanat ve estetik kuramlarından hem de teknik birikimlerden yararlanıyor olmasının yanı sıra, 21. yüzyılda disiplinlerin ortak üretim alanları oluşturması; eğitimin güncel yapılanmasının da, disiplinlerarası ve deneyim odaklı kurgulanmasını gerekli kılmaktadır.

Çağdaş mimarlık eğitimi kuramlarında, tasarım öğreniminin bireysel ve kollektif deneyim yoluyla ilerlediği stüdyo dersleri eğitimin omurgasını oluşturmaktadır. Stüdyo derslerinin mimarın eğitimi içerisinde ağırlıklı olarak yer almasının temel nedenlerinden biri stüdyoların, mimarlık öğrencilerinin sürekli değişen tasarım sorunsallarına yaparak, deneyerek çözüm aradıkları, böylece etkinleştikleri ve öğrenmeyi öğrendikleri tek yer olmalarıdır. Bu nedenle söz konusu deneyim olgusu stüdyoları mimarlık eğitimi içerisinde özellikli bir konuma taşımakta; mimarlık eğitiminin gelecekte nasıl olması gerektiğine dair güncel tartışmalar

da bu sebeple sıklıkla, eğitimin omurgasını oluşturan stüdyolar üzerinden yapılmaktadır.

Mimari tasarım stüdyoları öğrencinin ilk yılından son yılına kadar eğitimde varlığını sürdürmektedir. Öğrenci stüdyo derslerine katıldıkça, deneyerek öğrendikçe tasarım olgusuna ve eğitime adapte olmaktadır. İlk yıl tasarım stüdyoları ise sorgulamanın, eleştirmenin ve tasarım sürecinin temelini oluşturulduğu yerlerdir. Ancak bu stüdyonun en önemli engeli mimarlık eğitime, mesleğe uygun bir başvuru ve seçme sistemine göre gelmeyen öğrencilerin mimarlık eğitiminin farklı yapısına adapte olmakta zorlandıkları bir stüdyo olmasıdır. Bu stüdyolarda öğrenciler çok boyutlu bir eylem olan tasarım ile karşılaşmış, bu süreçte mimarlığın anlatım dilini, dinamiklerini çözmeye çalışırken aynı zamanda kendi benliklerinden de yeni bir kimlik yaratma sürecini yaşamaktadırlar. Tasarım eğitime ve mekân tasarlama eylemine hazırlık olarak nitelendirilebilecek ilk yıl tasarım stüdyolarının, öğrencilerin söz konusu değişim sürecine adapte olmalarını kolaylaştıracak biçimde kurgulanması, bu amaçla eğitim bilimlerinin deneysel, güncel yaklaşımlarının tasarım stüdyolarına dahil edilmesi gerekmektedir.

Çalışmanın Amaç ve Yöntemi

Tüm eğitim bilimleri gibi mimarlık eğitimi de gelişime, değişime açık esnek bir kurguya sahip olmalıdır. Ancak mimarlık üzerine güncel tartışmalarda mimarlık ve eğitiminin günceli yakalamakta yetersiz olduğu, mevcut katı, değişime kapalı durumunun olumsuz yanları eğitimciler tarafından dile getirilmektedir. Bu eleştiri paralelinde, mimarlık eğitiminin, eğitim bilimleri literatüründeki formel ve enformel yeni yaklaşımlar, deneysel çalışmalar ve disiplinlerarası programlar ile esnek ve farklı koşullara uyarlanaabilecek doğrultuda geliştirilmesi gerekmektedir.

Yer ve olay tasarımcı adayları⁵ olarak da nitelendirilen mimarlık öğrencilerinin eğitim süreleri boyunca, öğrenmeyi öğrenmeleri kazandırılması hedeflenen yetilerdendir. Bu sebeple mimarlık eğitiminin sonuç ürüne odaklandığı kadar sonucu yaratan sürece de odaklanması gerektiği günümüz tartışmalarında öne sürülmektedir.⁶ Mimari tasarım stüdyolarında öğrencilerin deneyimleyerek, yaparak tasarlama eylemini öğrendiği yaklaşımlar mevcuttur. Bu çalışmada literatürde yer alan farklı stüdyo eğitim modelleri incelenmiştir. İncelenen her bir modelin mimarlık eğitime katkı sağladığı alanlar farklılık göstermektedir. Örneklenen bu yaklaşımların ışığında, mimarlık eğitiminin farklı yıllarında daha önce eğitimciler tarafından kullanılmış olan yaklaşımların mimari tasarım eğitiminin ilk yılında sağlayacağı eğitsel katkılarının tartışılması bu çalışmanın amacını oluşturmaktadır. Altyapısız ve hazırlıksız eğitime başlayan tasarım öğrencileri için ilk yıl stüdyolarında gelişimin sağ-

¹ Güney&Yürekli, 2004, s. 41.

³ Fairs, 2012.

² Findeli, 2001.

⁴ Frederick, 2007, s. 21.

⁵ Tschumi, 1994.

⁶ Findeli, 2001.

lanması ve öğrencilerin tasarım eğitimine uyum sürelerini sancısız hale getirmek için mevcut modellerin incelendiği bu çalışmada, tasarım deneyiminin bir oyuna dönüştürüldüğü erken dönem mimarlık eğitiminde öğrencilerin mekân kavramını yaratmadan önce sorgulaması, deneyimlemesi ve eleştirmesi beklenmektedir. Eğitimin ilk yıllarında kazanılması hedeflenen bu eleştirel bakış açısının, mekân tasarım eğitiminin temellerini sağlam bir strüktüre oturtacağı ve eğitimin kalitesini artıracacağı öngörülmektedir.

Bu çalışma yukarıda tanımlanan amaca hizmet etmek için kapsamlı bir literatür değerlendirmesine dayanmaktadır. Konuyla ilişkili gerek kuramsal çalışmalar gerekse de uygulama örnekleri oluşturacak model için değerlendirilmiştir. İncelenen kuramsal çalışmalar tasarım eğitiminde bilgiyi aktarma değil, keşfetme yolunu aramış Yürekli ve Yürekli'nin "Mimarlık Bir Entelektüel Enerji Alanı" (2004),⁷ Schön, "Theory in Practice" (1992),⁸ Salama A., "New Trends in Architectural Education: Designing the Design Studio" (1995),⁹ Aydınli Tasarım Eğitiminde Yapılandırıcı Paradigma: 'Öğrenmeyi Öğrenme' (2015)¹⁰ ve Findeli (2001)¹¹ Rethinking Design Education for the 21st Century gibi kuramcılarının çalışmaları; örnekler ise kuramsal çalışmalara stüdyoda örnek teşkil edebilecek oyun modeli, tasarla-yap stüdyolar ve disiplinlerarası stüdyolar ve alternatif tasarım araçları içeren stüdyolardır.

Mimarlık Eğitiminin Yapısı

Mimari tasarım eğitiminin güncel yapılanmasının anlaşılabilmesi, karşılaşılan eğitsel sorunsalların giderilebilmesi ve yeni yaklaşımların ve kavrayışların eğitimde yer alabilmesi için, tarihsel süreklilikte mimari tasarım eğitiminde yaşanan temel dönüşümlerin incelenmesi yerinde olacaktır.

Mimarlık Eğitiminin Gelişimi

Yüzyıllar içinde mimarlık tanımı değişip, gelişip, çeşitlendikçe, mimardan beklenen yeterlilikler ve mimarların yetiştirme biçimi de buna bağlı olarak değişmiştir. Günümüz mimarlık eğitimi müfredatını ve ortamını anlamlandırabilmek için tarihsel süreçte disiplinin nasıl geliştiğini irdelemek yerinde olacaktır. Yakın çağımıza kadar mimarlık salt yapı üretme eylemi olarak tanımlanmış ve mimarlık bilgisi inşaa alanında, bir usta çırak ilişkisi içerisinde gelişmiş ve aktarılmıştır. Ortaçağ'da Lonca Sistemi ile kurumsallaşan ve yine mimarlığın inşaa eylemi ile sınırlandırıldığı ustadan öğrenme geleneği mimarlık eğitiminde günümüze kadar etkinliğini korumuştur. Halen bir çok mimarlık okulunda öğreticiler usta misyonu üstlenmekte ve mimarlık bilgisini öğrencilere aktarmaktadırlar. Mimarlığın salt yapı üretme eylemini içermediği düşüncesinin geliştiği ve disiplinin kuramsal bir temele oturtulduğu ilk kurum 17. yüzyılda kurulmuş olan

Fransız Kraliyet Akademisi'dir. Bu akademide ilk kez mimarın zanaatkar yönünün yanı sıra düşünür olma durumundan bahsedilmiştir. Mimarlık eğitiminin mesleğin kuramsal alt yapısını oluşturduğu, tasarlama eylemini öğrencilerin okuldan bağımsız olarak katıldıkları mimar atölyelerinde öğrendikleri ikili bir eğitsel durum Fransız Kraliyet Akademisinde olduğu gibi 1793 yılında kurulan Ecole des Beaux Art okulunda da söz konusudur. Beaux Art'ta, akademinin klasik mimarının kurallarının egemen olduğu ikili eğitim kurgusuna ek olarak günümüz mimarlık eğitiminde değerlendirme yöntemi olarak varlığını sürdüren juri sisteminin temelleri atılmıştır. Klasik mimarlık eğitim yöntemlerine bir alternatif arayışı ile 1919 yılında Walter Gropius öncülüğünde kurulan Bauhaus Okulunda mimari bilginin temeli sanat, zanaat ve bilim olarak belirlenmiştir.¹² Bauhaus Okulunun mimarlığı tüm sanat ve zanaat dalları ile birleştirdiği böylelikle disiplinlerarası bir kurgu olarak ilk kez yorumladığı, deneysel, yenilikçi öğretim metodları ve yaparak öğrenme sistemi ile günümüz eğitim sisteminin temellerini attığı ileri sürülebilir. Bauhaus Okulu, günümüzde, eğitimin gerekenden daha fazla biçime önem vermesi, mimarlığın salt görsel sanat olarak algılanıp; düşünsel, kuramsal, sosyolojik bileşenlerinin göz ardı edilmesi nedeniyle eleştirilmektedir.¹³

Günümüzde Mimarlık Eğitimi

Küreselleşen dünya, çevresel ve sosyal değişimler, disiplinlerin sınırlarının bulanıklaşması, değişen mimar, mimarlık, öğrenci ve öğretene tanımları paralelinde mimarlık eğitiminde de değişimler yaşanmaktadır. Güncel tasarım eğitimi tartışmalarında bazı araştırmacılar eğitsel süreçte diğer disiplinler ile bütünleşme, sistem tasarımı, tasarım eğitiminde etik olgularına dikkat çekerken; bazı araştırmacılar ise öğrenenin farklılığı, katılımcı didaktik olmayan bir eğitim ortamı oluşturmak, süreç odaklı eğitim, yaşam boyu eğitim kavramlarına vurgu yapmaktadır.¹⁴ Mimari tasarım stüdyoları özelinde bakıldığında ise tasarım eğitiminde, bilginin aktarılma yöntemleri ve aktarılacak bilginin niteliği üzerine yeni arayışların olduğu görülmektedir. 21. yüzyılda mimari tasarım stüdyolarda tek bir eğitim yöntemi ve müfredat bulunmamakta, bu olgular eğitim kurumlarına, öğretici yaklaşımlarına paralel olarak değişmektedir. Stüdyo programlarına ve yöntemlerine de yansıyan bu yaklaşımlardan birkaçı sorunsal temelli programlar, mimari sistem tasarımı arayışında olan programlar, rol-model temelli programlar, usta-çırak yöntemini devam ettiren programlardır.¹⁵ Geleneksel usta-çırak eğitim modelinin yanında, deneysel olarak adlandırılabilir eğitim yaklaşımları da artık akademide sıklıkla karşımıza çıkmaktadır. Deneysellik, süreç tasarımı, öğrenen merkezilik, yaşam boyu öğrenme, yansıtılmalı öğrenme, disiplinler ötesi tasarım, açık tasarım, provotif tasarım gibi kavramlar çerçevesinde kurgulanan

⁷ Yürekli ve Yürekli (2004).

¹⁰ Aydınli (2015).

⁸ Schön (1992).

¹¹ Findeli (2001).

⁹ Salama A., (1995).

¹² Ciravoğlu,2001.

¹⁴ Kararmaz, 2017.

¹³ Serim, Alemdar ve Açıkğöz, 2016.

¹⁵ Ashraf, 1995.

stüdyolarda süreç odaklı farklı disiplinlerin araçlarının tasarımı eğitimine dahil edildiği yapılanmalar güncel tasarım eğitiminin bir parçası haline gelmeye başlamıştır.

Mimarlığın güncel tanımlarına bakıldığında ise, yapı üretiminin ötesinde bazı araştırmacılar tarafından entelektüel bir alan olarak tanımlanmakta olduğu göze çarpmaktadır.¹⁶ Dolayısıyla güncel mimarlık eğitimi de mimar adaylarının başarılı bir tasarımcı ve yapı üreticisi olmasının yanı sıra, farkındalık düzeyini dolayısıyla toplumsal, çevresel duyarlılıklarını artırmayı, eleştirel düşünme becerisi kazandırmayı, onlardan birer entelektüel meslek insanı yetiştirmeyi hedefleyen bir eğitimidir.¹⁷

Mimarlık eğitimi, daha önce de vurgulandığı üzere, öğrencilerin tasarım sorunsalları ile karşılaştıkları, bunlara deneyerek çözüm ürettikleri, öğrenmeyi öğrendikleri, stüdyoların eğitimin merkezinde olduğu, eğitim içerisinde bulunan bütün diğer derslerin tasarım stüdyosunu ve tasarlama sürecini, kuramsal, teknik, çevresel, tarihsel gibi farklı açılardan beslemesi gereken bir eğitim biçimidir. Türkiye örneğinde olduğu gibi, stüdyo derslerinin mimarlık eğitimi içerisinde merkezi olarak konumlandığı bu strüktürde dersleri, tasarım (stüdyo dersleri), tarih ve kuram, teknoloji, sürdürülebilirlik ve çağdaş teknolojiler, profesyonel çalışmalar (staj gibi iş hayatına yönelik deneyimler) ve seçime bağlı dersler başlıkları ile sınıflandırmak mümkündür. Mimarlık okullarında derslerin ağırlığı değişse bile tasarlama eyleminin ve kuramının yer aldığı stüdyo dersleri eğitimin merkezini oluşturmaktadır. Stüdyoda, aktörler olan yürütücüler ve öğrenciler sürekli ve kolektif bir bilgi aktarım dinamiğinin parçalarıdır. Günümüz tasarım stüdyolarında öğrenciler bilgiyi yürütücülerden edinmenin yanı sıra, talep eden, araştıran, bilgiyi ayrıştıran, gruplayan ve özümseyen bir konumda bulunmaktadır. Yürütücü ise zaman zaman öğretici, zaman zaman ise stüdyonun kurgusuna göre yönlendirici, kolaylaştırıcı bir görev üstlenmektedir. Stüdyoların öğrenciler için kullanımı sadece ders saatinde tasarlama eyleminin öğrenildiği yer ile sınırlı değildir. Öğrenciler için stüdyo yaşamını çevresinde kurguladığı yerler olmuştur. Bu sebeptendir ki çoğu zaman stüdyo öğretiminde zaman sınırlaması yapılmamaktadır. Stüdyolarda öğrenim kolektif bir gelişim gösterse de tasarlama deneyiminin bireyselliği ve özneliği nedeniyle eğitimin kişisel bir katmanından bahsetmek mümkündür. Bu sebeple araştırmacılar¹⁸ mimarlık eğitimi yerine mimarın eğitimi ve yaşam boyu öğrenme kavramları üzerinde durmaktadır. Mimarlık eğitimi 'hayat boyu bilgiyi keşfetme, bütünleştirme, paylaşma ve uygulama için gerekli öğrenme alışkanlığını, zihin yapısını beslemeye yönelik ortam yaratma meselesi' olarak tanımlanmaktadır.¹⁹ Aydın ve Yücel'e göre (2015) geleneksel mimarlık eğitiminin ders programının biçim ve içeriğini

önceleyen ile sonuç ürün ve öğretme odaklı kurgusundan farklı olarak, mimarın eğitimi düşüncesini zemin alan bir yaklaşım öğrenme odaklıdır; dolayısıyla bireyin anlama, bilgi ve becerileri içselleştirme yetisi, farkındalık kazanma amaçlı bir eğitim stratejisi ile farklı bakış açılarına göre çeşitli taktiklerin geliştirilme çabasını içerir. Öğrenme odaklı eğitimde hedef 'öğrenmeyi öğrenmek' ve bunun için gerekli koşulların öğretenler tarafından yaratılmasıdır.²⁰ Bu yaklaşım mimarlık öğrencisinin öğrenmeyi öğrenebileceği yenilikçi/çağdaş programların eğitimde yer alabileceği esnek sistemlere işaret eder. Böyle deneysel yapıların mimarlık eğitim kurgusundaki okumasının mimarlık stüdyoları üzerinden yapılması mümkündür.

Mimarlık Eğitiminde Stüdyo ve İlk Yıl Mimarlık Eğitimi

Bütün mimari tasarım stüdyoları gibi ilk yıl tasarım stüdyolarında da öğrencilerin programdaki diğer dersler aracılığıyla elde ettikleri bilgilerin ve stüdyo sürecinde öğrencinin hem sezgisel hem de deneyim ile elde ettiği becerileri tasarım sorunsallarının çözümünde kullanmaları beklenmektedir. İlk yıl tasarım stüdyolarını farklı kılan öğrencilerin sonuç odaklı değil, süreç odaklı olan tasarım eğitimiyle ilk kez karşılaşmalarıdır. Bu eğitim yılı öğrencilerin mimarlık disiplinin dilini öğrendikleri, kendilerini ve yaratılarını mimarlığın temsil araçları (iki ve üç boyutlu çizimler, bilgisayar programları, maketler, kuramsal metinler, analiz yöntemleri vb.) ile ifade etmeyi öğrendikleri bir yıldır. İlk yıl mimari tasarım stüdyolarında öğrencilerin önceki bilgilerini sorgulaması, sosyal ve çevresel ortamı farkındalık ile incelemesi stüdyonun temel amacı olmalıdır. Erken dönem tasarım stüdyolarının bir başka amacı da öğrencinin geçmiş deneyimlerinden sıyrılarak; tasarlama eylemini dolayısıyla tasarımcı olma durumunu bir yaşam biçimi haline getirmesi olmalıdır. Arslan (2016), bu algıda yenilenme durumunu 'Stüdyo öğrencinin evidir. Stüdyo bilen bilmeyen diyalektiği içinde bilginin aktarıldığı yer değil, sözü olanın sözünün peşine düştüğü bir ortamdır.' sözleriyle aktarmaktadır.²¹ İlk yıl tasarım stüdyosunun bir zorluğu da, öğrencilerin mimarlık eğitimi öncesindeki deneyimlerinin sınırlı olması nedeniyle bu bilgilerin silinmeye uğratılması sürecini de içermesidir.

Mimarlık eğitiminde stüdyolarda tasarım sürecine öğrencilerin ve yürütücülerin aktif olarak katılım durumu da mimarlık eğitiminde stüdyoların ağırlığını güçlendirmektedir. Mimari tasarım eğitiminde genelgeçer bir doğrudan söz etmek mümkün değildir; diğer pozitif bilimlerden farklı olarak her tasarım sorunu ve çözümü farklıdır. Bu nedenle mimarlık eğitimi katı, değişmez, statik bir anlayışla kurgulanamaz, mimarlık eğitiminin de bir reçetesi çıkarılamaz. Sorunsalların ve çözümlerin bir statikliğinin olmadığı mimari tasarım eğitiminde öğrencilerin deği-

¹⁶ Yürekli ve Yürekli, 2004.

¹⁸ Yücel ve Aydın, 2015.

¹⁷ Yücel ve Aydın, 2015.

¹⁹ Yücel, 2015, s. 18.

²⁰ Yücel ve Aydın, 2015.

²¹ Arslan, 2016, s. 12.

şen durumlara ve sorunlara karşı çözüm üretme becerisi güçlendirilmelidir. Tasarım stüdyolarında sorunların çözümüne dair denenmiş, onaylanmış bilgilerin aktarılmasının ötesinde öğrenciye gerekli bilgiyi elde etmeleri için farklı yöntemler öğretilmelidir. Öğrencilerin öğrenici değil de etkin birer katılımcı olduğu eğitim biçiminde yaşam boyu öğrenme gibi bir kavramdan bahsedilebilir. Bu tip deneysel stüdyo yaklaşımları ile birinci sınıftan itibaren mimarlık alanının dinamiklerini, dilini ve kurgusunu deneyimleyen öğrencilerin, meslek hayatında da başarılı olması beklenecektir.

Mimari Tasarım Stüdyosuna Deneysel Yaklaşımlar

Bu çalışmada, mimari tasarım eğitiminde gerekliliği vurgulanan güncelleşmenin sağlanabilmesi için potansiyel bir değer olarak ele alınan, tasarım düşüncesini geliştirme amacıyla uygulanan çeşitli stüdyo yaklaşımlar incelenmiştir. Bunlar sırasıyla tasarla-yap stüdyolar, oyun tabanlı stüdyolar, disiplinlerarası stüdyolar ve alternatif tasarım araçları içeren stüdyo yaklaşımlardır. Deneyim tabanlı stüdyolar olarak adlandırılabilir bu yaklaşımlar, mimarlık eğitiminde geleneksel stüdyo öğretim yöntemi olan, eğiticinin 'öğretici' konumunda, öğrencinin 'öğrenici' konumunda olduğu, usta-çırak yöntemi ile tasarlama bilgisinin aktarımının aksine, öğreticinin kolaylaştırıcı, destekleyici bir misyon üstlendiği, öğrenme sürecinin katılımcı, etkileşimli, deneysel ve esnek olarak kurgulandığı yaklaşımlardır. Bu durum deneysel stüdyolarda eğiticiyi bilgiye ulaşmak için tek kaynak olmaktan çıkarmakta, tasarlama bilgisi ise genelgeçer aktarılması gereken bir doğru değil; aranan, kolektif düşünme ve üretme araçlarıyla ulaşılan bir olgu haline gelmektedir. Öğrenciler ise deneysel stüdyolarda, tasarım sorunsallarını kendilerinin deneyimleyerek, alternatif kavrayışlar üreterek çözmeye çalışmaktadırlar. Bu bağlamda, incelenen farklı stüdyo yaklaşımlarının çoğunda öğrencinin aktif olarak eğitime dâhil edilmesinden bahsedilmesi mümkündür. Bu stüdyoların geleneksel tasarım stüdyolarından bir diğer farkı ise, eğitimin sonuç odaklı değil, süreç odaklı ve esnek olmasıdır. Tasarım araçları ise, geleneksel mimari tasarım disiplininin araçları olan plan, kesit, görünüş, modelin yanı sıra teknolojiden de yararlandığı 1:1 üretim, tasarlama oyunları, kolaj, montaj, film, yerleştirme, performans, dans, gibi farklı disiplinlerin araçlarını da kapsamaktadır. Bu durum, stüdyolarda mimari tasarımların salt görsel imaj üzerinden değerlendirilmemesi ile sonuçlanmakta; mimari tasarım sürecinde algı, kimlik, duyum gibi soyut kavramların karşılıkları da aranmaktadır. İncelenen stüdyo kurguları ile öğrenciler çeşitli eğitsel deneyimlere dâhil olmakta, eğitsel kazanımların yelpazesi genişlemekte, böylece öğrencilerin değişen durumlar karşısındaki uyum yeteneklerini güçlendirilmektedir. Deneysel stüdyolar taşıdıkları eğitsel katkılar ile güncel mimarlık tartışmalarında yer alan 'öğrenmeyi öğrenme ve yaşam

boyu öğrenme ve yansıtımlı öğrenme'²² gibi önermelerin eğitime entegre edilmesinde katkı sağlaması olası yaklaşımlardır.

Tasarla-Yap Stüdyolar

Deneysel öğrenme, uygulamalı öğrenim, yaparak öğrenme, inşa ederek öğrenme, 1:1 öğrenme, tam ölçekli deneme, 1:1 araştırma, iş içinde eğitim gibi yöntemlerin benimsendiği tasarla-yap stüdyolar²³ öğrencilerin tasarımlarını 1:1 inşaa etmeleri üzerine kurgulanan ve ilk örneklerinin 19. yüzyıla kadar dayandırıldığı yaklaşımlardır. Samuel Mockbee ve öğrencileri tarafından 1993 yılından bu yana Auburn Üniversitesi bünyesinde yürütülen "Rural Studio" tasarla-yap stüdyoların önemli örneklerindedir. Rural Studio, Amerika'nın Alabama eyaletinde bulunan Hale County bölgesinde düşük gelir seviyesine sahip kişiler için konut ve toplum merkezi gibi sosyal sorumluluk projeleri gerçekleştirmiştir.²⁴ Mimari tasarımın yaparak grup içerisinde öğrenildiği bu stüdyolarda tasarlanmas beklenen yapının program ve işlevsel özellikleri değişse de her yapının uygulanacak olması düşünülerek tasarlanması beklenir. Mimarlık öğrencilerinin malzemelerin doğasını, yapım teknikleri ile öğrendikleri, kendi bedenleri ile inşaa sürecine katıldıkları bu stüdyolar katılımcılara tasarımlarındaki her çizginin sahada birer karşılığı olduğunu öğretmeyi de hedeflemektedir. Tasarla-yap stüdyolarda tasarım; geleneksel stüdyolardan farklı olarak yapım ile birlikte ilerlediği için sürekli değişen ve bitmeyen bir olgudur. Tasarla-Yap Stüdyolarda tasarım sürecine öğrenciler ve yürütücülere ek olarak, tasarım yapılan bölge halkının da katılımı sağlanmaktadır. Bu özelliğiyle, tasarla yap stüdyolar sosyal sürdürülebilirlik ve katılımcı mimari tasarım olgularına da katkıda bulunmaktadır. Şahin (2013) tasarla-yap programların öğrenimdeki katkılarını; 'Tasarla-yap programları ile mimarlık eğitiminde stüdyonun içeriği yalnızca inşa etme eylemine indirgenmez; tasarım ve yapımın yanında grup içi iletişim, takım ruhu, kullanıcılarla iletişim, sosyalleşme, malzeme ve detaylarla birebir ilişki kurabilme gibi konular da stüdyoya eklenir. Böylelikle tasarla-yap programları farklı dinamikleri ile farklı bir öğrenme ortamı sunarlar.' şeklinde açıklamaktadır.²⁵ Tasarla-Yap Stüdyolarda tasarım ve üretim olmak üzere birbirleriyle ilişki içerisinde olan iki ana eylemin yanı sıra, geleneksel tasarım stüdyoları ile benzer şekilde yöntem, kişiler, stüdyo yürütücüsü, mekân, amaçlar, ölçek gibi elemanlar bulunmaktadır.

²² Eğitimde yansıtma kavramını Schön (1992) eylem üzerine yansıtma (reflection-on-action) ve eylem sırasında yansıtma (reflection-in-action) olmak üzere iki biçimde ele almıştır. Eylem içerisinde yansıtma anlık olarak eylemin gerçekleşme sürecinde oluşan sorunsalların çözümü ile ilişkilendirirken, eylem üzerine yansıtma ise eylem tamam-

landıktan sonra eylemi her açıdan değerlendirme, geri bildirim olarak kasıtlı ve sistematik biçimde eylem hakkında düşünme süreci ile ilişkilendirilmektedir.

²³ Şahin, 2013.

²⁴ Rural Studio, URL-1: <http://www.ruralstudio.org/>

²⁵ Şahin, 2013, s. 34.



Şekil 1. Rural Studio, 2015-2016 Farm Solar Team (URL-1: <http://www.ruralstudio.org/projects>).

Tasarımın gerçek hayattaki karşığının kollektif bir tasarım ve inşaa süreci ile araştırıldığı bu deneyim tabanlı yaklaşımlar öğrencilerin malzeme, tasarım süreci-üretim süreci diyalektiği, mimarlığın sosyal bileşenleri, disiplinler arası çalışma ve fiziksel üretim becerisinde gelişim konularında mimari tasarım eğitimi sürecine katkıda bulunmaktadır. Tasarla-Yap uygulamaları mimarlığın inşa eylemini içermesi ile eğitime uygulama bağlamında katkıda bulunmanın yanı sıra, eğitimde alternatif düşünme biçimleri geliştirmede, mimarlığın sosyal bileşenler ile kurduğu ilişkinin öğrenciler tarafından yaşayarak öğrenilmesinde katkı sağlamaktadır. Bir başka ifadeyle yaşamın içinde öğrenme ortamlarının, mimarlığın farklı bileşenleri ile öğrenciler arasında temas yüzeyleri oluşturmakta, mimarlığın günümüzde eleştirilen görsel imaj yaratımına dönüşen döngüsünü kırmakta bir araç olarak kullanılması mümkündür. Böylece mimarlık böyle deneysel ortamlarda yaşam ve onun sürekliliği ile bütünleştirilebilir.



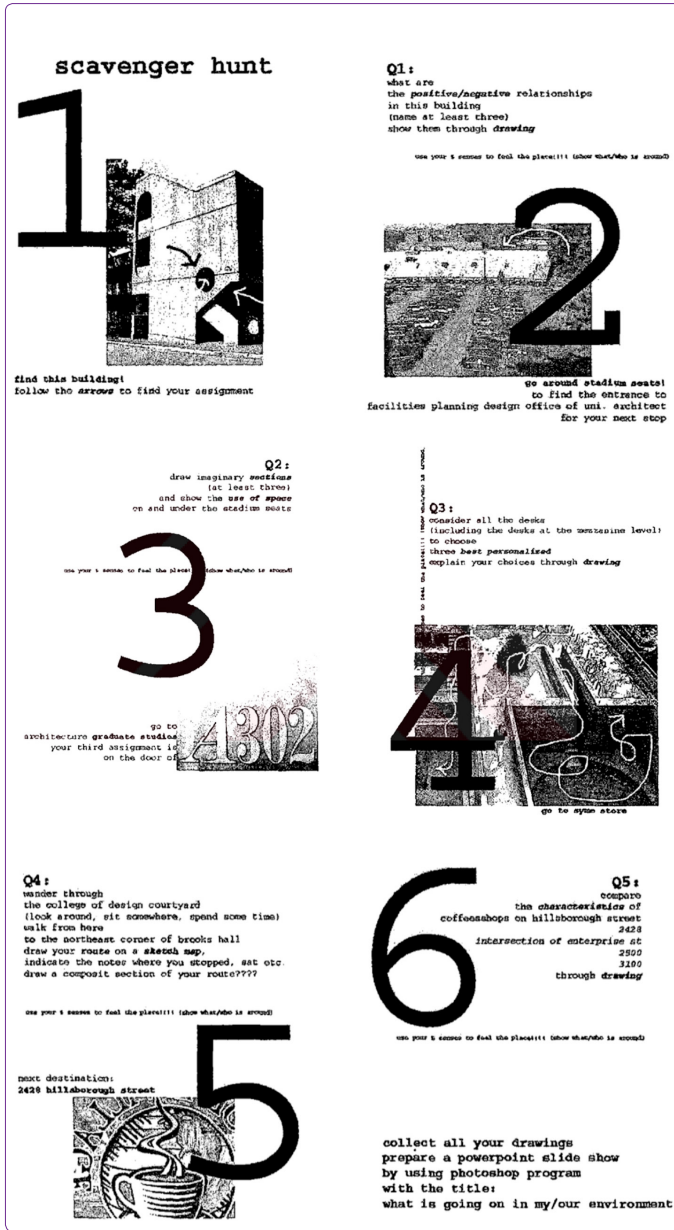
Şekil 2. Rural Studio 2002, Shiles House Uygulama (URL-1: <http://www.ruralstudio.org/projects>).

Tasarla-yap benzeri kurguların ilk yıl tasarım eğitiminde yer alması, öğrencilerin henüz yeterince gelişmemiş göz-el koordinasyonunda gelişim sağlamasının yanında, mimarlık öğreniminin ilk deneyimlerinden itibaren kuram ile yapım arasındaki dinamiğin kavramalarında etkili olacaktır. Bu durum özellikle erken dönemde öğrencilerin tasarım sürecinde fiziksel olarak da etkinleşmelerini sağlayarak adaptasyon süreçlerini kısaltacak, ilk yıllardan itibaren mimarlığın sosyo-kültürel, teknik, estetik gibi birden çok bileşeni olan çok katmanlı bir disiplin olduğunun anlaşılmasında katkı sağlayacaktır.

Oyun Tabanlı Stüdyolar

Tüm tasarım disiplinleri gibi mimari tasarım eğitimi de mevcut düzenin sorgulanıp, yeni düzenlerin yaratıldığı bir kurguya sahiptir. Mimarlık eğitiminde öğrenci, bir yaşam kurgularken, plansız yerleşim, erişilemez mekânlar, kimlik-siz yapılar, hızlı betonlaşma, sürdürülebilirlik, çarpık kentleşme gibi var olan yaşamın sorunlarını, çeşitli önermelerle, bir sebep sonuç ilişkisi kurarak çözmeye çalışır. Bu yönüyle mimarlık stüdyolarındaki kurgu bir çeşit oyundur. Mimari tasarım stüdyolarında bir çok yürütücü oyun tabanlı öğretim yöntemlerini kullanmaktadır. Oyun tabanlı yöntemler öğrenimi daha dinamik ve keyifli hale getirirken, öğrencilerin bireysel yeteneklerini keşfetmelerini sağlar; buna ek olarak öğrencilerin sosyal yönlerini geliştirerek grup içerisinde çalışma pratiği kazandırır. Mimarlık eğitiminde formal öğrenim yöntemleri kadar enformel öğrenim araçları da günümüzde önem kazanmıştır. Mimarlık stüdyolarında oyun tabanlı metodların kullanılması da, sonucun ve sürecin kesin programlara bağlanmaması ve kendiliğinden, sezgisel, öğrencinin kendi deneyimine dayalı bir öğrenim sağlaması nedeniyle, stüdyodaki öğrenim sürecine enformel bir katkı olarak değerlendirilebilir. Bu enformel ekle, mimarlık eğitiminde oldukça önemli olan yaratıcı düşünme süreci desteklenmiş olur. Yürekli (2003) bu durumu, 'Mimari tasarım dersinin önemli amaçlarından biri gerçekçi olma gayreti ile önemsenmeyen, ayakları yere basmayan fikirlerin önünü açabilmektir. Bu amaçla bir çok mimari tasarım stüdyosunda oyun, yöntem ve tavır olarak yer alır. Çünkü; oyun, olağan gerçeğin dışındaki gerçeklerin gündeme gelmesini sağlar' sözleri ile ifade etmektedir.²⁶ Söz konusu oyunla öğretim yöntemi Yürekli tarafından İstanbul Teknik Üniversitesi bünyesinde 2000-2001 yılları arasında yürütülen tasarım stüdyosunda uygulanmış, bu oyunlar 'Taşkılla Çizgi Film' ve 'Çevre Analizi' olarak adlandırılmıştır. İlk oyunda 50 katılımcı öğrenci ile oynanan oyun belirlenen bir çizgi üzerinden her bir öğrencinin gözlemleriyle ve eskizleriyle oluşturulan 'Taşkılla Gezisi'dir. Bu uygulamada öğrenciler bütünün parçalarının birleşiminden öte bir tasarım olgusu olduğunu deneyerek öğrenmişlerdir. İkinci uygulama ise çevreye farklı bir bakış açısı kazandırma gibi

²⁶ Yürekli, 2003.



Şekil 3. İTÜ Mimarlık Fakültesinde gerçekleştirilen Çevre Analiz Oyunu (Yürekli, 2003, s. 28-29).

bir amaçla tasarlanmış üç farklı bölümden oluşan bir uygulamadır. Ölçek, zaman, iç-dış gibi kavramlar bilmece yoluyla, çevre analizleri bir hazine avı kurgusuyla öğrencinin aktif olarak katıldığı uygulamalarla eğitime dahil edilmiştir. Yürekli (2003), bu uygulamalarla, belirlenen amaçlara ulaşmada doğrudan istenenin söylenmesinden, katılımı ve öğrenimde kişiselliği ön plana çıkaran bir yaklaşım hedeflendiğini belirtmektedir.²⁷

Mimari tasarım eğitiminde oyun kavramının literatürde farklı örnekleri bulunmaktadır. Bu örneklerde içerik, kapsam, katılımcılar ve oyunun kurgusu değişim gösterse de,

amaçlanan eğitimde öğrencilerin etkinleştirilmesi ve deneyim olgusunun güçlendirilmesidir. Mimari tasarım eğitiminin her döneminde yer alabilmesine rağmen, özellikle ilk yıl mimari tasarım stüdyoları için bu yöntem öğrencinin adaptasyon sürecini kısaltması, bireysel ve kolektif öğrenimi-üretimi bir arada içerebilmesi gibi eğitsel katkıları nedeniyle önemli bir yöntem olarak düşünülmektedir.

Disiplinlerarası Stüdyolar

Disiplinlerarası tasarım stüdyosu örnekleri farklı disiplinlerde uzmanlaşan birden fazla katılımcının aynı projede ortak bir tasarım süreci içerisinde eş zamanlı olarak yer almasına dayanır. Bu stüdyo yaklaşımlarının en bilinen örnekleri Bauhaus Okulunda yürütülen tasarım stüdyolarıdır. Bauhaus'un geleneksel mimarlık eğitiminden ayrılan yönü eğitim sürecine farklı disiplinlerden öğretilerin ve araçların katılması bağlamında konvansiyonel yönelimlerden uzaklaşmış olmasıdır. Eğitime katılan bu öğretilerin her biri (Johannes Ittern, Moholy-Nagy, Oskar Schelemmer, Vasily Kandisky, Paul Klee) dünya görüşü, öğretim yöntemleri farklı olan katılımcılardı. Bauhaus'u farklı kılan da bu katılımcıların oluşturduğu farklı atmosferler ile birlikte, statüküsü baştan belirlenmiş bir temsil ortamı olmamasıdır. Bu yönüyle okul, eğitim sürecinde neler olacağı katılımcıları ile birlikte deneyerek öğrenilen enerjik bir çalışma ortamıdır.²⁸ Günümüzde ise küreselleşme etkisiyle disiplinlerin sınırları bulanıklaşması, disiplinlerin üretim araçlarını kurulan yeni ilişkiler ve ortak oluşumlar bağlamında tekrar düşünmeyi gerekli kılmaktadır. Analitik, sosyal, tarihsel, estetik gibi farklı düşünce ve üretme biçimlerine sahip disiplinler ile yakın temas içerisinde olan mimarlık da bu çok sesli, katmansal üretim sürecine dâhil olmaktadır. Bu disiplinler arası üretim süreci, meslek sınırlarının silikleşmesi ile eğitim kurumlarına da yansımaktadır. 21. yüzyılda mimari tasarım sürecinin bir takım işi haline gelmesinin eğitimdeki yansımaları ile mimarlar, iç mimarlar, tasarımcılar, grafikerler, sanatçılar, sosyologlar, felsefeciler, mühendisler gibi farklı disiplinlerden uzmanların katılımcı olarak yer aldığı stüdyolar yaygınlaşmaktadır. Bu kurgularda tasarım sorunsallarına farklı bakış açıları ve ölçeklerden yaklaşımları gözlemleyebilen ve deneyimleyebilen katılımcılar arasında bir dil ve kavrayış dinamiği oluşmaktadır. Stüdyo katılımcılarının meslek ötesi öngörülerini artmakta, tasarım sürecinde farklı disiplinlerin üretim araçlarını ve yaratı süreçlerini kavrayabilmektedirler. Disiplinler arası stüdyoların olumlu eğitsel katkılarının yanı sıra, disiplinlerin bakılan ölçek ve tasarım süreci arasındaki farkları zaman zaman katılımcılar için zorluklara da neden olmaktadır.

Disiplinler arası kurguların ilk yıl mimari tasarım eğitimi içerisinde yer alma durumu, öğrenciler tarafından mimari tasarım eyleminin bir ekip işi olduğunun kavranmasını

²⁷ Yürekli, 2003.

²⁸ Bilgin, 2009.



Şekil 4. ODTÜ Tasarım Fabrikası Çalıştayı 2015 (<http://tdi.metu.edu.tr/egitim/>).



Şekil 5. Gazi Üniversitesi Atölye 1 Proje Grup 3 Öğrenci Çalışması Kılıgı Aşamaları.³³

da, yaşanan süreçte her bir disiplinin farklılaşan görüş ve yaklaşımlarını deneyimlenmesinde etkili olacaktır. Eğitimin ilk yıllarından itibaren kazanılan disiplinlerarası bakış açısının, bir mimarın sahip olması gereken özelliklerden olan değişen durumlara karşı toleranslı olma, empati kurabilme ve çok yönlü kişilik geliştirebilmeleri bağlamında öğrencilere katkı sağlaması olasıdır.

Alternatif Tasarım Araçlarını İçeren Stüdyolar

Geleneksel mimari tasarım stüdyosunda, daha önce vurgulandığı üzere, tasarım araçları plan, kesit, görünüş, perspektif çizimleri ve maket gibi iki ve üç boyutlu ifade araçlarıdır. Ancak 21. yüzyılda mimari tasarım eğitiminin yapılması incelendiğinde, tasarım sürecinde farklı araçların da eğitsel süreçte yürütücüler tarafından kullanılmaya başladığı görülmektedir. Bu araçlardan deneysel yaklaşımlar olarak nitelendirilebilecek olanlar, dans ve yerleştirme gibi farklı sanat dallarının tasarım ve ifade araçlarıdır.

Bu bağlamda Gazi Üniversitesi Mimari Tasarım 1 Atölye-

si²⁹ ve çeşitli Avrupa üniversitelerinden öğrenci ve öğretim üyelerinin katılımı ile düzenlenen Uluslararası Kış Okulu (WSRAD)³⁰ ile British Üniversitesi'nde al-Ibrashy ve Gaber³¹ tarafından yürütülen stüdyo kurgularında, mimari tasarım sürecinde yerleştirme sanatından yararlanılması, bu stüdyoların deneysel stüdyo örnekleri içerisinde incelenmesini mümkün kılmaktadır. Gazi Üniversitesinde yer alan Atölye 1,³² program ve yürütülüş, sunuş şekli, kullanılan tasarım araçlar bakımından geleneksel tasarım stüdyolarından farklılıklar içermektedir. Söz konusu tasarım stüdyoları her sınıf ve dönemden öğrencinin birlikte aynı konu üzerinde çalıştığı dikey stüdyolardır. Öğrenciler, Çağlar, Uludağ ve Aksu yürütücülüğünde kurgulanan bu eğitsel süreçte yer-

²⁹ Çağlar ve Aksu, 2011.

³⁰ Uludağ ve Güleç, 2017.

³¹ al-Ibrashy ve Gaber, 2010.

³² Bu makalenin ilk yazarı 2013-2014 eğitim dönemi güz yarısında yılları arasında sözü edilen programlara lisans öğrencisi olarak katılmıştır. Makalenin bu bölümünde kaynak

belirtilmeyen bölümler yazarın kişisel deneyimlerine dayanmaktadır.

³³ Resimler 2012-2013 eğitim dönemi Güz Yarısında Gazi Üniversitesi Mimarlık Fakültesi Mimarlık Bölümü Atölye 1 Stüdyosu'nda enstalasyon tasarımı sürecine katılan Grup 3 öğrencilerinin çalışmalarına aittir.

leştirme sanatı ile tanışmakta, çalışma gruplarına ayrılmakta, mühendislik ve mimarlık fakülte binasının kendilerinin seçtikleri bölgeleri için birer yerleştirme önermekte ve bu yerleştirmenin 1:1 inşasını gerçekleştirmektedirler. Sürecin ilk aşaması öğrencilerin yerleştirme sanatı ile karşılaşmaları içermektedir. Bu karşılaşma kapsamında kuramsal okumalar yapılmakta, sanatın örneklerini incelemekte, geleneksel tasarım eğitiminde yeterince yer bulmadığı düşünülen yer, kimlik, mekânsal farkındalık gibi kavramlar tartışılmaktadır.

Öğrencilerin kavramsal araştırmaları ve önerileri için ortak çalışma sürecini takiben, yerleştirmenin uygulanacağı alan belirlenmekte ve seçilen bölge için öne çıkan/hedeflenen kavramlar interaktif bir sunum aracılığı ile tartışılmaktadır. İncelenen örnekte öğrenciler tasarım çıktılarını: “Var olan hiyerarşik mekânsal düzeni kırmak, seçilen akstaki insan sürekliliğinde bir durağanlık yaratmak, mekânlardaki renksiz dokuyu değiştirmek, algıda yaşanılması öngörülen farklılık hissini sürece yaymak, içmekân sınırlarını değiştirmek” olarak ifade etmişlerdir. Öğrencilerin birlikte sundukları öneride Neden? Kim? Nerede? soruları tasarımın ana soruları olarak belirlenmiş ve bu sorulara ‘İnsanları beklemedikleri bir anda, beklemedikleri bir yerde, beklemedikleri bir şeyle karşılaştırarak olay ve deneyim tasarımı ile yanıt aradıklarını’ dile getirmişlerdir. Tasarlanan projenin uygulamasından sonra, sürecin kaydedildiği ve deneyim olgusunun incelendiği videolar, kısa filmler ve teknoloji destekli anlatımlar ile proje öğrenci ve yürütücülere sunulmuştur.

Al-Ibrashy ve Gaber tarafından yürütülen stüdyo çalışmasında ise alternatif bir tasarım aracı olarak ele alınan yerleştirme sanatı mimari tasarım eğitiminde görsel hiyerarşik düzenin bozulması ve eğitimde duyuşal bütüncüllüğü sağlamak amacıyla eğitsel sürece dahil edilmiştir. British Üniversitesi Mimarlık-Mühendislik Fakültesi’nde al-Ibrashy ve Gaber (2010) yürütücülüğünde gerçekleşen yerleştirme deneyimi son sınıf mimarlık öğrencilerinin katılımı ile mimari tasarım stüdyosu kapsamında yer alan örneklerden biridir. Yürütücüler, geleneksel mimari tasarım araçları olan plan, kesit, görünüş ve maketin mekânın tüm bileşenlerini temsil konusunda yeterli olmadığını bu nedenle, Pallasma (2005), Ponty (2005) ve Heidegger (1927) tarafından dile getirilen söylemlerin mimari tasarım ortamında yer bulması amacıyla yerleştirmelerin mekânda var olan farklı duyuları birleştirecek bir tasarım aracı olarak ele alındığını belirtmektedirler. Al-Ibrashy ve Gaber yürütülen deneyin bir başka amacının da “mimarlıkta imaj ve sayılarla ölçülemeyenin peşine düşmek” ve “temsil edilemeyen araştırılmak ve ölçülemeyeni anlamak” olduğunu vurgulamaktadırlar. Yürütülen kurguda öğrencilerden kendi belirledikleri duyuların mekânsal karşılıklarının mekânsal yerleştirmeler aracılığı ile araştırılması istenmiştir. Deneye katılan öğrenciler-



Şekil 6. British Üniversitesi öğrencileri tarafından tasarlanan yerleştirme önerileri.

rin bir kısmı koku, ses, tat, dokunma ve görme duyularının mekân içerisindeki karşılıklarını bu duyuların birliktelikleri üzerinden araştırırken, bir diğer grup ise duyuları tekil olarak incelemişlerdir. Tasarım, uygulama ve değerlendirme aşamalarının izlendiği stüdyo sürecinde (Şekil 4.2), yürütücüler öğrencilerin mekânsal yerleştirmeler aracı ile ettikleri mekânsal ve duyuşal farkındalığın öğrenim ve meslek yaşamlarında yararlı olacağını öngörmektedirler.

Yerleştirme gibi, geleneksel mimari tasarım stüdyosunun tasarım araçlarına oranla görece deneysel tasarım araçları içeren stüdyo deneyimleri, eğitimde konfor sınırları olarak nitelendirilebilecek kanıksanmış yöntemler, kavrayışlar ve süreçlerin dışına çıkılmasında etkilidir. Bu durum eğitimin ilk yıllarında öğrencilerin grup içerisinde çalışma, alternatif düşünce geliştirme, mekân, kimlik, yer gibi kavramsal olguların daha kolay içselleştirilmesini sağlama gibi açarın yanı sıra, mimari tasarım eğitiminde eksikliği vurgulanan yapı ve kuram arasındaki bağın eğitim sürecinin erken dönemlerinden itibaren kurulmasında etkili olacaktır. Yerleştirme benzeri araçların eğitimde geleneksel araçlar ile aktarılamayan (duyuşal sorgulamalar gibi) bileşenlerin araştırılmasında eğitime katkı sağlaması mümkündür.

Sonuç

Değişen, gelişen ve dönüşen dünyada disiplinlerin sınırları genişlemekte, tek disiplinin egemen olduğu üretim ve tasarım süreçleri yerini birden çok disiplinin katılımı ile oluşan arayüzlere bırakmaktadır. Mimarlık eğitiminde de

değişen koşullar ve mimarlığın genişleyen yeni tanımlamaları doğrultusunda müfredat, öğrenci-egitici ilişkisi, öğretim yöntemleri bağlamında güncellemeler gerekmektedir. 21. yüzyılda farklı disiplinler ile etkileşim yüzeylerinin artırılmasının eğitimi güncellenmesinde, dolayısı ile mimarlık eğitiminin sorunsallarının çözümünde önemli bir yer teşkil edeceği düşünülmektedir. Bu amaca hizmet ettiği düşünülen, deneysel stüdyo yaklaşımlarının öğrenim çıktılarında geleneksel mimari tasarım stüdyoları ile karşılaştırıldığında farklılıklar olduğu gözlemlenmektedir. Bu yaklaşımlar geleneksel mimari tasarım eğitiminde mevcut olan hiyerarşik tasarım ortamını esnetmektedirler. Deneysel stüdyolarda öğrencinin bilgiyi arayarak bulması eğitim kültürünün temeli olan ilk yıllardan itibaren öğrenciyi etkinleştirerek elde edilen bilginin kalıcılığının artırılmasını sağlamaktadır. Söz konusu stüdyolarda yürütücü öğreticiden daha çok yönlendirici, kolaylaştırıcı bir misyon benimsemekte, mimari tasarlama sürecinde geleneksel yöntemlerde yürütücünden temin edilen bilgi, zaman zaman bir bulmaca kurgusu ile (oyun tabanlı stüdyolarda olduğu gibi) öğrenciler tarafından elde edilmekte böylece öğrencilerin merak ve araştırmacı yönleri geliştirilmektedir. Oyun tabanlı stüdyo yaklaşımları geleneksel eğitim sisteminde baskın olan ezber ile öğrenimden, güncel eğitsel yaklaşımlarda gerekliliği vurgulanan keşif ile öğrenime geçişte etkilidir. Bu durum, mimari tasarım eğitimi için yeterli altyapıya öğrencilerin eğitsel sürece adaptasyon süresini kısaltma olasılığı taşımaktadır. Oyun eklenilen stüdyo uygulamalarında kesin bir doğruya ulaşmaktan çok yaşanan sürecin değerlendirilmesi önem kazanmakta; tasarlama eyleminin özel özelliklerinin yanında kolektif bir yaratı süreci içerebileceği deneyimlenmektedir.

Deneysel araçların yer aldığı eğitsel süreçler ise eğitici ve öğrencinin bulunduğu konfor sınırlarını genişleterek farklı bakış açıları geliştirilmesi noktasında etkilidir. Yerleştirme sanatı benzeri alternatif tasarım araçları içeren stüdyolar, kullanıcı deneyimi, algı, yer olma niteliği, kimliği ve tasarım kurgusu gibi olgular üzerinden mekân okumaları sağlamaktadır. Yerleştirme sanatının mevcut mimari düzeni sorgulayıp değiştiren kurgusu, oyunların yeni gerçeklikler yaratan yapısı ile paralellik göstermekte; tıpkı oyun tabanlı yöntemlerde olduğu gibi mimari mekân da yerleştirme denemeleri ile, bir yapbozun benzer parçalar ile yeniden farklı biçimlerle üretilmesi gibi, yeniden anlamlandırılmaktadır. Tasarla-yap deneyimi içeren stüdyolarda ise öğrencilerin ileriki stüdyolarda ve meslek hayatlarında yaratacağı mekânları tasarlama öncesi sorgulama deneyimi, yapısal üretim ve kapsamlı malzeme bilgisi gibi kazanımları elde etmesi mümkündür. Özellikle kuramsal birikimi bedensel etkinliklerle bir araya getiren eğitsel yaklaşımlar eğitimde bütüncül bakış açısının ve erken dönemde beden-tasarım-yapım arasındaki sürekliliğin kavranmasında kolaylaştırıcı bir rol üstlenmektedir. Bu tip programların tasarlama eği-

time bir diğer katkısı ise etik bağlamda olması olasıdır. Programın yürütülürken tasarım ve uygulama sürecine bölgedeki kullanıcıların katılımının sağlandığı durumlarda öğrencilerin sosyal sürdürülebilirlik ve sorumluluk bilinçlerinin artacağı öne sürülebilir. İncelenen bir diğer örnek olan disiplinlerarası stüdyoların öğrenim çıktılarına bakıldığında, öğrencilerin tasarımlarını farklı uzmanlık alanından gelen katılımcılar açısından değerlendirme olanağı bulunduğu, küreselleşen dünyada tasarlama olgusunun tekil bir eylem olmadığı deneyimleyerek öğrenebilecekleri öngörülmektedir. Böylece mimarların meslek hayatında ihtiyaç duydukları iletişim, uyum ve tolerans yetilerinde gelişim sağlanması mümkündür.

Mimarlık eğitimi bir çok bilimle ve sanatla yakın ilişki içerisinde gerçekleşmektedir; bu açıdan eğitimin özgün ve deneysel kurgulanması kaçınılmazdır. Bu bağlamda mimarlık eğitiminin de bilginin sabit bir olgu olduğu yaklaşımından uzak olarak kurgulanması gerekmektedir. Mimari tasarım eğitimi için tek bir doğru yoktur, mimarlık eğitiminde amaç entelektüel, değişen koşullara uyum sağlayabilecek, farklılık düzeyi yüksek, etik bilince sahip bireyler yetiştirmektir. Mimarlık eğitiminde bir sonuç ürünü bizzat öğrencilerdir. Bu amaçla mimarlık eğitiminin temelini oluşturan stüdyoların, bir tasarlama kültürü içerisinde öğrenmeyi öğreten yapıda, öğrencilerin farklı deneyim olasılıklarının artırılacağı şekilde kurgulanması gerekmektedir. Bu amaca hizmet etmek için uygulanan her bir tasarlama yönteminin öğrencinin farklı bilişsel bileşenlerini geliştirme potansiyeli olduğu, mimari tasarım eğitiminin genelgeçer bir reçetesinin olmadığı unutulmamalıdır. Bu makale incelenen yöntemler burada ifade edilen eğitsel kazanımların gerçekleşmesi için önemli çıktılar sunan araçlardır ve bu kuramların uygulamalarının, deneyimlerinin eğitim içerisinde erken dönemlerden itibaren varlığı artırıldıkça, eğitimde karşılaşılan sorunsalların çözümüne; böylece eğitsel sürecin geliştirilmesine katkı sağlanacağı düşünülmektedir.

Kaynaklar

- Argyris, C. and Schön, D. (1992). *Theory in practice*. San Francisco, Calif.: Jossey-Bass.
- Al-Ibrashy, M. ve Gaber, T., (2010). "Design With The Senses And For The Senses: An Alternative Teaching Model For Design Studio", *Special Volume: Design Education: Explorations and Prospects for a Better Built Environment* Ashraf M. Salama and Michael J. Crosbie (editörler). *Archnet-IJAR*, 4(2-3) Temmuz and Kasım, 359-375.
- Al-Qawasmi, J., Vasquez de Velasco, G. P. (2006). *Changing Trends in Architectural Design Education*, Rabat, CSAAR.
- Arslan, D., (2016). "Mimari Stüdyo Kültürü ve Pratik Üzerine", *Ege Mimarlık Dergisi*, Nisan, s. 12.
- Bilgin, İ., (2009). "Bauhaus'un Zamanı ve Yeri", *Buhaus: Modernleşmenin Tasarımı, Türkiye'de Mimarlık, Sanat ve Tasarım Eğitimi ve Bauhaus*, 95-110, 2. Basım, İstanbul
- Ciravoğlu, A. (2001). 'Mimari Tasarım Eğitiminde Workshop-Stüdyo Paralellliği Üzerine' *Basılmamış Yüksek Lisans Tezi*, İ-

- İstanbul Teknik Üniversitesi, Mimarlık Fakültesi.
- Ciravoğlu, A. Ökem, S, Özsel Akipek, F. (2009). "Mimarlık ve Eğitimi Üzerine Güncel Notlar: Kayıtdışı Tasarım Haftası Deneyimi", Ed.: F. R. Ünver, Ç. Polatoğlu, S. M. Vural, H. Düzgün (editörler) Mimari Tasarım Eğitim: Bütünleşme, Sempozyum Kitabı, YTÜ Kütüphane ve Dökümantasyon Merkezi, s. 37-47.
- Çağlar, N., Aksu, A. (2011). "Mimari Tasarım Eğitiminde Sürdürülebilirlik' Mimari Tasarım Eğitimi Söylemleri: 1 Manifesto" Mimarist Dergisi, Sayı 41, s. 61-66.
- Findeli, A. (2001). 'Rethinking Design Education for 21st Century: Theoretical, Methodological, and Ethical' Design Issues Sayı 17/1 s. 5-17.
- Frederick, M. (2007). 101 Things I Learned in Architecture School s. 21., MIT Press, Cambridge.
- Güney, D. ve Yürekli, H. (2004). 'Mimarlığın tanımı üzerine bir deneme', Itüdergisi/A Mimarlık, Planlama, Tasarım Cilt:3, Sayı:1, s. 31-42.
- Salama, A., (1995). New Trends in Architectural Education: Designing the Design Studio. Raleigh, N.C.: Tailored Text.
- Serim S., Alemdar Ü., Y. ve Açıkgöz, G.Ş., (2016). "Mimarlık Eğitimine Başlamak; Bauhaus İçinden Bir Yeniden Konumlandırma Denemesi", Ege Mimarlık, s. 46-48.
- Şahin, A., (2013). Mimarlık Eğitiminde Bir Stüdyo Yöntemi: Tasarla-Yap Stüdyosu Basılmamış Yüksek Lisans Tezi, s.34, İstanbul Teknik Üniversitesi Mimarlık Fakültesi.
- Uludağ, Z. ve Güleç, G., (Editörler) (2017). Rethinking Art & Architecture A Challenging Interdisciplinary Ground 1. Baskı, Nobel Akademik Yayıncılık, Ankara.
- Yürekli, H., Yürekli, F., (2004). "Mimarlık : Bir Entelektüel Enerji Alanı" Yapı Endüstri Merkezi, İstanbul.
- Yürekli, İ., (2003). "Mimari Tasarım Eğitiminde Oyun" Mimarlık Eğitiminde Tasarım Stüdyolarına Farklı Yaklaşımlar, Mimarlar Odası İzmir Şubesi Yayınları, s. 20-30 İzmir.
- Yücel, S., Aydın, S., (2015). 'Mimarın Eğitimi' Üzerine Spekülatif Bir Deneme, Erciyes Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü Dergisi, Sayı:31(1) s. 17-2.

İnternet Kaynakları

- Fairs, M., Vito Acconci interview: "Architecture is not about space but about time" Dezeen, 2013, <https://www.dezeen.com/2012/10/13/vito-acconci-interview/> [Erişim tarihi 5 Aralık 2016]
- Mockbee, S., 'Rural Studio', <http://www.ruralstudio.org/> [Erişim tarihi 12 Mayıs 2017]

Şekil Kaynakları

- Şekil 1. URL-1: <http://www.ruralstudio.org/projects> [Erişim tarihi 05 Aralık 2016]
- Şekil 2. URL-1: <http://www.ruralstudio.org/projects> [Erişim tarihi 05 Aralık 2016]
- Şekil 3. Yürekli, İ. (2003), "Mimari Tasarım Eğitiminde Oyun", Ed.: H. Gökmen, D. Süer (editor) Mimarlık Eğitiminde Tasarım Stüdyolarına Farklı Yaklaşımlar, İzmir, Mimarlar Odası İzmir Şubesi Yayınları, s. 28-29.
- Şekil 4. ODTÜ Tasarım Fabrikası Çalıştayı 2015 URL-2: <http://tdi.metu.edu.tr/egitim/> [Erişim tarihi 05 Aralık 2016]
- Şekil 5. Gazi Üniversitesi Atölye 1 Proje Grup 3 Öğrenci Çalışması Kılıgı Aşaması (Bu makalenin ilk yazarı 2013-2014 eğitim dönemi güz yarıyılında yılları arasında sözü edilen programlara lisans öğrencisi olarak katılmıştır. Makalenin bu bölümünde kaynak belirtilmeyen bölümler yazarın kişisel deneyimlerine dayanmaktadır.)
- Şekil 6. British Üniversitesi öğrencileri tarafından tasarlanan yerleşirme önerileri (Al-Ibrashy ve Gaber, 2010).