



# Peyzaj Mimarlığı Tasarım Stüdyosunda Kavramsal Yaklaşımlar ve Esin Kaynakları

## Conceptual Approaches and Their Inspiration Sources in Landscape Architecture Design Studio

Sema MUMCU, Tuğba DÜZENLİ

### ÖZ

Esin kaynakları, tasarım süreci içerisinde fikir gelişimini tetikleyici olarak ve tasarımcıların tasarım problemini yapılandırılmalarında önemli bir rol oynarlar. Bu çalışmada tasarım süreci içinde tasarım problemi-esin kaynağı ilişkisinin nasıl kurulduğunun anlaşılması hedeflenmiştir. Karadeniz Teknik Üniversitesi, Peyzaj Mimarlığı Bölümü, Çevre Tasarım Proje V dersi kapsamında izlenen süreç, özellikle esin kaynaklarını kullanarak kavramsal yaklaşımların saptandığı erken safhalara odaklanılarak ortaya koyulmuştur. Tasarım problemi çözme süreci ders süreci ile örtüştürülmüş, bu sürece bağlı olarak öğrencilerin ortaya koyduğu kavramsal yaklaşımları ve esin kaynakları incelenmiştir. Böylece aynı alanın farklı esinlenme kaynakları ve kavramsal yaklaşımlarla nasıl farklı ürünlere dönüştüğü yansıtılmıştır. Öğrencilerin dönem sonunda teslim ettikleri konsept paftaları, raporlar ve uygulama projelerine ait görseller çalışmanın materyalini oluşturmuştur. İçerik analizi yöntemiyle ve nitel bir araştırma yaklaşımıyla öğrencilerin yansıttıkları tasarım kavramları ve bunların esin kaynakları belirlenmiş, bunların çözüm alanı-stratejilerinde nasıl farklılaşmalar doğurdukları irdelenmiştir. Sonuç olarak esin kaynaklarının öğrencilerin tasarım süreci başlangıcında yürüttükleri analizlerle doğrudan ilişkili olduğu; esin kaynağı olarak ekolojik, sosyal, kültürel ve fiziksel durumlar/olgulardan yararlanılabileceği, bunların çalışma alanındaki yapıların işlevleri, alanın fiziksel ya da kültürel özelliklerinin işaret ettiği konular aracılığıyla ortaya koyulduğu saptanmıştır. Aynı alana ilişkin farklı kavramların öğrencileri oldukça farklı senaryolara ulaştırdığı; senaryolarda yer alan etkinlikler ve mekanların da bu doğrultuda çeşitlendiği böylece tasarımlarda özgünlüğün sağlandığı görülmüştür.

**Anahtar sözcükler:** Esin kaynakları; kavramsal tasarım; peyzaj mimarlığı; tasarım stüdyosu.

### ABSTRACT

*Inspiration sources play important roles in design process as triggers for idea generation and tools for designers in constructing design problem. In this study understanding how the relationship between design problem and inspiration source is being formed is aimed. The process of Environmental Design Studio V in Karadeniz Technical University, Landscape Architecture Department was examined with a focus on early design phases in which conceptual approaches were determined by using inspiration sources. Design problem solving process was integrated into design studio process and the conceptual approaches determined depending on this process and their inspiration sources were examined. By using different inspiration sources and conceptual approaches, how same project site was resulted in different design products was represented. Concept posters, reports and visuals of application projects submitted by students at the end of the term were used as study materials. By using content analysis method and with a qualitative approach, design concepts and their inspiration sources adopted by students were determined, what kind of variations these concepts created in design solutions-strategies was examined. It was revealed that inspiration sources are directly related to analyses conducted at beginning phases of design; students benefit from ecological, social, cultural and/or physical situations/features, and these sources can be bring forth through functions of building/s located at site, cultural or physical features of the site. Also it was determined that different conceptual approaches to same site directed students to quite varied design scenarios; the activity patterns and space types included in scenarios were also varied in parallel to these differences, by this way authenticity of designs was achieved.*

**Keywords:** Inspiration sources; conceptual design; landscape architecture; design studio.

Karadeniz Teknik Üniversitesi, Orman Fakültesi, Peyzaj Mimarlığı Bölümü, Trabzon

**Başvuru tarihi: 19 January 2018 - Kabul tarihi: 23 September 2018**

**İletişim:** Sema MUMCU. e-posta: semamumcu@ktu.edu.tr

© 2018 Yıldız Teknik Üniversitesi Mimarlık Fakültesi - © 2018 Yıldız Technical University, Faculty of Architecture

## Giriş

Tasarım düşüncesi, durumların/sorunların farklı açılardan algılanmasını içerir ve rutin olmayan problem çözümünün temel karakteristiğini yansıtır.<sup>1</sup> Belirsiz, tam tanımlanmamış ya da eksik tanımlanmış, karmaşık tasarım problemlerin yaratıcı ve yenilikçi bir şekilde çözümlenmesini hedefleyen bu düşünce, başka disiplinlerde de karar vermeyi güçlendiren bir araç olarak kullanılmaktadır. Bu nedenle günümüzde çeşitli mühendislikler, yönetim, kamu sağlığı vb. gibi meslek alanlarında da kabul görmekte ve çeşitli yüksek öğretim programlarında giderek yaygınlaşmaktadır.<sup>2</sup>

Tasarım problemlerinin çözümünde erken safhalar özellikle önemlidir. Tasarım süreci sonunda en iyi çözümü ortaya koyan, yaratıcı ve özgün tasarımların üretilmesi beklenir.<sup>3</sup> Bunun başarılması ve ortaya koyulacak son ürünün kalitesi, tasarımın erken safhalarında yararlanılan esin kaynakları, geliştirilen fikirler, benimsenen kavramsal yaklaşım ve bu doğrultuda saptanan çözüm alanıyla doğrudan ilişkilidir. Belirsizliğin en yoğun olduğu bu ilk evreler, özellikle problemin tanımı ve yapılandırılmasına yönelik esinlenme ve fikir geliştirilmesi eylemlerini kapsar. Esin kaynakları, tasarım süreci içerisinde fikir gelişimini tetikleyici olarak ve tasarımların zihinsel gösterimlerinin yapılandırılmasında önemli bir rol oynarlar. Yeni tasarımlar için bir bağlam tanımlayarak ve oluşumlarını yönlendirerek,<sup>4,5</sup> yaratıcılığı artırır ve yenilikçi çözümlerin gelişimini teşvik ederler.<sup>6</sup> Bu nedenle tasarım sürecinin ilk safhalarında esin kaynaklarını araştırmak tasarımcılar için önemli bir adımdır ve tasarımda ustalık/deneyim seviyesinden bağımsız olarak yaygın bir etkinliktir.<sup>7,8</sup> Esinlenme/ilham için arayış sürecinde tasarımcılar örnekler toplarlar. Bu olası esin kaynaklarının toplanması eylemi yalnızca problemlerin çözümüne katkıda bulunmakla kalmaz, tasarımda ustalık seviyesine gelişime de katkıda bulunur. Ancak tasarımcıların ilham kaynağı olarak ne kullandıkları, neyi araştırdıkları ve bu kaynakları nasıl kullandıkları hakkındaki bilgiler kısıtlıdır.<sup>9-11</sup> Tasarımcıların aradıkları özel esin kaynakları nelerdir?<sup>12</sup> Fikir üretimi safhasında tasarımcılar ne tür ilham kaynaklarını araştırırlar? Bu ve benzeri sorular halen cevaplanmamıştır.

Tasarım ve yaratıcılığa ilişkin süreçleri içeren bütün meslek disiplinlerinde olduğu gibi peyzaj mimarlığı programlarında da öğrencilerin yeteneklerini geliştirecek ve tasarımı öğrenmelerini sağlayacak yaklaşımlar ve yöntemler önemlidir.<sup>13,14</sup> Casakin ve Goldschmidt<sup>15</sup> tasarım eğitiminin zorluklarından birini tasarım problemi çözümünde öğren-

cilerin yeteneklerinin nasıl geliştirileceği sorusu olarak tanımlar. Bu doğrultuda bu çalışmanın amacı; peyzaj mimarlığı tasarım stüdyosunun erken safhalarına odaklanmak, öğrencilerin tasarım problemine bağlı olarak esinlendikleri konuları ele almaktır. Öğrenci tasarımcıların kendilerine verilen tasarım problemi doğrultusunda bir kavramı tanımlama, problemi yapılandırma süreçleri ve esinlendikleri konular ile bunlar arasındaki ilişki irdelenecektir. Bu doğrultuda Karadeniz Teknik Üniversitesi, Peyzaj Mimarlığı Bölümü, Çevre Tasarım Proje V (ÇTP V) dersi bağlamında öğrenci tasarımcıların aynı alan ve konu için önermiş oldukları tasarım kavramları ve esin kaynakları incelenecek, tasarım yaklaşımları ve senaryoları aracılığıyla esin kaynaklarının tasarım sürecindeki etkisi ortaya koyulacaktır. Böylece tasarım stüdyosunun fikir üretiminin gerçekleştiği, tasarım probleminin çözümü ve ürünü üzerinde etkisi büyük olan erken safhalarında öğrenci tasarımcıların daha iyi desteklenebilmesi amaçlanmaktadır. Tasarımcıların esin kaynaklarına ilişkin bir görüş ortaya koymak; öğrencilerin yeni çözümler üretebilmek için örnekleri nasıl seçtiği ve dönüştürdüğüne dair uygun müdahale/öğretim stratejilerinin geliştirilmesine yardımcı olabilir. Kavramsal tasarım safhasının önemli bir parçasını oluşturan esin kaynaklarına ilişkin derinlemesine bir anlayışın kazanılması, böylece yaratıcı ve başarılı tasarım çözümlerine götüren fikir üretiminin de anlaşılmasına katkıda bulunacaktır.

## Tasarım Problemi ve Tasarım Düşüncesi İlişkisi

Tasarım; yaratıcı/tasarım düşüncesine dayanan ve rutin olmayan, eksik tanımlanmış, açık uçlu bir problem çözme eylemi olarak tanımlanır.<sup>16,17</sup> Coyne<sup>18</sup> belirsizlik içeren bu problemlerin formüle edilmesinin, bunu ele alan kişinin bakış açısına bağlı olduğunu ve bunun geçerliliğinin kesin bir şekilde test edilemeyeceğini belirtir. Hutchinson ve Tracey<sup>19</sup> tasarım düşüncesinin tasarımcıyı, problemin daha iyi anlaşılabilmesi için, deneme yoluyla fikirleri kavramsallaştırma, seçim yapma, sınama ve gözden geçirme süreci içinde merkezi güç olarak konumlandığını ileri sürer. Her tasarımcı, tasarım problemine ilişkin olarak kendi yaklaşımını inşa eder ve aynı problemi ele alan farklı tasarımcılar farklı fikirler geliştirip farklı çözümlere ulaşırlar.<sup>20</sup>

Tasarım problemlerine özgü olan bir durum, problemin yapılandırılması (çatkiya oturtulması) ve problem çözümü arasında yinelenen diyalektik olarak ortaya koyulur<sup>21</sup> (Şekil 1). Problem çatkısının oluşturulması, bir tasarım probleminin çözülebilmesi için formüle edilmesine ön koşul olarak tanımlanmıştır.<sup>22</sup> Benzer şekilde Goel ve Pirolli<sup>23</sup> tasarım sürecinde ancak problemin yapılandırılması/çat-

<sup>1</sup> Casakin, 2011, s. 1.

<sup>2</sup> Melles ve ark., 2012, s. 162.

<sup>3</sup> Düzenli ve Alpak, 2016, s. 14.

<sup>4</sup> Eckert ve Stacey, 2000, s. 523.

<sup>5</sup> Setchi ve Bouchards, 2010, s.031006-1.

<sup>6</sup> Mete, 2006, s. 278.

<sup>7</sup> Gonçaves ve ark., 2011, s. 1.

<sup>8</sup> Gonçaves ve ark., 2014, s. 29.

<sup>9</sup> Eckert ve Stacey, 2003, s. 355.

<sup>10</sup> Gonçaves ve ark., 2011, s. 1.

<sup>11</sup> Gonçaves ve ark., 2014, s. 29.

<sup>12</sup> Gonçaves ve ark., 2011, s. 1.

<sup>13</sup> Düzenli ve ark., 2017, s. 130.

<sup>14</sup> Düzenli ve ark., 2018, s. 193.

<sup>15</sup> Casakin ve Goldschmidt, 1999, s. 153.

<sup>16</sup> Casakin, 2011, s. 1,4.

<sup>17</sup> Bonnardel, 2000, s. 506.

<sup>18</sup> Coyne, 2005, s. 6.

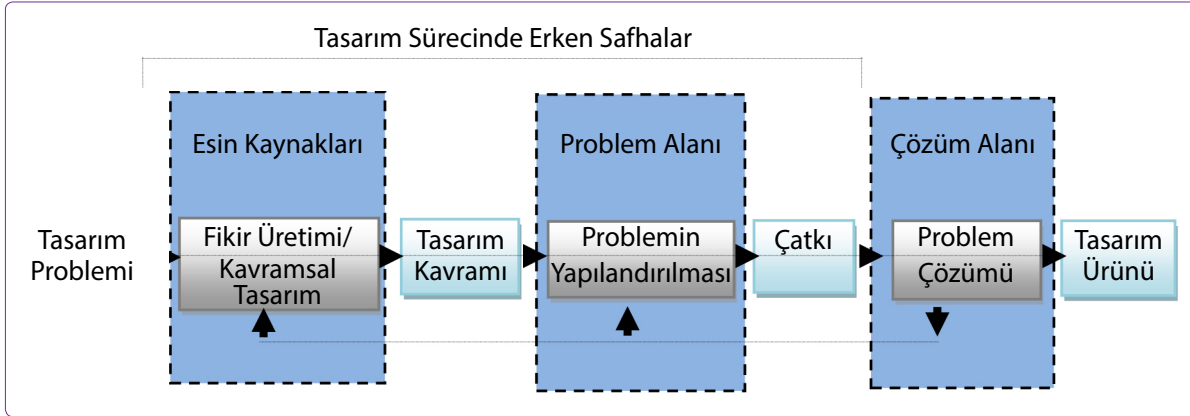
<sup>19</sup> Hutchinson ve Tracey, 2015, s. 527.

<sup>20</sup> Bonnardel, 2000, s. 506.

<sup>21</sup> Bonnardel, 2000, s. 506.

<sup>22</sup> Kim ve Ryu, 2014, s. 523.

<sup>23</sup> Goel ve Pirolli, 1992, s. 396.



Şekil 1. Tasarım problemi çözümünde safhalar.

kısının ortaya koyulmasından sonra tasarım çözümünün başlayabileceğini belirtirler. Tasarım probleminin çatkısının ortaya koyulabilmesi için önce problem alanının sınırlandırılması gereklidir; bu amaç için belirsizlikler içeren tasarım konularını tanımlayacak ve yapılandırarak temel kavramlar kullanılır.<sup>24</sup> Tasarımın güçlü bir zemine oturtulması, problem çözümüne ilişkin kavramsal kısmın iyi kurgulanması ile mümkündür.<sup>25</sup> Casakin'e<sup>26</sup> göre tasarımcılar esin kaynaklarından bir tasarım kavramı (konsept) çıkartırlar ve bununla tasarım problemini bir çerçeveye oturtup, şekillendirirler ve bu çerçeve içinde olduğu düşünülen çeşitli yönlerini tanımlar ve yansıtırlar. Bu süreç farklı terimlerle isimlendirilmiştir; fikir üretimi,<sup>27</sup> kavramsal tasarım,<sup>28</sup> tasarım fikri<sup>29</sup> ya da erken tasarım safhası<sup>30</sup> vb. gibi. Bu süreç genellikle tasarımın erken safhalarında oluşur ve tasarım projesinin temelini sağlamak gibi önemli roller üstlenir<sup>31</sup> (Şekil 1).

Fikir üretimi safhasında daha sonra tasarım kararlarına yön verecek ana kavramı somutlaştırmaya yönelik fikirler üretilir.<sup>32</sup> Bu ana kavram 'tasarım kavramı ya da konsepti' olarak isimlendirilir ve bu kavram temel alınarak objeler, yapılar ya da açık mekânlar gibi somut tasarım ürünleri tasarlanır ve ana tasarım kararları ortaya koyulur.<sup>33</sup>

### Tasarım Düşüncesinde Esin Kaynakları Neden Araştırılmalıdır?

Farklı örnekleri ele almanın, kavramların üretilmesine ve özellikle ana kavramın ortaya koyulmasına yardımcı olduğu belirtilmiştir.<sup>34</sup> Farklı yaklaşım ve gösterim şekillerindeki esin kaynaklarını ele almak, tasarım performansı üzerinde farklı etkilerde bulunacaktır.<sup>35</sup> Ancak bu konuda halen cevaplandırılmamış sorular mevcuttur; ana tasarım fikirleri nerelerden esinlenirler?<sup>36</sup> Esin kaynağının içeriği tasarım

problemi ve kavramıyla nasıl ilişkilendirilir? Esin kaynakları ne tür alanlardan seçilmektedirler?

Esin kaynakları, başarılı tasarım kavramlarının üretilmesiyle ilişkili ve bunda etkin olduklarından, tasarımcıların esin kaynaklarından nasıl faydalandığının anlaşılması açık bir öneme sahiptir. Aslında bu esin kaynaklarının neler olduğunun anlaşılmasıyla, öğrencilerin tasarım problemlerine yaklaşımlarının ve tasarım fikirlerinin geliştirilmesine rehberlik edecek yeni öğretim yöntemleri geliştirilebilir.

### Esin/İlham Kaynakları

'Esin kaynakları' terimi tüm geçmiş tasarımlar ve diğer kaynakların mevcut bir tasarım probleminin çözümüne ilişkin kaynaklar olarak bilinçli kullanılmasını kasteder.<sup>37</sup> Mete'ye<sup>38</sup> göre tasarımın kalitesi yalnızca tasarımcının yeteneklerine bağlı değildir; aynı zamanda tasarım araştırmalarının kalitesine de bağlıdır. Tasarım süreci içinde esin kaynaklarının araştırılması oldukça yaygın bir eylemdir; oldukça öznel olan bu eylem tasarımda ustalık seviyesinden bağımsız olarak pek çok tasarımcı için vazgeçilmez bir aşamadır.<sup>39,40</sup> Başka bir deyişle esin kaynakları yaratıcı süreç içinde özellikle kavramsal tasarım safhalarında baskın bir rol oynar. Ancak tasarımcıların neyi esin kaynağı olarak kullandıkları ve fikirler üretmek ve tasarım problemlerini çözmek için bu bilgiyi nasıl işledikleri hakkında çok az bilgi mevcuttur.<sup>41</sup> Dahası; mimarlık, endüstriyel tasarım ya da mühendislik gibi alanlarla kıyaslandıklarında peyzaj mimarlığı alanında tasarımın erken safhalarına odaklanan araştırmaların daha az olduğu görülür. Görülen bu eksikliğe bağlı olarak bu çalışmada bu konudaki araştırmalardan farklı bir yaklaşım benimsenmiş ve tasarımın erken safhalarında faydalanılan esin kaynaklarına, kavramsal olarak işaret ettikleri alanlar ve içerikleri bağlamında odaklanılmıştır.

Eckert ve Stacey<sup>42</sup> bir tasarımcı için her şeyin ilham kaynağı olabileceğini belirtir. Esinlenme çeşitli ürünler ya da

<sup>24</sup> Casakin, 2006, s. 256.

<sup>25</sup> Yılmaz ve ark., 2018, s. 378.

<sup>26</sup> Casakin, 2006, s. 258.

<sup>27</sup> Van der Lugt, 2003, s. 101.

<sup>28</sup> Goldschmidt, 1997, s. 446.

<sup>29</sup> Dorta, 2008, s. 123.

<sup>30</sup> Petre ve ark., 2006, s. 184.

<sup>31</sup> Laamanen ve Seitamaa-Hakkarainen, 2014, s. 195.

<sup>32</sup> Goldschmidt ve Sever, 2009, s. 15.

<sup>33</sup> Goldschmidt ve Sever, 2011, s. 139.

<sup>34</sup> Goldschmidt ve Sever, 2009, s. 16.

<sup>35</sup> Cai ve ark., 2010, s. 148.

<sup>36</sup> Goldschmidt ve Sever, 2009, s. 15.

<sup>37</sup> Eckert ve Stacey, 2000, s. 523.

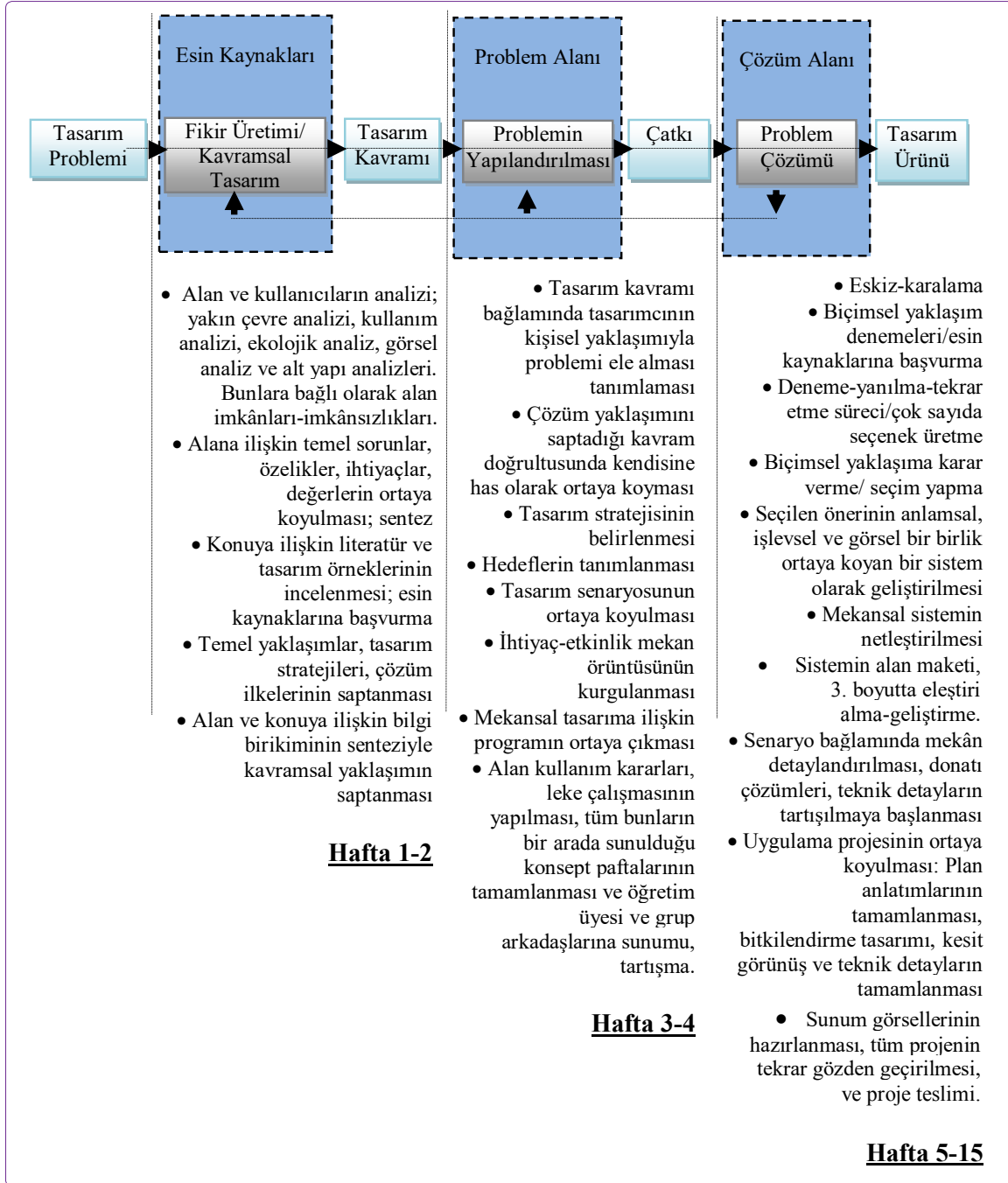
<sup>38</sup> Mete, 2006, s. 279.

<sup>39</sup> Gonçalves ve ark., 2011, s. 1.

<sup>40</sup> Setchi ve Bouchards, 2010, s. 2.

<sup>41</sup> Gonçalves ve ark., 2011, s. 1.

<sup>42</sup> Eckert ve Stacey, 2000, s.524.



Şekil 2. Tasarım problemi çözümünde safhaların ÇTP V dersi aşamalarıyla ilişkilendirilmesi.

yapıların tasarım ürünleriyle, sanat eserlerinin, imgeler/resimlerin, tasarım eskizlerinin, diyagramların teknik çizimlerin, nesnelere, yazılı belgeler/metinlerin, doğadan çeşitli yaşam formlarının ya da diğer olguların, günlük yaşamın, sistemler ya da çevrelerin, tarihi ya da kültürel ürünlerin ve eylemlerin etkisiyle oluşabilir.<sup>43-49</sup> Tasarımcılar tasarım

çözümlerine göre dereceli bir şekilde sınıflandırıp sentezlemek üzere farklı bilgi gruplarını bütünleştirebilirler.<sup>50</sup> Hekkert ve Cila<sup>51</sup> fikir üretimine dönüştürülebilecek sekiz kategori (form, etkileşim, ses, hareket, materyal/tekstür, koku/tat, kaynağın ismi, çizgisel/grafik semboller) tanımlamışlardır. Tasarımcının kendi deneyimleri ve anıları da esin kaynağı olabilir.<sup>52,53</sup> Öğrencilerin kavramsal yaklaşımları için

<sup>43</sup> Cai ve ark., 2010, s. 147.

<sup>46</sup> Gonçalves ve ark., 2011, s. 1.

<sup>44</sup> Cardoso ve Badke-Schaub, 2011, s. 77.

<sup>47</sup> Gonçalves ve ark., 2014, s. 29.

<sup>48</sup> Hekkert ve Cila, 2015, s. 204.

<sup>45</sup> Eckert ve Stacey, 2003, s. 361.

<sup>49</sup> Setchi ve Bouchards, 2010, s. 031006-2.

<sup>50</sup> Kim ve ark., 2009, s. 1.

<sup>52</sup> Gonçalves ve ark., 2011, s. 1.

<sup>51</sup> Hekkert ve Cila, 2015, s. 206-207.

<sup>53</sup> Laamanen ve Seitamaa-Hakkarainen, 2014, s. 196.

kullandıkları esin kaynaklarını ele alan bir çalışma kaynaklarının çok geniş yayımlı olabildiğini, soyut ya da somut; duygusal, algısal ya da fiziksel olabildiğini; yaşam tarzları, duygular, mekansal karakteristikler, etkinlik türleri, tasarım elemanları, doğal varlıklar ve tarihi ve kültürel etkinlikler gibi alanlardan elde edilebildiklerini ortaya koymuştur.<sup>54</sup>

Tasarımcılar, esin kaynaklarından çeşitli şekillerde faydalanırlar. Esin kaynakları, tasarım probleminin formüle edilmesine katkıda bulunur,<sup>55</sup> tasarımların bağlamını tanımlamaya yardımcı olur<sup>56</sup> ve tasarımcıların estetik anlayışını geliştirir.<sup>57</sup> Esin kaynakları için araştırma yapmak tasarım sürecini kolaylaştırarak zamandan ve uğraştan kazanmaya yardımcı olur. Esin kaynaklarını araştırmak tasarımın özgünlüğünü ve yaratıcılığını artırır ve yaratıcı süreci uyarır.<sup>58-60</sup> Tüm bu katkılar göz önünde bulundurulduğunda, bir tasarım probleminin kavramsal çatkısında hangi konulardan esinlenildiği gibi araştırmalar, öğrencilerin esin kaynaklarını daha etkin araştırmaları ve kullanabilmeleri için desteklenmelerine yardımcı olur. Kavramsal yaklaşımın saptandığı tasarımın erken safhalarının tasarım ürünü üzerindeki etkisi önemli olduğundan, bu safhada öğrencilerin nasıl destekleneceğine ilişkin bir temel oluşturulması önemlidir. Peyzaj mimarlığı öğrenci tasarımcılarının kullandıkları esin kaynaklarının daha iyi anlaşılması, tasarım stüdyosu uygulamaları için yeni stratejilerin geliştirilmesine katkıda bulunacaktır.

### Çevre Tasarım Proje V Ders Sürecinin Tanımlanması

Bu safhada Karadeniz Teknik Üniversitesi, Peyzaj Mimarlığı Bölümü eğitim öğretim programı altıncı yarıyıldan yer alan Çevre Tasarım Proje V (ÇTP V) dersi kapsamında izlenen süreç, özellikle erken safhalara odaklanılarak ortaya konulmuştur. Literatür kısmında ortaya koyulan tasarım problemi çözme süreci (Şekil 1) ÇTP V dersi süreci ile örtüştürülmüştür (Şekil 2). Daha sonra bu sürece bağlı olarak öğrencilerin kavramsal yaklaşımlarını ele aldıkları, senaryo ve alan kullanımlarını sergiledikleri 'konsept paftaları' incelenecektir. Konsept paftaları aracılığıyla kullandıkları esin kaynaklarının konuları ortaya koyulacak, bunlarla problem alanı ve çözüm alanı arasında kurdukları ilişkiler ele alınacaktır.

2016-2017 Bahar Dönemi ÇTP V projesi kapsamında farklı gruplarda Trabzon kıyı bandında konumlanan farklı kullanım alanları çalışılmıştır. Bu çalışmada odaklanılan tasarım grubu Trabzon/Söğütü mevkinde bulunan TRT-Yönetim Binası ve Sosyal Tesisleri yakın çevresi ve bunların önünde kalan kıyı bandının çevre tasarımını gerçekleştirmiştir. Çalışma alanının hem kurumsal-kültürel bir yapıyı hem de doğal bir sahili içermesi öğrencileri farklı iki

fonksiyonu bir arada ele alan, bağdaştıran, bütünleştiren bir çözüm arayışına sürüklemiştir. Bu, hem iki ayrı kavramı bütünleştirmenin zorluğunu hem de farklı farklı kavramlara açılabilme, ulaşabilme esnekliğini sağlayan diyalektik bir düşünce süreciyle öğrencileri karşı karşıya bırakmıştır (Şekil 3).

Proje çalışması 8-9 kişilik gruplar halinde ve her gruptan sorumlu ayrı bir öğretim üyesi eşliğinde, stüdyo ortamında, hafta iki gün toplam 7 saatlik formal ve informal eleştirilerle gerçekleştirilmiştir. Öğrenciler bazen doğrudan sorumlu öğretim üyesinden eleştiri almışken, bazen grup içinde yapılan sunumlarla arkadaşlarından da eleştiri almışlardır. Çalışma alanının ve konunun verilmesini takiben 15 haftalık tasarım stüdyosunun ilk safhaları tasarım problemine ilişkin analiz-sentez ve literatür taraması-esin kaynaklarının derlenmesinden oluşur (Şekil 2). Bu safhada öğrencilerden istenilen veriler ve analiz türleri ders koordinatörü tarafından proje yürütücüleri aracılığıyla resmi formatta öğrencilere iletilir. Verilerin alan çalışması, kaynak araştırma, anket vb. gibi yöntemler aracılığıyla toplanmasından sonra tasarım probleminin kişisel olarak tanımlanmasına temel oluşturacak analiz ve durum tanımlaması/sentez safhasına geçilir. Bu doğrultuda öğrencilerden beklenen analizler proje yürütücüsünün uzmanlık alanına bağlı olarak çeşitlenme ve vurgu farklılığı sergilese de genel olarak şu başlıklar altında toparlanabilir:

1) Yakın Çevre Analizi (Ulaşım analizi, Gürültü analizi, Eğitim analizi, Plan düzleminde kitle-boşluk ve yeşil alan analizi)

2) Görsel Analiz (Siluet analizi, Bina cephe karakter analizi-karakter birliği/eski-yeni yapıların görsel ilişkisi, Düşeyde kitle-boşluk analizi)

3) Kullanım Analizi (Yapıların işlevleri ve açık mekâna yansımaları, Kullanıcı analizi-yaş-cinsiyet olarak dağılımlar, istekler, beğeniler, gelenekler, alışkanlıklar, Gerçekleşen etkinlikler-zorunlu-seçmeli-sosyal/yaya sirkülasyonu ve etkinliklerin gerçekleştiği alanlar, Geçmişten-günümüze kullanımlar, Donatı Analizi)

4) Ekolojik Analiz (İklim Analizi, Yeşil Altyapı)

5) Kentsel Alt Yapı Analizi (Drenaj kanalları, elektrik, doğal gaz alt yapı sistemleri, rögarlar, atık su temiz su hatları, Yağmur suyu alt yapı sistemi, su yüzey akışı)

Bu çalışmalara paralel olarak literatür taraması; konuya ilişkin yazılı ve görsel araştırmalar yapılmıştır. Görsel araştırmalar iki konu üzerinde durmuştur:

- kavramsal yaklaşımın belirlenmesine yönelik etkinlik-kullanım örneklerini içeren çeşitli kıyı tasarımları ve doğal alanların araştırılması,

- eskiz safhasına yönelik biçimsel açıdan karakter birliği sergileyen peyzaj projelerinin ve başka tasarım örneklerinin toplanması.

<sup>54</sup> Mumcu ve Yılmaz, 2018, s. 39-40.

<sup>57</sup> Mete, 2006, s. 278.

<sup>55</sup> Eckert ve Stacey, 2003, s. 524.

<sup>58</sup> Eckert ve Stacey, 2000, s. 524.

<sup>56</sup> Setchi ve Bouchards, 2010, s.031006-1.

<sup>59</sup> Gonçalves ve ark., 2011, s. 1.

<sup>60</sup> Mete, 2006, s. 278.



**Şekil 3.** TRT binası ve yakın çevresi: uydu görüntüleri, bina ve açık mekan ilişkisi, yakın çevre fotoğrafları.

Öğrenciler kıyılarda gerçekleştirilmiş tasarımları, buraların kullanımı ve buralarda gerçekleşen etkinlikler doğrultusunda ele alırken ağırlıklı olarak fotoğraflar ve 3 boyutlu modelleme örneklerine odaklanmıştır. İnsanların mekânlarda çeşitli etkinlikleri gerçekleştirirken anlatıldığı gösterimler üzerinde durmuş, mekân bileşen ve öğeleri ve etkinlik ilişkileri tartışılmıştır. Böylece alana ilişkin tasarım kavramı ve özellikle de senaryo kurgusuna yönelik öğrencilerin bilgi birikimlerinin zenginleşmesi hedeflenmiştir. Eskiz safhasına yönelik olarak ise biçimsel olarak karakter birliği sergileyen, bir tasarım ürününün sistem olarak okunaklı ve tutarlı bir şekilde tanımlandığı peyzaj tasarımları ve başka tasarım örnekleri ağırlıklı olarak plan formunda toplanmıştır.

Analiz çalışmalarıyla tasarım problemine ilişkin genel bir durum tanımlamasının yapılması ve literatür taramasının yeterli zenginliğe ulaşması genel olarak ilk iki haftayı kapsayan bir süreçtir. Bundan sonra öğrencilerden kavramsal yaklaşımlarını saptamaları istenmiştir. Bu safhada öğrenciler öncelikle yazılı ve görsel bilgi birikimlerini problem

alanına aktarmış ve hangi konuya bağlı olarak bir problem tanımlayacaklarına karar vermişlerdir. Örneğin; bazı öğrenciler ekolojik sorunlara odaklanmışken bazıları kent kültürü ve sosyalleşmeye odaklanmışlardır. Böylece kavramsal tasarım safhası gerçekleştirilmiş ve tasarım kavramına ulaşılmıştır. Bunun ardından bu safhaya kadar belirsizlikle karakterize olan tasarım problemini saptadıkları kavramsal yaklaşımla sınırlandırıp, bu yaklaşım içinde kendi sorun alanlarını tanımlamaları istenmiştir. Yani problemi ele aldıkları kavram bakımından irdelemiş, çeşitli yönlerini ortaya koymuş ve problem tanımında belirsizlikten belirginleşmeye ve problemi formüle etmeye doğru adım atmışlardır. Böylece problemin yapılandırılması-problem alanının tanımlanması gerçekleştirilmiş; tasarım senaryosu ve senaryonun analizlere bağlı olarak alan üzerine işlenmesiyle ortaya çıkan alan kullanımını içeren çatki ortaya koyulmuştur (Şekil 2). Gelinek nokta itibarıyla öğrencilerin artık alanda yaklaşık olarak nerede, ne tür mekânsal kurgular ortaya koyacakları, buralarda hangi etkinliklerin ne amaçla ger-

**Tablo 1.** Araştırma kapsamında incelenen öğrenci çalışmaları, tasarım kavramları, esin kaynakları ve çalışma alanıyla kurulan ilişki

Öğrenci	Tasarım kavramı	Esin kaynağı	Alanla kurulan ilişki
Öğrenci 1	Ekolojik odak	Ekoloji ve doğal hayat	Kıyadaki doğal hayatın kaybolması
Öğrenci 2	Kamusal eğlence	Kent kültürü-sosyalleşme	TRT desteğiyle kültürel ve sosyal etkinliklerle toplumun buluşması
Öğrenci 3	Yaşayan kıyı	Kent kültürü-sosyalleşme	Tüm gün ve yıl boyunca süren aktif kıyı kullanımı, sosyal canlılık
Öğrenci 4	Etkinlikte çeşitlilik	Kıyı ve su ile ilgili etkinlikler	Kıyıda veya suyla yapılabilecek pek çok etkinliğe olanaklılık sağlamak
Öğrenci 5	Trabzon'u tanımak	Kent kültürü- kente özgü etkinliklerin kıyıyla buluşturulması	TRT desteğiyle kente özgü etkinliklerin kıyıda gerçekleştirilmesi
Öğrenci 6	Su gösterileri	Deniz ve insan ilişkisi	Su ile ilgili her türlü işitsel, dokunsal, görsel özelliklerin mekânlara yansıtılması
Öğrenci 7	Sosyal sürdürülebilirlik	Kent kültürü-balıkçılık kültürü ve sosyal hayatın canlandırılması	Kıyının kentlilerin kullanımına açılması, yıl boyunca süren kullanım

çekiştirileceği alan kullanım kararları ile netleştirilmiştir. Tasarımda erken safhalar olarak isimlendirilen bu safhalar problemin net bir şekilde kişiye özgü yenilikçi ve yaratıcı bir kavramla sınırlandırılmış olması ve çözüm alanının tanımlanması ile sonuçlanır. Bonnardel'in<sup>61</sup> de belirttiği gibi tasarım düşüncesi içinde her tasarımcı, tasarım problemine ilişkin olarak kendi yaklaşımını inşa etmiş ve aynı problemi ele alan farklı tasarımcılar farklı fikirler geliştirip farklı çözüm stratejilerine ulaşmışlardır.

Öğrencilerin yetenekleri ve çalışma performanslarına bağlı olarak süreçte kişisel değişiklikler yaşanmıştır, ancak çözüm alanının netleştirilmesi ve eskiz çalışmalarına kadar olan safhalar yani tasarım sürecindeki erken safhalar, ortalama olarak 3-4 hafta arasında sürmüştür. Çözüm alanının ortaya koyulması, yaklaşık olarak sınırlarının çizilmesi; tasarım sürecindeki belirsizliğin giderek netleştirilmesi ve ortaya koyulacak ürüne ilişkin ön fikirlerin sunulması adına önemlidir. Ancak tasarım problemi çözümünde asıl süre alan ve zihinsel faaliyetin sergilendiği süreç problem çözümü safhasıdır. ÇTP V dersi kapsamında yarıyılın 5-15. haftaları içinde gerçekleşen problem çözümü yaklaşık olarak 10-12 hafta kadar bir süre almaktadır (Şekil 2). Bu denli yoğun ve önemli olan çözüm safhasının erken safhalardan bağımsız ele alınması mümkün değildir; erken safhaların ortaya koyduğu çatkın üzerine devam eden bu sürecin ve sonucunun kalitesi, erken safhalarla doğrudan ilişkilidir. Bu nedenle çalışma kapsamında öğrencilerin erken safhalarda ortaya koyduğu kavramsal yaklaşım, sorun tanımı, senaryo ve alan kullanımı kararları incelenmiş, ortaya koydukları çözümlere yansımaları tartışılmıştır.

## Materyal ve Yöntem

9 kişilik bir tasarım grubundan dönem sonunda çalışmalarını eksiksiz teslim etmiş 7 öğrencinin projesi detaylı olarak ele alınmıştır. ÇTP V dersinde yer alan diğer grupların farklı kıyı alanlarını çalışması nedeniyle bir tasarım grubunun ürünlerine odaklanılmıştır. Böylece aynı alanın farklı esinlenme kaynakları ve kavramsal yaklaşımlarla nasıl farklı ürünlere dönüştüğünü kıyaslayabilmek mümkün olmuştur. Öğrencilerin dönem sonunda teslim ettikleri konsept paftaları, raporlar ve uygulama projelerine ait görseller çalışmanın materyalini oluşturmuştur. Peyzaj tasarımı alanında yaklaşık olarak 10 yıllık öğretim-proje yürütücülüğü deneyimine sahip, ÇTP V dersinde görev almış olan iki öğretim üyesi içerik analizi tekniğini kullanmışlardır. İçerik analizi yazılı ya da sözlü materyallerin içerik ve biçimlerinin sistematik olarak tanımlanmasını içeren bir tekniktir.<sup>62</sup> Araştırmacılar nitel bir yaklaşım benimsemiş, böylelikle içerikteki anlama vurgu yapmayı ve tanımlayıcı ya da ayırt edici karakteristikleri<sup>63</sup> ortaya koymayı hedeflemişlerdir. Öğrencilerin paftalar ve raporlarda yaptıkları çeşitli açıklamaları problem tanımı ve çözüm stratejisi olarak gruplandırmış ve bunlardan yola esin kaynaklarını tanımlamışlardır (Tablo 1).

## Öğrenci Çalışmalarına Dair Bulgular

İçerik analizi safhasında öğrencilerin ÇTP V stüdyosunun erken safhalarındaki ürünleri (konsept paftaları ve içerdikleri açıklamalar) ve dönem sonundaki tasarım ürünlerine dair raporlar ve çizimler ele alınmıştır (Şekil 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9). Kavramlar ele alındığında ekolojik, sosyal, kültürel ve

<sup>61</sup> Bonnardel, 2000, s. 506.

<sup>62</sup> Sommer ve Sommer, 2002, s. 177. <sup>63</sup> Harper ve Rayner, 2010, s. 13.

**Tablo 2.** Öğrencilerin tasarım senaryolarında ortaya koydukları etkinliklerin sınıflandırılması

TRT Binası ve Sosyal Tesisler	Kıyı		
	Sosyal etkinlikler	Kültürel etkinlikler	Ekolojik etkinlikler
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Çalışanların öğle araları ve molalarında yemek yeme ve dinlenme,</li> <li>• Seyir-sohbet</li> <li>• Koro çalışmaları ve dinletileri</li> <li>• Canlı yayın,</li> <li>• Kokteyl alanı,</li> <li>• Alana giriş, araç park etme</li> <li>• Lojmanda yaşayanlar için oturma, oyun, barbekü</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Konser, yazlık sinema, yöresel dans gösterileri gibi TRT desteğiyle yürütülen etkinlikler,</li> <li>• Su gösterileri,</li> <li>• Su oyunları (model tekne yarışları, yüzme yarışları),</li> <li>• Balık tutma,</li> <li>• Tekne gezintisi,</li> <li>• Piknik,</li> <li>• Seyir,</li> <li>• Fotoğraf çekimi,</li> <li>• Gün doğumu-batımı izleme,</li> <li>• Açık hava düğünleri,</li> <li>• Toplu maç izleme-tezahürat yapma</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Konser, yazlık sinema, yöresel dans gösterileri gibi TRT desteğiyle yürütülen etkinlikler,</li> <li>• Balıkçılık kültürüne ilişkin tekne sergisi,</li> <li>• Balıkçılık faaliyetlerinin (ağ tamiri, tutulan balıkların satılması gibi) kıyı da sergilenmesi,</li> <li>• Yöresel sanatçıların sergileri,</li> <li>• El sanatlarının yapımı ve sergilenmesi,</li> <li>• Kermes satışları,</li> <li>• Trabzon'daki geleneksel yaşama ait sergiler,</li> <li>• Zaman zaman TRT yayınlarının kıyıdaki gösteri alanlarında halka açık olarak yürütülmesi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Soyu tükenmekte olan deniz canlılarına ilişkin ve genel olarak ekolojik bilinçlenme</li> <li>• Su kuşlarını gözlemleme-besleme,</li> <li>• Balıkları izleme-besleme,</li> <li>• Fotoğraf çekme,</li> <li>• Karadeniz Doğal Hayatı Müzesi'ni gezme,</li> <li>• Bilgilenme</li> </ul>

fiziksel durumlar/olgulardan esinlenilebildiği görülmüştür. Öğrencilerin esin kaynaklarına ilişkin bir başka çalışmada da benzer şekilde kültürel, ekolojik ve sosyal alanlardan esinlendiği belirlenmiştir.<sup>64</sup> Ağırlıklı olarak alanda mevcut bulunan TRT binasının kültürel işlevi yönlendirici olmuşken kıyı da sosyal ve fiziksel açılardan önemli bir unsur olmuştur. Özellikle yapının kültürel işlevlerinin öndeki kıyıdaki mekânlara yansıtılması ve sosyal imkân çeşitliliği sağlayan kamusal bir alan oluşturma çabası projelerde baskın olmuştur. Bu yaklaşımı vurgulayan öğrenciler kendi içinde kültürel etkinliklere vurgu yapma ya da sosyalleşme vurgusu ile çeşitlilik göstermişlerdir. Esin kaynağı olarak kıyı ve suya fiziksel bir varlık olarak odaklanan öğrenciler ise su-insan ilişkisini irdelemiş; başka canlıların yaşam alanı olarak kıyısı ilişkisi ve bütünlüğü ya da suyun insanlara sağladığı eğlence imkânları üzerinde durulmuştur. Yani ekoloji vurgusu yanında yine sosyalleşme vurgusu dile getirilmiştir. Özetle öğrencilerin kavramsal olarak esinlenme alanları sosyal, kültürel ya da ekolojik özelliklere işaret etmiştir. Kavramsal olarak esinlenme, biçimlenme sürecindeki esinlenmeden önemli bir farklılık sergilemiştir. Öğrencilerin konuyla ilgili yaptıkları görsel örnek araştırmaları kadar yazılı araştırmalarının da kavramları tanımlamaları ve problem alanını netleştirmelerinde etkin olduğu görülmüştür.

Öğrencilerin kavramsal yaklaşımlardaki farklılık, problem alanlarının tanımlanması ve çatkının oluşturulmasına

da yansımış, senaryo ve alan kullanımlarında ele alınan etkinlikler, saptanan kavramlarla ilişkili olarak çeşitlenmişlerdir. Etkinlikler temel olarak iki grup halinde ele alınmışlardır (Tablo 2):

- TRT binası yakın çevresine ait etkinlikler ve
- Kıyıya ait etkinlikler

TRT binası yakın çevresi kullanıcıları; çalışanlar, misafirhane ve lojman kullanıcıları, koro ve radyo yayınları gibi kültürel faaliyetlere katılanlar ve (TRT yöneticilerinin öğrencilerden talepleri üzerine) kültürel faaliyetler kapsamında düzenlenen kokteyllere katılanlar olarak ele alınmıştır. Çalışanların öğle araları ve molalarda kullanabilecekleri yemek yeme ve dinlenme, seyir-sohbet alanları, koro çalışmalarının ve dinletilerinin ya da canlı yayınların yapılabileceği toplanma-gösteri alanları, kokteyl alanı, alana giriş, otopark; lojmanda yaşayanlar için oturma, oyun, barbekü alanları gibi çeşitli kullanımlar tüm öğrenci senaryolarında ortak ve benzer olmuştur.

Tasarımlarda özgünlüğün sergilendiği, farklılıkların ortaya çıkmasına fırsat sağlayan durum öğrencilerin kıyıya ve kıyı-TRT binası ilişkisine yaklaşımları olmuştur. Yukarıda da belirtildiği gibi yaklaşımlarındaki sosyal, ekolojik ya da kültürel vurguya paralel olarak senaryolarda ele alınan etkinlikler ve mekânlar da bu başlıklar altında çeşitlenmiştir (Tablo 2).

Sosyal etkinlikler öğrenciler tarafından ağırlıklı olarak eğlenceye ilişkin etkinlikler olarak ele alınmıştır. Kültürel etkinlikler

<sup>64</sup> Mumcu ve Yılmaz, 2018, s. 40.



de bu grupla kısmen örtüşme sergilemişken (konser, yazlık sinema, yöresel dans gösterileri gibi) kent kültürüne ait etkinliklere vurgusuyla da farklılık sergilemiştir. Öğrenciler sorun tanımlarında kaybolan kıyı kültürüne sıklıkla vurgu yapmışken bunun ekolojik boyutunu da kısmen irdelemiş ancak ekolojiye odaklanan tek bir çalışma olmuştur. Soyutkenmekte olan deniz canlıları ve ekolojik bilinçlenme vurgusunun yapıldığı bu tek proje kıyıyı hem diğer canlı-

lar için bir yaşam alanı, habitat olarak sürdürürken hem de buradaki yaşam alanları aracılığıyla ekolojik bir farkındalık, bilgilenme ve doğal bir eğlenme alanı olarak kabul etmiştir (Şekil 4–11).

### Sonuçlar

Öğrencilerin hangi esin kaynaklarını nasıl kullandıklarını anlamış ve farklı kaynaklardan esinlenmeyi öğren-

Konsept Paftası	Tasarım Kavramı	Tasarım Ürünü
	<p><b>Kavram/konsept:</b> Ekolojik Odak  <b>Esin kaynağı:</b> Kıyıda doğal hayat ve ekoloji bilimi</p> <p><b>Problem Alanı (Tanımı) ve Çözüm Alanı (Stratejisi)</b></p> <p><b>Problem Tanımı:</b> Hem kıyıda ve sudaki canlılar hem de kullanıcılar için ekolojik bir bütün oluşturmak. Giderek tahrip ve yok olmakta olan kıyılarımızda doğal kalmış bu alanı tüm canlılar için bir yaşam odağına çevirmek. TRT çalışanları ve halk için doğayla bütünleşip, yöreye ait kıyı canlılarını yakından izleyip tanıyabilecekleri, çalışanların öğle aralarında soluklanabileceği, halkın şehirde yok olan doğal kıyı bandını deneyimleyebileceği, kültürün doğayla buluşma noktasını oluşturmak.</p> <p><b>Çözüm Stratejisi/Çatki:</b> Bina yakın çevresi binanın mevcut işlevini destekleyecek şekilde oturma, dinlenme, yemek yeme alanları, koro çalışmalarının ve konserlerin yapılacağı alanlar, kokteyl alanı, gezinti yollarını içerecektir. Kıyıda ise mevcut mendirek kayalıklarla desteklenerek sucul yaşam alanlarına dönüştürülecek, çeşitli su kuşları ve balıklar için yaşam alanları oluşturulacaktır. Kayalıklar erişilebilir bir şekilde yapılacak, su üstü bir ulaşım ağı oluşturulacaktır. 'Karadeniz Doğal Yaşam Müzesi' oluşturulacak ve kullanıcıların gözlemedikleri canlılar hakkında daha fazla bilgiye ulaşabilmeleri sağlanacaktır.</p>	

Şekil 4. Öğrenci 1: Konsept paftası, problem alanı-çözüm alanı ilişkisi ve tasarım ürünü.

Konsept Paftası	Tasarım Kavramı	Tasarım Ürünü
	<p><b>Kavram/konsept:</b> Kamusal Eğlence  <b>Esin kaynağı:</b> Kent kültürü-sosyalleşme</p> <p><b>Problem Alanı (Tanımı) ve Çözüm Alanı (Stratejisi)</b></p> <p><b>Problem Tanımı:</b> Kıyıları, sahiller; kültürel, sosyal ve eğlence işlevlerini bünyesinde barındıran kentin önemli parçalarıdır. Mevcuttaki alanın bu işlevlerden yoksun kalmış olması önemli bir sorundur. TRT çalışanları ve kentliler için çalışmanın stresi ve hayatın monotonluğundan kurtulmak için daha renkli ve daha yaşanabilir bir ortam oluşturmak hedeflenmiştir.</p> <p><b>Çözüm Stratejisi/Çatki:</b> TRT desteğiyle kültürel ve sosyal etkinliklerle toplumun buluşması, keyifli ve dinamik anların yaşandığı bir kamusal eğlence alanı yaratmak hedeflenmiştir. Su sporları, güneşlenme yüzme, oyuncak tekne yarışları, tekne gezintisi, balık tutuma ve barbekü gibi suyla ilişkili etkinliklerin yanı sıra TRT'nin kültürel kimliğinin de alana yansması; açık hava stüdyosu, gösteri alanı, açık hava sineması gibi etkinliklerin kullanıcılarla buluşturulması. Bunun dışında TRT yakın çevresinin ise çalışanlar ve burada yaşayanlara yönelik olarak yemek yeme, dinlenme, sohbet, gösteri-kokteyl, giriş-otopark alanlarını içerecek şekilde düzenlenmesi. TRT'ye ait alanla halka açık kıyı alanının ayrılması ancak bağlantılı kılınması hedeflenmiştir.</p>	

Şekil 5. Öğrenci 2: Konsept paftası, problem alanı-çözüm alanı ilişkisi ve tasarım ürünü.



Konsept Paftası	Tasarım Kavramı	Tasarım Ürünü
	<p><b>Kavram/konsept:</b> Trabzon'u Tanımak  <b>Esin kaynağı:</b> Kent kültürü-kente özgü etkinliklerin kıyıyla buluşturulması</p>	
	<p><b>Problem Alanı (Tanımı) ve Çözüm Alanı (Stratejisi)</b></p> <p><b>Problem Tanımı:</b> Geçmişte kıyı ve denizle bütünleşmiş Trabzon kültürünün kaybolmaya yüz tutması, Trabzon'u kaybolmaya yüz tutmuş ve yeni gelişen değerleriyle tanıtmak</p> <p><b>Çözüm Stratejisi/Çatki:</b> Geçmişte Karadeniz ile kopmaz bağlara sahip olan Trabzon'u yeniden hatırlatmak, yöreye özgü etkinliklerin sergilendiği bir açık hava kent müzesi oluşturmak. Deniz feneri ve kayıkların temel bileşen olduğu bir kıyı ile insanlara festival-konser verme-izleme, balık-ekmek yeme, balık tutma, kayak kiralama, fotoğraf çekme-çekilme, çay içme, gün doğumu-batımı izleme, keremeslere katılma gibi etkinliklerine olanaklıklar sunulacaktır.</p> <p>TRT binası ve diğer yapıların etraflarında ise öncelikle alana denetimli giriş-çıkış-otopark, yönetim binasına girişte karşılama, bekleme alanı, koro çalışmaları ve dinletilerin ya da radyo programlarının yapılacağı açık hava stüdyosu ve kokteyl alanı, yemekhaneye bağlı olarak açık mekânlarda yemek yeme, oturma dinlenme, lojman çevrelerinde ise oturma, sohbet ve barbekü alanları düşünülmüştür. TRT'ye ait alan iki noktadan sahille bağlanmıştır.</p>	

Şekil 8. Öğrenci 5: Konsept paftası, problem alanı-çözüm alanı ilişkisi ve tasarım ürünü.

Konsept Paftası	Tasarım Kavramı	Tasarım Ürünü
	<p><b>Kavram/konsept:</b> Su gösterileri  <b>Esin kaynağı:</b> Deniz ve insan ilişkisi</p>	
	<p><b>Problem Alanı (Tanımı) ve Çözüm Alanı (Stratejisi)</b></p> <p><b>Problem Tanımı:</b> Denize kıyısı olan bir kentte insanlar denizden yeterince faydalanmıyor ve denizle kurulan anlamsal-işlevsel bağ her gün zayıflıyor.</p> <p><b>Çözüm Stratejisi/Çatki:</b> Su ve kıyı ile kentlileri buluşturmak. Suyun sesi, hareketi, serinliği, dokusu gibi özellikleri TRT'nin de katkılarıyla müzik ve ışıkla birleştirmek; suyun show yaptığı alanlar oluşturup insanlara sunmak. Kayalardan yola çıkarak kayalık bir dokunun alana yayıldığı izlenimini yaratmak, 'kıyıda olmak' duygusunu güçlendirmek. TRT binası ve kente açık olan ortak bir alanda ışıklı-müzikli su gösterileri düzenlemek, bu mekânları açık hava stüdyosu ve kokteyl alanıyla daha güçlendirip TRT binasına bağlamak. Binaya ait diğer alanlarda yeme-içme, sohbet, dinlenme, denetimli giriş, otopark gibi ihtiyaçları çözerken kıyıdaki diğer alanlarda ise yüzme-güneşlenme alanları, balık tutma-barbekü alanları, restoran, suya dokunma, fotoğraf çekilme, dalgaları izleme ve dinleme alanları düşünülmüştür.</p>	

Şekil 9. Öğrenci 6: Konsept paftası, problem alanı-çözüm alanı ilişkisi ve tasarım ürünü.

ginleştirme deneyimli tasarımcılara göre tasarım sürecinde daha çok zaman alan ve önemli olan eylemlerdir. Tasarımcılar kendilerine çözüm vadeden bir ipucunu yakalayabilmek için araştırma ve gözlem aracılığıyla tasarımlarına zemin oluşturacak bilgiyi toplar ve problem alanına aktarırlar.<sup>65,66</sup> Herhangi bir alandan olabilen<sup>67</sup> ve görünüşte ilişkisiz gibi görünen bu bilgiler tasarım problemi alanına taşınarak yeni

çözüm seçeneklerine ilişkin ihtimaller artırılmaya çalışılır.<sup>68</sup> Bu çalışmadaki bulgular öğrencilerin kavramsal yaklaşımlarına esin kaynağı olan bilgilerin çeşitlilik gösteren alanlardan olmasıyla bu durumu desteklemiştir. Ancak bilgilerin alındığı alanlar ya da konular çok çeşitlilik sergilese de rastlantısal değildir; öğrencilerin tasarımı yapacağı alanla ilişkili çeşitli analizleri doğrultusunda elde ettikleri bilgiler ve konuyla ilişkili bilgi alanlarında yaptıkları araştırmalar kaynak olmuştur.

<sup>65</sup> Mete, 2006, s. 279.

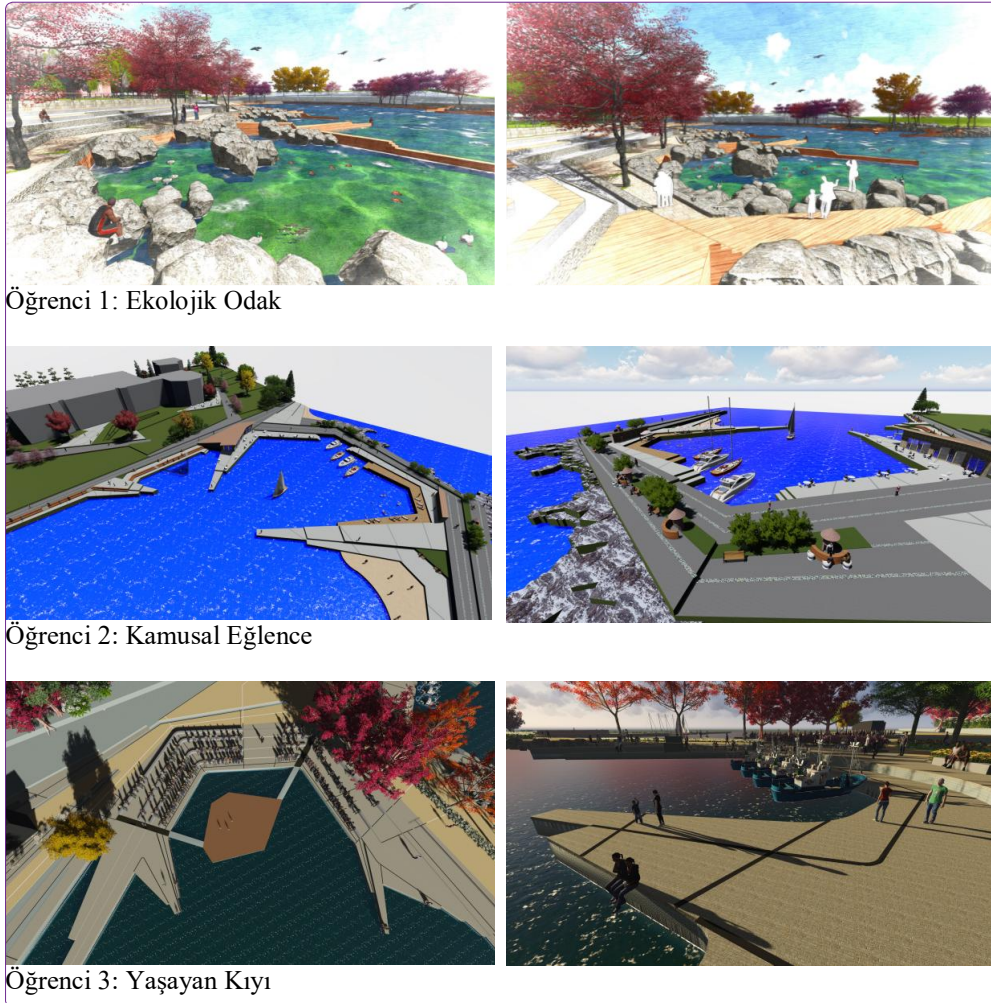
<sup>67</sup> Goldschmidt, 1997, s. 442.

<sup>66</sup> Goldschmidt ve Sever, 2009, s. 15.

<sup>68</sup> Goldschmidt ve Sever, 2011, s. 140.

Konsept Paftası	Tasarım Kavramı	Tasarım Ürünü
<p><b>KONSEPT: SOSYAL SÜRDÜRÜLEBİLİRLİK</b></p> 	<p><b>Kavram/konsept:</b> Sosyal sürdürülebilirlik  <b>Esin kaynağı:</b> Kent kültürü-balıkçılık kültürü ve sosyal hayatın canlandırılması</p> <p><b>Problem Alanı (Tanımı) ve Çözüm Alanı (Stratejisi)</b></p> <p><b>Problem Tanımı:</b> Geçmişte balıkçılık Trabzon'da yalnızca önemli bir geçim kaynağı değildi aynı zamanda kent kültürünü biçimlendiren önemli bir yaşam şekliydi. Ancak gerek giderek kaybolan deniz hayatı gerekse modern yöntemlerin benimsenmesi balıkçılık kültürünün de giderek kaybolmaya yüz tutmasına neden olmuştur.</p> <p><b>Çözüm Stratejisi/Çatki:</b> Yerel balıkçıların kullandığı bir kayıkhanenin mekâna açılımlarıyla alana geçmişteki bir balıkçılık kültürünü yaymak. Balık ağlarını onarma, kayıkların bakımını yapma gibi etkinlikler halka açık olarak yapılacakken; balık pazarı, barbekü alanı, kayak kiralama, tekne gezintileri gibi etkinlikler de bunlara eşlik edecektir. Ayrıca açık hava tersane müzesi ile birlikte balıkçıların kullandığı teknetakalar ve bunların yapım aşamaları incelenebilecektir. Bunun dışında yüzmeye güneşlenme alanları ve kıyıda bir restoran olacaktır. TRT yönetiminin de katkılarıyla açık hava yazlık sineması da çözümlenecektir. TRT ve yakın çevresi ise giriş, otopark, koro-dinleti, yemek yeme, dinlenme alanlarıyla çözümlenecektir.</p>	

Şekil 10. Öğrenci 7: Konsept paftası, problem alanı-çözüm alanı ilişkisi ve tasarım ürünü.



Öğrenci 1: Ekolojik Odak

Öğrenci 2: Kamusal Eğlence

Öğrenci 3: Yaşayan Kıyı

Şekil 11. Bazı öğrenci çalışmalarının konseptleri ve tasarımlarından görünümeler.

Tasarım öğrencilerinin karşı karşıya kaldıkları zorluklardan biri problem çözümlerine dair geniş bir zihinsel kataloglarının olmamasıdır.<sup>69</sup> Buna bağlı olarak alana yönelik analizlerin ve esin kaynağı araştırmalarının çok boyutlu olarak ele alınmasıyla öğrenci tasarımcıların bilgi birikimi ve zihinsel katalogları geliştirilebilir. Tasarımı yapılacak alanın ait olduğu kültürün tarihi, sosyal değerlerinin ya da alanın fiziksel değerlerinin, ekolojik özelliklerinin derinlemesine analizleri öğrencilerin tasarım konumuyla iletişime geçebilecekleri bilgi birikimini geliştirmekte, esin kaynağına dönüşerek bir sorunun tanımlanmasını kolaylaştırmaktadır. Konuya ilişkin başka tasarım örnekleri de analizlerle gelen bilgileri desteklemekte, sınıflandırmaya yardımcı olmakta ve tasarım yaklaşımlarına ilişkin yol gösterici olmaktadır. Örneğin 'ekolojik odak' konseptini benimseyen öğrencinin (Şekil 4) Karadeniz'de yaşanan doğal hayatın giderek azalması, türlerin kaybolmakta olduğu bilgisini ekolojik bir kıyı tasarımı örneğiyle bir araya getirdiği görülmüştür. Ancak çalışmanın yazarlarının kişisel tasarım stüdyosu yürütücülüğü deneyimleri öğrencilerin başlangıçtaki analiz ve araştırma safhalarını genellikle sıkıcı ve yavaş bulduklarını ve eskiz safhasına geçmekte acele ettiklerini ortaya koymuştur. Bu durumda öğrencilerin bu safhaların önemini kavramasına yönelik destekleyici müdahaleler olabilir. Ödevler, dosya ve pafta sunumlarının yapılması, puan verilmesi gibi uygulamalarla örnek araştırmasının teşvik edilmesi, esinlenme kaynaklarının zenginleştirilmesine ve daha özgün fikirlerin, kavramsal yaklaşımların üretilebilmesine katkıda bulunacaktır. Ayrıca analiz çalışmalarının çok katmanlı olarak yürütülmesi; öğrencilerin doğal, kültürel, algısal peyzaj değerleri gibi verileri elde etmesinin sağlanması; bunların yakın çevre analizleri, görsel analizler, kullanım analizleri, ekolojik analizler ve kentsel altyapı analizleri gibi analizlerle bir durum ve sorun tanımına yönelik olarak incelenmesi safhaları titizlikle denetlenmeli ve yürütülmelidir. Böylelikle öğrencilerin problem tanımlama amacıyla problem alanına aktarabilecekleri bilgilerin zenginleşmesi sağlanmalıdır. Bu analizlere bağlı olarak alanın-konunun sunduğu fırsatlar ya da ortaya koyduğu sorunların kişisel yaklaşımlarla dile getirilmesi hem tasarım problemiyle temelden ilişkilenen bir tanımın ortaya koyulmasını sağlarken hem de örnek araştırmalarıyla esinlenmek özgün bir yaklaşımın ortaya koyulmasını sağlayacaktır. Tasarım bilgisi ağırlıklı olarak deneyimsel hafızaya dayanır,<sup>70</sup> başka bir deyişle ustalık/uzmanlık düzeyine gelişimin önemli bir parçası deneyimin birikiminde yatar. Dolayısıyla başlangıç safhalarında yürütülecek analiz ve araştırma çalışmalarıyla öğrenci tasarımcıların bu tür konulara yönelik deneyimlerinin ve bilgi birikimlerinin de güçlenmesi ve çeşitlenmesi, tasarım repertuarlarının gelişmesi desteklenmiş olur.

Aynı alana ilişkin farklı kavramların öğrencileri oldukça farklı senaryolara ulaştırdığı görülmüştür. Ancak burada tek tasarım grubunun ele alınması nedeniyle proje yürütücüsünün geçmiş tasarım deneyimleri, uzmanlık alanları ve kişisel tercihlerinin de önemli bir etken olduğu unutulmamalıdır. Farklı yürütücülerin farklı esin kaynaklarının araştırılması ve kavramsal yaklaşımlara önem vermesi beklenebilir. Öğrencilerin bu süreçte yürütücülerden beklentilerinin neler olduğu, ne tür öğretim yaklaşımlarının tasarımın erken safhalarında daha etkili olduğu ve esin kaynaklarının araştırılmasını teşvik ettiği gibi konuların anlaşılabilirliği için gelecekte yürütülecek araştırmalarda farklı öğretim üyeleri bir arada ele alınabilir. Proje yürütücülerinin tasarım stüdyosu yaklaşımları ve öğrenci değerlendirmeleri göz önünde bulundurulabilir, kıyaslamalar yapıp öğretim üyelerinin deneyimleri, önemsedikleri ve beklentilerinin nasıl farklılıklar doğurduğu ortaya koyulabilir.

### Katkıda Bulunanlar

Bu çalışma Karadeniz Teknik Üniversitesi, Peyzaj Mimarlığı Bölümü, 2016-2017 Bahar Dönemi ÇTP V dersi kapsamındaki öğrenci çalışmaları üzerine kurgulanmıştır. Yazarlar projelerinden yararlandıkları öğrenciler; Gülçin Nur Kaya, Adem Kesici, Büşra Akyıldız, Didem Karamürteza, Fatma Aydın, Gülenay Reis ve Safiye Yaren Aslan'a katkılarından dolayı teşekkürlerini bildirirler.

### Kaynaklar

- Bonnardel, N. (2000) "Towards understanding and supporting creativity in design: analogies in a constrained cognitive environment", *Knowledge-Based Systems*, Sayı 13, s. 505–513.
- Cai, H., Do, E. Y.L ve Zimring, C. M. (2010) "Extended linkography and distance graph in design evaluation: an empirical study of the dual effects of inspiration sources in creative design", *Design Studies*, Sayı 31, s. 146–168.
- Cardoso, C., Badke-Schaub, P. (2011) "Fixation or Inspiration: Creative Problem Solving in Design", *Journal of Creative Behavior*, Sayı 45 (2), s. 77–82.
- Casakin, H. P. (2006) "Assessing the use of metaphors in the design process", *Environment and Planning B: Planning and Design*, Sayı 33, s. 253–268.
- Casakin, H. P. (2011) "Associative thinking as a design strategy and its relation to creativity", *International Conference on Engineering Design*, ICED11 15-18 August 2011, Technical University of Denmark.
- Casakin, H. P., Goldschmidt, G. (1999) "Expertise and the use of visual analogy: implications for design education", *Design Studies*, Sayı 20, s. 153–175.
- Coyne, R. (2005) "Wicked problems revisited", *Design Studies*, Sayı 26, s. 5–17.
- Dorta, T. (2008) "The ideation gap: Hybrid tools, design flow and practice", *Design Studies*, Sayı 29(2), s. 121–141.
- Düzenli, T. ve Alpak, E. M. (2016) "Peyzaj Mimarlığı Eğitiminde Doğaya Öykünme Yaklaşımının Yaratıcılık Üzerindeki Etkisi", *Mimarlık ve Yaşam Dergisi*, Sayı 1(1), s.13–21.
- Düzenli, T., Yılmaz, S. ve Alpak, E. M. (2017) "The Effects of Mo-

<sup>69</sup> Wolmarans, 2016, s. 96.

<sup>70</sup> Lawson, 2004, s. 451-453.

- del Making on Design and Learning in Landscape Architecture Education”, *Eurasian Journal of Educational Research*, Sayı 70, s. 121–134
- Düzenli, T., Alpak, E., Çiğdem, A. ve Tarakci Eren, E. (2018) “The Effect of Studios on Learning in Design Education”, *Journal of History Culture and Art Research*, Sayı 7(2), s. 191–204. doi:http://dx.doi.org/10.7596/taksad.v7i2.1392
- Eckert, C. ve Stacey, M. (2000) “Sources of inspiration: a language of design”, *Design Studies*, Sayı 21, s. 523–538.
- Eckert, C. ve Stacey, M. (2003) “Adaptation of Sources of Inspiration in Knitwear Design”, *Creativity Research Journal*, Sayı 15 (4), s. 355–384.
- Goel, V. ve Pirolli, P. (1992) “The structure of design problem spaces”, *Cognitive Science*, Sayı 16(3), s. 395–429.
- Goldschmidt, G. (1997) “Capturing indeterminism: Representation in the design problem space”, *Design Studies*, Sayı 18(4), s. 441–455.
- Goldschmidt, G. ve Sever, A.L. (2009) “From text to design solution: Inspiring design Ideas with Texts”, *International Conference on Engineering Design, ICED’2009. 24-27 August 2009, Stanford University, Stanford, USA*, s.15–26.
- Goldschmidt, G. ve Sever, A.L. (2011) “Inspiring design ideas with texts”, *Design Studies*, Sayı 32, s.139–155.
- Gonçalves, M., Cardoso, C. ve Badke-Schaub, P. (2011) “Around you: How designers get inspired”, *International Conference on Engineering Design, ICED11, 15-18 August 2011, Technical University of Denmark*.
- Gonçalves, M., Cardoso, C. ve Badke-Schaub, P. (2014) “What inspires designers? Preferences on inspirational approaches during idea generation”, *Design Studies*, Sayı 35, s. 29–53.
- Harper, G. ve Rayner, J. (2010) “Introduction-Cinema and Landscape”, Ed.ler: G. Harper and J. Rayner, *Cinema and Landscape*, Bristol: Intellect, s. 13–28.
- Hekkert, P. ve Cila, N. (2015) “Handle with care! Why and how designers make use of product metaphors”, *Design Studies*, Sayı 40, s. 196–217.
- Hutchinson, A. ve Tracey, M. W. (2015) “Design ideas, reflection, and professional identity: How graduate students explore the idea generation process”, *Instructional Science*, Sayı 43, s. 527–544.
- Kim, J. ve Ryu, H. (2014) “A design thinking rationality framework: framing and solving design problems in early concept generation”, *Human-Computer Interaction*, Sayı 29 (5-6), s. 516–553.
- Laamanen, T.K. ve Seitamaa-Hakkarainen, P. (2014) “Interview study of professional designers’ ideation approaches”, *The Design Journal*, Sayı 17 (2), s. 194–217.
- Lawson, B. (2004) “Schemata, gambits and precedent: some factors in design expertise”, *Design Studies*, Sayı 25, s.443–457.
- Melles, G., Howard, Z. ve Thompson-Whiteside, S. (2012) “Teaching Design Thinking: Expanding Horizons in Design Education”, *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, Sayı 31, s. 162–166.
- Mete, F. (2006) “The creative role of sources of inspiration in clothing design”, *International Journal of Clothing Science and Technology*, Sayı 18 (4), s. 278–293.
- Mumcu, S. ve Yılmaz, S. (2018) “Examining Sources of Inspiration in the Conceptual Design of Landscape Architecture”, Ed.ler: R. Efe, M. Zencirkiran ve İ. Curebal, *Recent Researches in Science and Landscape Management*, Newcastle upon Tyne, Cambridge Scholars Publishing, s. 30–43.
- Petre, M., Sharp, H. ve Johnson, J. (2006) “Complexity through combination: An account of knitwear design”, *Design Studies*, Sayı 27(2), s. 183–222.
- Schön, D.A. (1988) “Designing: rules, types and worlds”, *Design Studies*, Sayı 9(3), s. 181–190.
- Setchi, R., Bouchard, C. (2010) “In Search of Design Inspiration: A Semantic-Based Approach”, *Journal of Computing and Information Science in Engineering*, Sayı 10, s. 031006/1–23.
- Sommer, R. ve Sommer, B.(2002) *A practical Guide to Behavioral Research; Tools and Techniques*, New York, Oxford University Press.
- Van der Lugt, R. (2003) “How sketching can affect the idea generation process in group meetings”, *Design Studies*, Sayı 26(2), s. 101–122.
- Wolmarans, N. (2016) “Inferential reasoning in design: Relations between material product and specialised disciplinary knowledge”, *Design Studies*, Sayı 45, s.92-115.
- Yılmaz, S., Düzenli, T. ve Çiğdem, A. (2018). “Peyzaj Tasarım Eğitiminde Bir Biçim Arama Yöntemi: Doğadan Esinlenme”, *Journal of History Culture and Art Research*, Sayı 7(2), s. 376–389. doi:http://dx.doi.org/10.7596/taksad.v7i2.1427.