T.C.

TRAKYA ÜNİVERSİTESİ

FEN BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ

TEMEL TASARIM EĞİTİMİNİN MİMARLIK ÖĞRENCİLERİNİN ALGILARINA ETKİSİ: 7. SANAT ÜZERİNDEN DEĞERLENDİRME

HATİCE TUĞÇE TEKİN

YÜKSEK LİSANS TEZİ

MİMARLIK ANABİLİM DALI

Tez Danışmanı: Doç Dr. PINAR KISA OVALI

EDİRNE -2024

HATİCE TUĞÇE TEKİN' in hazırladığı "**TEMEL TASARIM EĞİTİMİNİN MİMARLIK ÖĞRENCİLERİNİN ALGILARINA ETKİSİ: 7.SANAT ÜZERİNDEN DEĞERLENDİRME**" başlıklı bu tez, tarafımızca okunmuş, kapsam ve niteliği açısından Mimarlık Anabilim Dalında bir **Yüksek lisans tezi** olarak kabul edilmiştir.

Jüri Üyeleri (Ünsan, Ad, Soyadı): İmza

Doç. Dr. Pınar KISA OVALI (Danışman)

Prof. Dr. Neşe ÇAKICI ALP (Üye)

Dr. Öğr. Üyesi Selin ARABULAN (Üye)

Tez Savunma Tarihi: 15/10/2024

Bu tezin Yüksek Lisans tezi olarak gerekli şartları sağladığını onaylarım.

İmza

Doç. Dr. Pınar KISA OVALI
Tez Danışmanı

Trakya Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü onayı

Doç. Dr. Filiz UMAROĞULLARI

Fen Bilimleri Enstitüsü Müdürü

T.Ü.FEN BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ
MİMARLIK ANABİLİM DALI YÜKSEK LİSANS
PROGRAMI DOĞRULUK BEYANI

Trakya Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, tez yazım kurallarına uygun olarak hazırladığım bu tez çalışmasında, tüm verilerin bilimsel ve akademik kurallar çerçevesinde elde edildiğini, kullanılan verilerde tahrifat yapılmadığını, tezin akademik ve etik kurallara uygun olarak yazıldığını, kullanılan tüm literatür bilgilerinin bilimsel normlara uygun bir şekilde kaynak gösterilerek ilgili tezde yer aldığını ve bu tezin tamamı ya da herhangi bir bölümünün daha önceden Trakya Üniversitesi ya da farklı bir üniversitede tez çalışması olarak sunulmadığını beyan ederim.

15/10/2024
Hatice Tuğçe TEKİN

Yüksek Lisans Tezi

Temel Tasarım Eğitiminin Mimarlık Öğrencilerinin Algılarına Etkisi: 7. Sanat Üzerinden Değerlendirme

T.Ü. Fen Bilimleri Enstitüsü

Mimarlık Anabilim Dalı

ÖZET

Mimarlık, disiplinler arası bir meslek dalı olup, mühendislik, teknoloji ve bilişim gibi bilimsel alanların yanı sıra sanatla doğrudan ilişkilidir. Bu nedenle mimarlık eğitimi içinde teknik derslerin yanı sıra estetik ve tasarım birlikteliğini konu edinen temel tasarım dersleri yer almaktadır. Mimarlık öğrencilerinin sahip olması gereken görsel algı kuramı bilgilerinin en üst düzeye çıkarılması formel eğitim içinde temel tasarım ve Gestalt algı kuramı eğitimiyle gerçekleştirilebilmektedir. Öğrenciler temel tasarım eğitimi süresince edindikleri tasarım bilgilerini görsel düşünme yetileri ve deneyimleri üzerinden yeniden sorgulamakta ve bireysel tasarım dillerinde kullanacakları bilişsel şemaları yeniden yapılandırmaktadır.

Bu çalışmada, Trakya Üniversitesi Mimarlık Fakültesi Mimarlık Bölümü 2022-2023 akademik yılı bahar döneminde temel tasarım ı dersinde dönem ödevi olarak ders yürütücüleri tarafından belirlenen "Parazit" filmi üzerinden sinema ve mimarlık ilişkisi incelenmektedir.

Beş bölümden oluşan tez çalışmasının birinci bölümü, çalışmanın amacı kapsamı ve yöntemini içermektedir. İkinci bölümde sinema ve mimarlık ilişkisi kullanılan ortak ve benzer teknikler üzerinden literatür çalışması yapılmıştır. Kaynak taramasında ulaşılan görüş, yorum ve bilgiler konu bütünlüğü bozulmadan kitap, makale, tez çalışmaları ve ilgili görseller analiz edilerek kullanılmıştır. Üçüncü bölümde mimarlık eğitimin tarihçesi ve mimarlık eğitiminde öğretilen temel tasarım öge,ilke ve Gestalt algı kuramına ilişkin bilgi verilmiştir. Dördüncü bölümde tez kapsamında seçilen parazit filmi anlatılmış ardından öğrencilerin parazit filminde gördükleri temel tasarım öge,ilke ve gestalt algı

kuramı ilkeleri tablo olarak değerlendirilmiştir. Temel tasarım öge, ilke ve gestalt algı kuramı ilkelerinden hangilerinin daha çok kullanıldığının tespiti betimleyici analiz ile gerçekleştirilmiştir.

Beşinci bölüm sonuç bölümü olup, temel tasarım eğitimine sinema mimarlık arakesitinde Temel Tasarım Öge, İlke ve Gestalt Algı Kuramının etkileri ve sonuçları tartışmaya sunulmuştur.

Yıl: 2024
Sayfa sayısı: 109
Anahtar Kelimeler: Temel Tasarım, Gestalt Algı Kuramı, Görsel Algı, Sinema

Master Thesis

They Effect of Basic Design Education on the Perceptions of Architecture Students: 7. Evaluation through Art

Trakya University Institute of Natural Sciences Department of Architecture

ABSTRACT

Architecture is an interdisciplinary profession, directly linked to art as well as scientific fields like engineering, technology, and informatics. Consequently, architectural education includes fundamental design courses that explore the integration of aesthetics and design alongside technical subjects. Maximizing architecture students' knowledge of visual perception theory can be achieved within formal education through fundamental design and Gestalt perception theory training. During fundamental design education, students continuously re-evaluate the design knowledge they acquire through their visual thinking skills and experiences, reconstructing the cognitive schemas they will use in their individual design languages.

In this study, the relationship between cinema and architecture is examined through the film *Parasite*, chosen by the course instructors as the term project for the spring semester of the 2022-2023 academic year at Trakya University's Faculty of Architecture, Department of Architecture.

The thesis comprises five chapters. The first chapter covers the purpose, scope, and methodology of the study. In the second chapter, a literature review on the relationship between cinema and architecture is conducted, focusing on shared and similar techniques. Views, interpretations, and information found in the literature are analyzed and used cohesively by referencing books, articles, theses, and relevant visuals, without compromising the unity of the topic. The third chapter provides information on the history of architectural education, the fundamental design elements and principles taught within it, and an introduction to Gestalt perception theory. In the fourth chapter, the selected film *Parasite* is described, followed by an evaluation of the fundamental

design elements and principles that the students identified in the film, presented in tabular format. A descriptive analysis is conducted to determine which fundamental design elements and principles are used most frequently.

The fifth chapter is the conclusion, where the effects and outcomes of integrating fundamental design elements, principles, and Gestalt perception theory into fundamental design education at the intersection of cinema and architecture are discussed.

Year: 2024

Number of pages:109

Key Words: Basic Design, Gestalt Theory of Perception, Visual Perception, Cinema

TEŞEKKÜR

Yüksek lisans eğitim sürecinde bana aktardığı bilgi ve tecrübeleriyle birlikte, çalışmaktan mutluluk duyduğum değerli danışmanım, sevgili hocam Doç. Dr. Pınar KISA OVALI ’ya sonsuz saygı, minnet ve teşekkürlerimi sunarım.

Çalışmayı gerçekleştirebilmem için 2022-2023 eğitim yılı bahar dönemi temel tasarım II dersi öğrencilerine çalışmalarından dolayı teşekkür ederim.

Çalışma sürem ve hayatım boyunca sevgisi ve anlayışıyla destek olan annem Zeliha TEKİN’e, babam Ömer TEKİN’e, kardeşlerim Seçil Tuğba TEKİN ve Ecrin Ceyda TEKİN’e teşekkür ederim. Kendimi geliştirmem için beni destekleyen ve her zaman yanımda olan sevgili nişanlım Şükrü Taha Demirer’e sonsuz teşekkürlerimi sunarım.

Hatice Tuğçe TEKİN

İÇİNDEKİLER

ÖZET……...……...…...….ii
ABSTRACT ……....…..……iii
TEŞEKKÜR……...….iv
İÇİNDEKİLER……..…..…..vii
ŞEKİLLER DİZİNİ…….ix
ÇİZELGELE DİZİNİ……...…….xiii
BÖLÜM 1.GİRİŞ……...……. 1
1.1. Çalışmanın Amacı ve Önemi……..…1
1.2. Çalışmanın Kapsamı ve Sınırlılıkları……..……...…2
1.3. Çalışmanın Yöntemi……..2
1.4. Literatür Özeti……..……..5
BÖLÜM 2. SİNEMA ve MİMARLIK İLİŞKİSİ……..…….10
2.1.Mekân Bağlamında Sinema Ve Mimarlık……..……..12
2.2. Süreç Aşamaları Açısından Sinema ve Mimarlık ……..14
2.3.Sinemada Kullanılan Mimari Tasarım Kavramları…….……..17
2.4.Sinema Ve Tekniklerin Mimari Tasarıma Yansıması……..21
BÖLÜM 3. MİMARLIK EĞİTİMİNDE TEMEL TASARIM……..…… 26
3.1. Temel Tasarım Eğitiminin Tarihçesi……..…….27
3.2. Temel Tasarım Eğitiminde Gestalt Algı Kuramıyla İlişkili Öge, İlke ve Kavramlar……...……29
3.2.1. Temel Tasarım Ögeleri……..30
3.2.1.1. Çizgi…….…..…..30
3.2.1.2. Yön……...…32
3.2.1.3.Aralık……...…33
3.2.1.4. Biçim……...…33
3.2.1.5. Ölçü…….……35
3.2.1.6. Renk……35
3.2.1.7. Değer…….…….……..…36
3.2.1.8. Doku…….…...…37
3.2.1.9. Işık –Gölge…….…….38

3.2.1.10. Hareket ……..…39
3.2.2. Temel Tasarım İlkeleri…….…..40
3.2.2.1 Asal İlkeler ……..…40
3.2.2.1.1.Tekrar……..……..…41
3.2.2.1.2. Uygunluk…….……...……43
3.2.2.1.3. Karşıtlık……...……44
3.2.2.2. Türev İlkeler……..…..……45
3.2.2.2.1.Egemenlik…….…...……45
3.2.2.2.2.Koram……...……...……46
3.2.2.2.3.Denge…….....….47
3.2.3. Gestalt Algı Kuramı İlkeleri…….…..48
3.2.3.1.Görsel Algıda Organizsyon İlkeleri……..49
3.2.3.1.1.Süreklilik……...49
3.2.3.1.2. Kapalı Çevre…….……49
3.2.3.1.3. Yakınlık……50
3.2.3.1.4.Benzerlik…….…….….50
3.2.3.1.5.Kapsam…….…...…….……51
3.2.3.1.. Saydamlık……..…… 51
3.2.3.2.Biçim-Zemin İlişkisi……...……..…51
3.2.3.2.1.Biçim Anlatımı……...…….…..51
3.2.3.2.Zemin Anlatımı……...……..…52
BÖLÜM 4. GÖRSEL ALGININ TEMEL TASARIM BAĞLAMINDA ‘PARAZİT’ FİLMİ ÜZERİNDEN İRDELENMESİ...…….……..54
4.1. Parazit Filmi …….……...54
4.2. Algıdaki Gelişmelerin Temel Tasarım İlkeleri Bağlamında İrdeleme: Öğrenci Çalışmaları ve ……..…58
BÖLÜM 5. SONUÇ & ÖNERİLER……...…….....79
BÖLÜM 6.KAYNAKLAR……...……..…….....88
EKLER……...……92
ÖZGEÇMİŞ.....93

ŞEKİLLER DİZİNİ

Şekil 1.1. Yöntem akış diyagramı.....4

Şekil 1.2. Tez türlerinin dağılımı 5

Şekil 1.3. Temel tasarım terimi ile ilgili yıllara göre yapılan akademik çalışmalar.....6

Şekil 1.4. Çalışmaların bölümlere göre sayı dağılımı.....6

Şekil 2.1. Sinema mimarlık ilişkisi..... 11

Şekil 2.2. Sinema ve mimarlıkta kavram ve yöntemler……...…….....16

Şekil 2.3. Midnight in paris açılış sahnesi……..……..18

Şekil 2.4. Hunger games başkan'ın konuşma sahnesi……...……...18

Şekil 2.5. Hayao miyazaki eskizi…….……20

Şekil2.6. Interstellar çekimleri…….…….…...21

Şekil 2.7. İlk BTG insan karakteri.....21

Şekil 2.8 Villa savoye……..…….....23

Şekil 2.9. Eskiz örneği……..…….…...23

Şekil 2.10. Montaj.....24

Şekil 2.11.Kiefer technic showroom'u elektronik olarak hareket edebilen cephesi.....24

Şekil 2.12.Tadao ando'nun ışık kilisesi ve kat planı…….....……..…25

Şekil 3.1. T.Ü. mim. fak. mim. böl. temel tasarım ı dersi öğrenci çalışması konu: çizgi ….……..……...…31

Şekil 3.2. Libeskind yahudi müzesi ve planı……31

Şekil 3.3. T.Ü. mim. fak. mim. böl. temel tasarım ı dersi öğrenci çalışması konu: yön……32

Şekil 3.4. Anıtkabir ve planı……..……32

Şekil 3.5. T.Ü. mim. fak. mim. Böl. temel tasarım ı dersi öğrenci çalışması konu: aralık.....33

Şekil 3.6. Londra şehri, İngiltere……..…..…...……..33

Şekil 3.7.T.Ü. mim. fak. mim. böl. temel tasarım ı dersi öğrenci çalışması konu: biçim ……..……..…34

Şekil 3.8. Kurallı biçim örneği pantheon tapınağı, Atina……...……...…34

Şekil 3.9. Kuralsız biçim örneği guggenheim müzesi ve planı……...……...…34

Şekil 3.10. T.Ü. mim. fak. mim. Böl. temel tasarım ı dersi öğrenci çalışması konu: ölçü.....35

Şekil 3.11.Sdyney opera evi ve planı……..……35

Şekil 3.12. T.Ü. mim. fak. mim. böl. temel tasarım ı dersi öğrenci çalışması konu: renk.....36

Şekil 3.13. Renk çemberi……..……...……36

Şekil 3.14. T.Ü. mim. fak. mim. böl. temel tasarım ı dersi öğrenci çalışması konu: değer 37

Şekil 3.15. Değer diyagramı……..…..…….……..…37

Şekil 3.16. T.Ü. mim. fak. mim. böl. temel tasarım ı dersi öğrenci konu:doku.....37

Şekil3.17. Doğal doku- yapay doku (soldan sağa).....37

Şekil 3.18. Işık gölge oluşumu……..……..….39

Şekil 3.19. Işık gölge……...…….……39

Şekil 3.20. T.Ü. mim. fak. mim. böl. temel tasarım ı dersi öğrenci çalışması konu: hareket ……..…….....….....….....…39

Şekil 3.21. Milwaukee sanat müzesi-milwaukee/abd…….……...……...…40

Şekil 3.22. T.Ü. mim. fak. mim. böl. temel tasarım ı dersi öğrenci çalışması konu: tekrar.....41

Şekil 3.23. Tekrar türleri.....42

Şekil 3.24. T.Ü. mim. fak. mim. böl. temel tasarım ı dersi öğrenci çalışması konu:uygunluk.....43

Şekil 3.25. Değer ölçü biçim ve aralık uygunluğu……...……..…..……43

Şekil 3.26. Biçim uygunluğu, bahai house ve lotus çiçeği.....44

Şekil 3.27. T.Ü. mim. fak. mim. böl. temel tasarım ı dersi öğrenci çalışması konu:karşıtlık.....45

Şekil 3.28. Karşıtlık.....45

Şekil 3.29. T.Ü. mim. fak. mim. böl. temel tasarım ı dersi öğrenci çalışması konu:egemenlik.....46

Şekil 3.30. T.Ü. mim. fak. mim. böl. temel tasarım ı dersi öğrenci çalışması konu:koram 47

Şekil 3.31. T.Ü. mim. fak. mim. böl. temel tasarım ı dersi öğrenci çalışması konu:denge.....48

Şekil 3.32. Denge türleri.....48

Şekil 3.33. Süreklilik ilkesi.....49

Şekil 3.34. Kapalı çevre.....50

Şekil 3.35. Yakınlık İlkesi.....50

Şekil 3.36. Benzerlik İlkesi.....51

Şekil 3.37. T.Ü. mim. fak. mim. böl. temel tasarım ı dersi öğrenci çalışması konu: saydamlık ……..……..52

Şekil 3.38. Biçim anlatımı, derinlik etkisi.....52

Şekil 4.2. Park ailesinin salonu.....55

Şekil 4.3. Park ailesinin sokağı.....56

Şekil 4.4. Kim ailesinin evi.....56

Şekil 4.5. Merdiven sahnesi.....57

Şekil 4.6. Park ailesi evi merdivenleri.....57

Şekil 4.7. Değerlendirme şeması.....59

Şekil 5.1. Öğrencilerin kullandığı temel tasarım ögeleri……...……..…86

Şekil 5.2. Temel tasarım ögelerinin kullanım oranları……...……86

Şekil 5.3. Öğrencilerin kullandığı temel tasarım ilkeleri……..……..……87

Şekil 5.4. Temel tasarım ilkelerinin kullanım oranları……..….....88

Şekil 5.5. Öğrencilerin kullandığı gestalt algı kuramı kavramları……...…89

Şekil 5.6.Gestalt algı kuramı kavramlarının kullanım oranları……...…...…..…89

ÇİZELGELER DİZİNİ

Çizelge 3.1. Doku özellikleri ……38

Çizelge 4.1. Parazit filmi künyesi……...54

Çizelge 4.2. 8 numaralı öğrenci pafta ve maket çalışması……59

Çizelge 4.3. 12 numaralı öğrenci pafta ve maket çalışması……...60

Çizelge 4.4. 19 numaralı öğrenci pafta ve maket çalışması……61

Çizelge 4.5. 23 numaralı öğrenci pafta ve maket çalışması……61

Çizelge 4.6. 27numaralı öğrenci pafta ve maket çalışması……62

Çizelge 4.7.34 numaralı öğrenci pafta ve maket çalışması……63

Çizelge 4.8. 42 numaralı öğrenci pafta ve maket çalışması……64

Çizelge 4.9.53 numaralı öğrenci pafta ve maket çalışması……64

Çizelge 4.10. 58 numaralı öğrenci pafta ve maket çalışması……65

Çizelge 4.11. 62 numaralı öğrenci pafta ve maket çalışması……66

Çizelge 4.12. 67 numaralı öğrenci pafta ve maket çalışması……66

Çizelge 4.13. 74 numaralı öğrenci pafta ve maket çalışması……67

Çizelge 4.14. 77 numaralı öğrenci pafta ve maket çalışması……68

Çizelge 4.15. 80 numaralı öğrenci pafta ve maket çalışması……68

Çizelge 4.16. 84 numaralı öğrenci pafta ve maket çalışması……69

Çizelge 4.17. 91 numaralı öğrenci pafta ve maket çalışması……70

Çizelge 4.18. 93 nolu öğrenci pafta ve maket çalışması……70

Çizelge 4.19.a. Öğrencilerin dönem ödevinde kullandıkları temel tasarım öge, ilke ve gestalt algı kuramı ilkeleri……72

Çizelge 4.19.b. Öğrencilerin dönem ödevinde kullandıkları temel tasarım öge, ilke ve gestalt algı kuramı ilkeleri ……73

Çizelge 4.19.c. Öğrencilerin dönem ödevinde kullandıkları temel tasarım öge, ilke ve gestalt algı kuramı ilkeleri .....…….....…74

Çizelge 4.19.d. Öğrencilerin dönem ödevinde kullandıkları temel tasarım öge, ilke ve gestalt algı kuramı ilkeleri …….....….....…75

Çizelge 4.19.e. Öğrencilerin dönem ödevinde kullandıkları temel tasarım öge, ilke ve gestalt algı kuramı ilkeleri …….....…….....76

Çizelge 4.19.f. Öğrencilerin dönem ödevinde kullandıkları temel tasarım öge, ilke ve gestalt algı kuramı ilkeleri …..…....…….....77

Çizelge 4.19.g. Öğrencilerin dönem ödevinde kullandıkları temel tasarım öge, ilke ve gestalt algı kuramı ilkeleri ….....….....….....78

Çizelge 4.19.h. Öğrencilerin dönem ödevinde kullandıkları temel tasarım öge, ilke ve gestalt algı kuramı ilkeleri ….....…..….....79

Çizelge 4.19.ı. Öğrencilerin dönem ödevinde kullandıkları temel tasarım öge, ilke ve gestalt algı kuramı ilkeleri …..….....….....80

Çizelge 4.19.j. Öğrencilerin dönem ödevinde kullandıkları temel tasarım öge, ilke ve gestalt algı kuramı ilkeleri …..….....….....81

Çizelge5.1. Öğrenci ödevleri değerlendirme tablosu 85

Çizelge 5.2. Temel tasarım öge, ilke ve gestalt algı kuramı kullanım oranları.....90

BÖLÜM 1

GİRİŞ

Mimarlık, özgün bir ifade biçimi olarak kabul edilir ve bu ifade biçimini öğretmede kullanılan temel araçlar içinde atölye/stüdyo dersleri çok etkindir. Stüdyo kültürü, mimarlık eğitiminin başlangıcını oluşturan temel tasarım dersi ve mimari proje dersleri ile şekillenir. Özellikle temel tasarım stüdyolarında, öğrenciler somut tasarım problemlerinden daha çok soyut görsel formlar üzerine çalışarak tasarım dilinin temellerini anlamaya öğrenmeye ve anlamaya başlarlar. Bu süreç öğrencilerin estetik değerlerini ve görsel zevklerini oluşturmalarına ve geliştirmelerine katkıda bulunmaktadır.

Günümüz temel tasarım eğitimi, özellikle Bauhaus okulunun eğitim metodolojisinden etkilenmiştir. Bu eğitim yaklaşımı, öğrencilere temel tasarım öge ve ilkeleri yanı sıra, görsel tasarım ilkelerini ve ortak bir tasarım dilini kavratmayı amaçlar. Tasarım dilinin bileşenlerinin öğrenilmesi, öğrencilerin tasarım sürecini anlamalarını sağlar ve farklı görsel ifadeler arasında bağlantılar kurmalarına yardımcı olur. Bu bağlamda temel tasarım dersleri öğrencilere mimari çevredeki görsel unsurları anlama ve yorumlama yeteneği kazandırırken; Bu dersler, öğrencilere mimarlık disiplini hakkında temel bir anlayış sunarak ilerideki tasarım çalışmaları için bir temel oluşturur.

Mimarlık disiplininin pek çok teknik bilim ve sanat dalıyla doğrudan ilişkisi, temel tasarım eğitimininde özellikle resim, müzik, heykel, edebiyat ve sinema gibi farklı dalları kapsayacak çalışmalar ile iç içe olmasını gerektirmektedir. Bu nedenle bu tez

çalışması temel tasarım eğitiminde "Mimarlık-Sinema" arakesitine odaklanmakta ve görsel algı öğretisinin izlerini öğrenci çalışmaları üzerinden değerlendirmektedir.

1.1. Çalışmanın Amacı ve Önemi

Sinemanın mimarlık aracılığı ile temsil oluşturduğu bir gerçektir. Bu karşılıklı var etme sürecinde her iki disiplinde mekân ve ortam oluşturma eylemi için benzer öğreti ve süreçleri kullanmaktadır. Bu çalışma, mimarlık öğrencilerinin tasarım dillerini oluştururken sahip oldukları görsel değerlerle ilgili bilişsel tutumlarını incelemektedir. Sinema ve mimarlık ara kesitinde öğrencilerin bir film üzerinden mimarlığın temel öğretisi olan temel tasarım konularını nasıl ele aldıkları incelenmektedir. Aynı zamanda, öğrencilerin mimarlık lisans eğitiminin ilk iki döneminde aldıkları temel tasarım dersi çerçevesinde edindikleri estetik algılarını ve görsel tasarım ilkelerini çalışmalarında nasıl ortaya koyduklarını sinema ve mimarlık ara yüzende ele almaktadır.

Ayrıca bu çalışma multidisipliner olan mimarlık için Mimarlık müzik, mimarlık heykel gibi diğer sanat dallarında yapılabilecek çalışmalara referans oluşturabilecek öneme sahiptir.

1.2. Çalışmanın Kapsamı ve Sınırlılıkları

Temel tasarım stüdyosunu eğitim aracı olarak değerlendirilen bu çalışmanın temel kabulü, Sinema ve mimarlık ara kesitinde öğrencilerin bir film üzerinden mimarlığın temel öğretisi olan temel tasarım konularını saptayabilecek ve özgün biçimde poster, maket sunumlara dönüştürebilecek yetileri kazandıklarıdır. Bu nedenle, temel tasarım stüdyosunun öğrencilerin mimarlık eğitimindeki temel taşlardan biri olduğu ve öğrencilerin tasarım sürecini etkileyen önemli bir aşama olduğu düşünülmektedir.

Bu çalışmada Trakya Üniversitesi Mimarlık Fakültesi Mimarlık Bölümü 2022-2023 akademik yılında Temel Tasarım II dersini dönem ödevi olarak Parazit filmini elen alan 97 öğrenci üzerinden sinema ve mimarlık ilişkisi incelenmektedir. Parazit filmi Temel Tasarım dersi kapsamında dersin yürütücüleri Doç Dr. Pınar Kısa Ovalı ve Öğr. Gör. Dr. Bilge Ataç Özsoy tarafından; mekânsal içerik, dersin teorik alt yapısını yansıtma, algılanabilirlik vb. benzeri ölçütler kapsamında değerlendirilerek dönem ödevi olarak seçilmiştir. Yürütücüler öğrencilere temel tasarım dersinin diğer sanat dalları ile olan ilişkisini sorgulatmak anlayışı çerçevesinde daha önceki yıllarda farklı filmler ve edebi

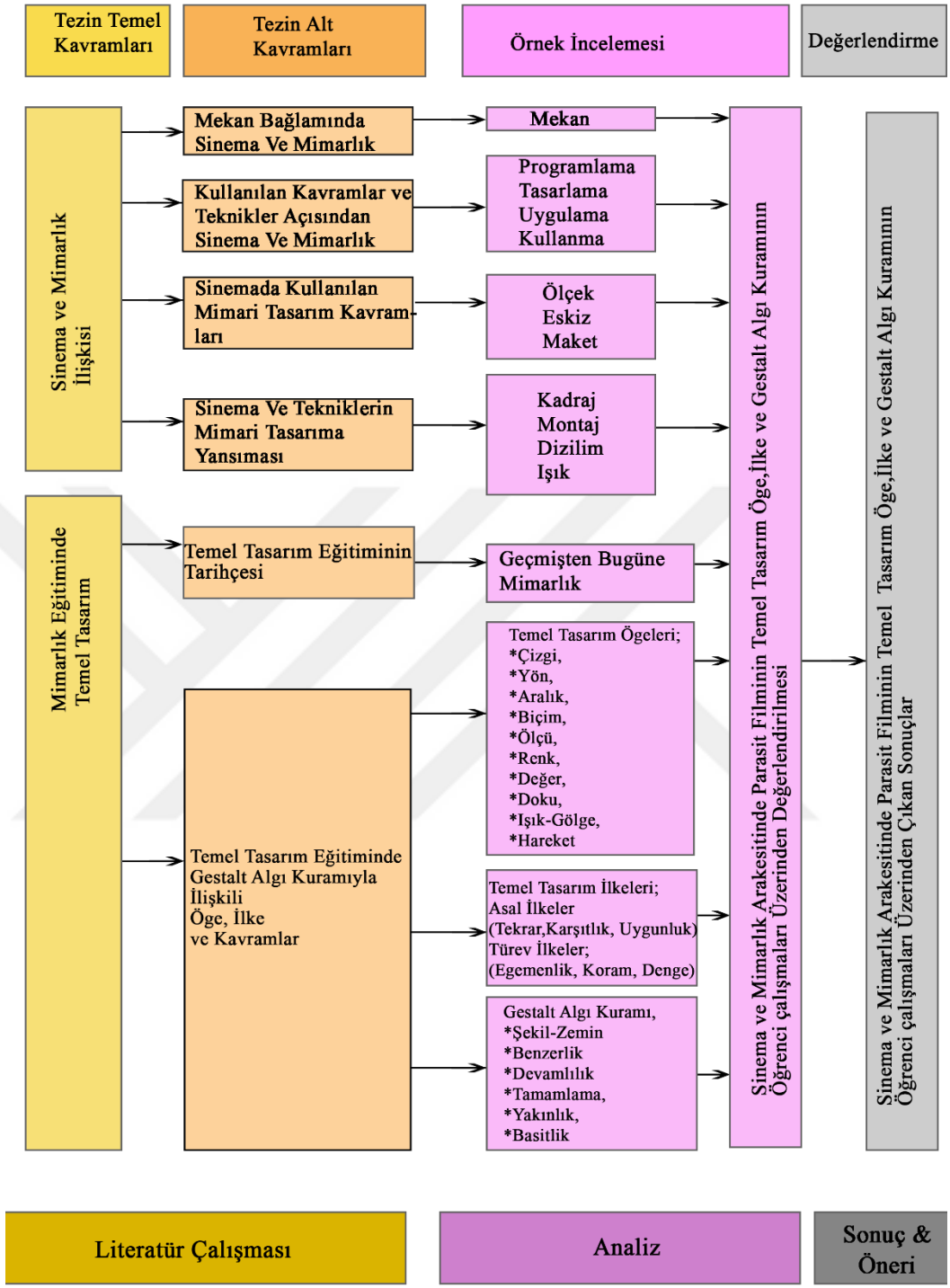
yazınları da çalıştırmışlardır. Bu bağlamda bu tez çalışması ders öğretisini kapsayan sınırlılıklara bağlıdır.

1.3. Çalışmanın Yöntemi

Öğrencilerden, Temel Tasarım dönem ödevi olarak seçilen "Parazit" filmin Temel Tasarım II dersi kapsamında ele alış biçimlerini öge ilke ve gestalt algı kuramıyla ifade ettikleri kısa bir betimleme yazmaları istenmiştir. Sonrasında yaptıkları bu çıkarımlardan iki boyutlu bir poster ve üç boyutlu bir maket yapmaları beklenmiştir. Tez çalışmasında öğrencilerin iki boyutlu posterleri, üç boyutlu maketleri ve kompozisyonları üzerinden değerlendirme yapılmaktadır. Dönem ödevi ile öğrencilerin görsel tasarım ilkelerini daha derinlemesine anlamaları ve kendi yaratıcı düşünceleri ile bunu somut bir tasarıma dökmeleri amaçlanmıştır. Ayrıca, öğrencilerin temel tasarım ilkelerini ve gestalt algı kuramını kullanarak filmdeki görsel unsurları nasıl analiz ettikleri ve yorumladıkları da araştırmanın odak noktası olmuştur. Araştırma kapsamında öğrencilerin çıkarımları üzerinden değerlendirme yapılmaktadır (Şekil 1.1).

97 öğrenci ile yapılan bu değerlendirmede, öğrencilere sunulan bir filmde tespit ettikleri mimari tasarım ilkelerinin analizini içermektedir. Veriler üç farklı kategoriye ayrılmıştır: "Temel Tasarım Öğeleri", "Gestalt Algı Kuramı" ve "Temel Tasarım İlkeleri". Her kategori için sütun grafikler oluşturulmuş ve tespit edilen ilkelerin toplam sayıları analiz edilmiştir. Ayrıca, her kategoride en çok tespit edilen ilkeleri öne çıkarmak amacıyla yüzdelik dilimler hesaplanmıştır.

Bu çalışma, temel tasarım stüdyosunun öğrencilerin mimarlık eğitimindeki önemini vurgulamakta ve öğrencilerin temel tasarım ilkelerini kavramaları ve uygulamaları konusunda nasıl yardımcı olabileceğini anlamak için betimleyici analiz yöntemini kullanmaktadır.

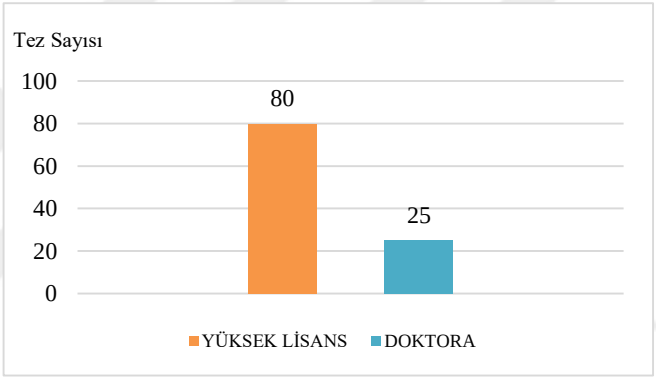


Şekil 1.1. Yöntem akış diyagramı

1.4. Literatür Özeti

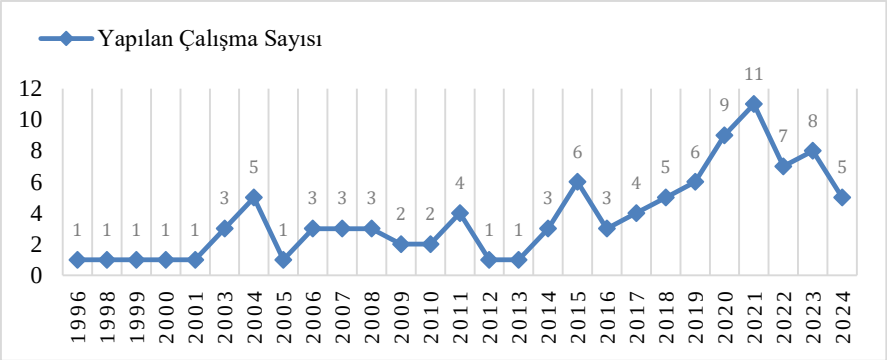
Teze ilişkin literatür taraması yapmak amacıyla 2024 yılı Ekim Ayı itibariyle Ulusal YÖK Tez Merkezi sitesinde yayınlanan tezlerden, 'temel tasarım' terimini içeren tarama arşivi incelenmiştir. Ulusal YÖK Tez Merkezi dışında kalan tezler kapsam dışı bırakılmıştır. Tarama terimi 'temel tasarım' olan ve aranacak alanda Tez Adı birimini kapsayan tezlere bakılmıştır.

Ülkemizde çalışılmış ve Ulusal YÖK Tez Merkezi sitesinde paylaşılan toplamda 105 adet benzersiz yüksek lisans veya doktora tezi bulunduğu tespit edilmiştir. Şekil 1.2'de görüldüğü üzere; toplamda 103 adet tezin 25 tanesi (%24'ü) Doktora Tezi, 78 tanesi (%76'i) ise Yüksek Lisans Tezidir.



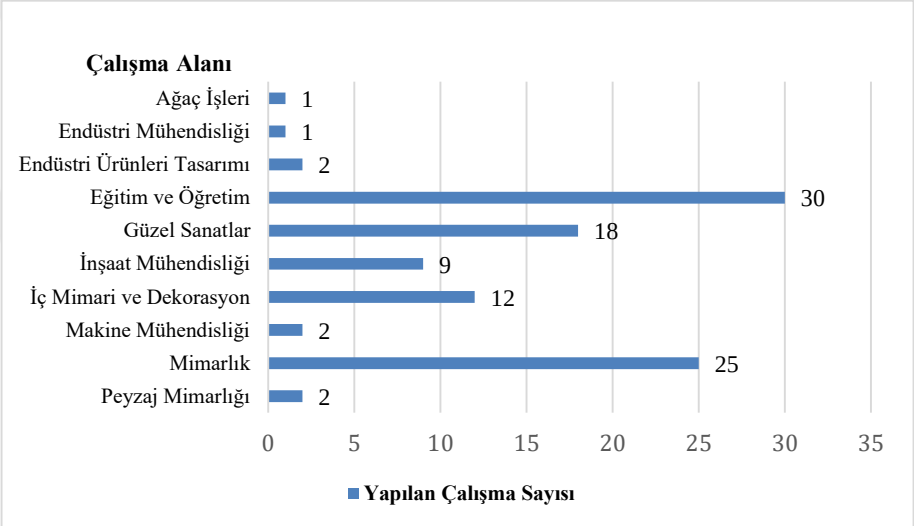
Şekil 1.2. Tez türlerinin dağılımı

Ulusal YÖK Tez Merkezi sitesinde yapılan literatür taramasına göre; 2022 yılında 7 adet, 2023 yılında 8 adet,2021 yılında 11 adet, 2020 yılında 9 adet, 2019 ve 2015 yıllarında 6 adet, 2024, 2018ve 2004 yıllarında 5 adet, 2017 ve 2011 yıllarında 4 adet, 2016, 2014, 2008, 2007, 2006 ve 2003 yıllarında 3 adet, 2010, 2009 ve 1994 yıllarında 2 adet, 2013, 2012, 2005, 2201, 2000, 1999, 1998, 1996 ve 1992 yıllarında 1 adet çalışma yapılmıştır. 2016 yılından itibaren yapılan çalışmalar artış göstermiş ve en çok çalışma 2021 yılında yapılmıştır (Şekil 1.3).



Şekil 1.3. Temel tasarım terimi ile ilgili yıllara göre yapılan akademik çalışmalar

Çalışmaların yapıldığı alanların dağılımına bakıldığında en çok Eğitim ve Öğretim bölümüyle alakalı çalışma yapıldığı görülmüştür. Mimarlık bölümünde 25 adet çalışma tespit edilmiştir (Şekil 1.4).



Şekil 1.4. Çalışmaların bölümlere göre sayı dağılımı

Teze ilişkin literatür taraması yapmak amacıyla 2024 yılı Ekim Ayı itibariyle Ulusal YÖK Tez Merkezi sitesinde yayınlanan tezlerden, ‘sinema ve mimarlık’ terimini içeren tarama arşivi de tez kapsamında incelenmiştir. Ulusal YÖK Tez Merkezi dışında kalan tezler kapsam dışı bırakılmıştır. Tarama terimi ‘sinema ve mimarlık’ olan ve aranacak alanda Tez Adı birimini kapsayan tezlere bakılmıştır.

Ülkemizde çalışılmış ve Ulusal YÖK Tez Merkezi sitesinde paylaşılan toplamda 5 adet benzersiz yüksek lisans veya doktora tezi bulunduğu tespit edilmiştir. Toplamda 5 adet tezin 4 tanesi (%80’i) Yüksek Lisans Tezi, 1 tanesi (%20s’i) ise Doktora Tezidir.

Yüksek lisans tez çalışması Ümit Ertem tarafından 2010 yılında ‘Sinema ve Mimarlık Etkileşiminin Örnek Kara Filmler Üzerinden İncelenmesi’ başlığı üzerinden yapılmıştır. Bu çalışmada mimarlık ve sinemanın mekân ve hareket ögesinin kurduğu ilişki incelenmiştir. Mimarlıkta ve sinemada mekân öğeleri ele alınarak bu iki disiplin arasındaki bağ araştırılmıştır. Bu konuyla ilgili iki alana sunulan katkılar ve gelişimin önemi vurgulanmıştır. Ayrıca sinemanın mimarlık alanının sunduğu küresel ortamın mimarlığa kazandırdığı faydalar Kara film örnekleri üzerinden anlatılmaktadır (Ertem,2010).

Yüksek lisans tez çalışması Gökçe Beşışık tarafından 2013 yılında ‘Sinema ve Mimarlıkta Mekân Kurgusu ve Kavrayışı’ başlığı üzerinden yapılmıştır. Mekânın sinemadaki temsili, Uğur Tanyeli'nin (2001) gösterimleri temel alınarak ele alınmıştır. Bu bağlamda, sanal bir mimarlık alanı oluşturan, gerçek mekânları yeniden üretilen ve mimarileri veya mimari yapıları konu edinen filmler, mekânsal deneyim perspektifi örneklenerek analiz edilmiştir. Bir mimari yapı ve bir film, sinematik ve mekânsal unsurlar üzerinden değerlendirilmiş; sinematik mekân ve mimari mekânın üretim serilerinde sinema ile mimarlık arasındaki etkileşimler, ortaklıklar ve genişletilmiş yöntemler ve teknikler karşılaştırmalı örnekler aracılığıyla irdelenmiştir. Yakın dönemlerdeki bir mimari yapı ve bir sinema filmi, mekânsal ve sinemasal anlatılarındaki ortak temalar çerçevesinde ticarileştirilmeye başlanmıştır. Bu bölümdeki iki eseri, sinematik ve mimari dağılımlarıyla ele alınarak, sinemanın mimarlığı ve mimarlığın sinemaya dağıtımı ve gelecekte sağlanabilen özellikler özet bir biçimde sorgulanmıştır (Beşışık,2013).

Yüksek lisans tez çalışması Ceren Yıldırım Yargıcı tarafından 2021 yılında ‘Sinema ve Mimarlık İlişkisinin Fellini Filmleri Üzerinden Değerlendirilmesi: Tatlı Hayat (*La Dolce Vıta*) (1960) Filmi Örneği’ başlığı üzerinden yapılmıştır. Bu çalışma sinema ve mimarlığı k Federico Fellini'nin filmlerini üzerinden incelemektir. Tezkapsamında Fellini'nin belirli filmlerini analiz ederek, sinemada mekânın nasıl şekillendiğini ve mimari olarak bağlantılarını ortaya koymayı hedeflemiştir. Başta Tatlı Hayat *(La Dolce Vita)* (1960) olmak üzere, Beyaz Şeyh *(Lo Sceicco Bianco)* (1952), Aylaklar *(I Vitelloni)*(1953), Cabiria’nın Geceleri *(Le Notti di Cabiria)* (1957), Ruhların Giulietta’sı *(Giulietta degli Spiriti)* (1965), Hatırlıyorum *(Amarcord)* (1973) filmlerinin mekânları ayrı ayrı ele alınmıştır. Çalışma, bir filmin mekânlarını ayrı ayrı inceleyerek,

bu mekânların Fellini'nin sinema üslubuyla nasıl örtüştüğünü ve dönemin toplumsal ve kültürel bağlamını nasıl anlamlandırdığını analiz etmiştir. Ayrıca bu mekânların Fellini'nin biyografisi ile ilişkisi de göz önünde bulundurulmuştur. Sonuç olarak, Fellini'nin filmlerindeki mekânların sadece estetik birer öğe değil, aynı zamanda filmle ilgili derin anlamlar taşıyan karakterlerin psikolojik ve toplumsal durumlarını aydınlatan unsurlar olarak işlenmiştir (Yıldırım Yargıcı,2021).

Yüksek lisans tez çalışması Pervim Karabeğ tarafından 2024 yılında ‘Sinema ve Mimarlık Arakesitinde Sinematografik Mekânın Analizi ve Alternatif Üretimleri; Hıtchcock, Kubrıck ve Anderson Sineması’ başlığı üzerinden yapılmıştır. Sinema, yedinci sanat olarak var olduğu günden bu yana, mimarlık ile güçlü bir ilişki içindedir. sinema ve mimarlık arasındaki bu ilişki incelenirken, iki disiplinin ortak paydası olan mekân ele alınmıştır. Sinema ve mimarlığın ortak temel tasarım araçlarının kullanımı ve üretim aşamaları, örneklerle karşılaştırılarak analiz edilmiştir. İlk olarak mekânın kavramsal olarak ele alınması, ardından gerçek ve boyutlu mekân türleriyle birlikte mekânın sinemada kullanım anlatılmıştır. Bu değişken, renk, ışık, doku ve biçim gibi mekânsal özellikleri filmin anlatımını güçlendirmiştir. Mekân tasarımına önem veren ve film anlatımlarında mekânı etkili bir biçimde kullanan karakteristik bir sinematografiye sahip üç yönetmen seçilmiştir. Bu yönetmenler; Alfred Hitchcock (Rear Window ve Psycho), Stanley Kubrick (2001: A Space Odyssey ve The Shining) ve Wes Anderson (The Grand Budapeşte Oteli ve The French Dispatch) olup, onun bir yönetmenin ikişer filmi analiz edilmiştir. İlk aşamada, bu filmlerin zaman akışı tabloları ayrıntılı bir şekilde oluşturulmuş ve eklenmiş olarak sunulmuştur. Detaylı mekân analizleri, filmlerde kullanılan renk, ışık-gölge, doku-biçim, hareket-deneyim, zaman-mekân, montaj-kurgu, kadraj-çerçeve ve senaryo-storyboard gibi başlıklar altında, filmlerden alınan görseller üzerinden özellikleri incelenmiştir. Analizler sonucunda elde edilen verilerle, yönetmenlerin mekânsal tasarım karakterlerini gösteren alternatif mekânlar, Midjourney adı verilen yapay zeka programı kullanılarak üretilmiştir. Bu analizlerin sonucu ile elde edilen veriler, yönetmenlerin karşılaştırılabildiği bir tabloya aktarılmıştır. Bu çalışma, mimarlık ve sinema disiplinleriyle ilgilenen kişilerin film ve mekân okuma becerilerini geliştirmeyi ve mimari tasarım seçeneklerini alternatif bir yaklaşım sunmaktadır (Karabeğ,2024).

Doktora tez çalışması Eda Ölçer Kanbur tarafından 2023 yılında ‘Sinema ve Mimarlık Etkileşimi Bağlamında Türk Sinemasında İstanbul Kent Ölçeğinde Değişen Mekân Kurguları’ başlığı üzerinden yapılmıştır. Bu çalışma film çözümlemelerini 1960 ile 2000'li yıllar arasında Türk sinemasında İstanbul'u kent mekânı olarak kullanan film listeleri, amacına yönelik olarak on iki film üzerinde seçilen, dört ayrı dönem başlığı altında gruplandırılmıştır: "Geleneksel ve Modern Karşıtlığında İstanbul", "Göç Edilen Yuva Olarak İstanbul", "Tekinsiz Bir Kent Olarak İstanbul" ve "Yabancı Bir Kent Olarak İstanbul". Filmlerde kullanılan aralıklı mekânlar ve iç mekânlar, film kareleri üzerinden düz anlam ve yan anlam düzeyinde göstergebilimsel olarak çözülmektedir. Çözümlemeler sonucu elde edilen nitel verilerle karşılaştırma tabloları oluşturulmuştur (Kanbur,2023).

Literatür taraması sonucunda temel tasarım kavramının daha çok eğitim ve öğretim anabilim dalı kapsamında ele alındığı görülmüştür. Yapılan tarama sonucu İkinci sırada mimarlık anabilim dalı gelmektedir. Mimarlık anabilim dalı kapsamında ‘sinema ve mimarlık’ kavramları incelendiğinde Sinemanın mekân açısından sunduğu yeni olanaklar, kamera tekniklerinin kullanımıyla daha zenginleşmiştir. Gelişen ve yaygınlaşan bilgisayar teknolojileri sayesinde yapımı kolaylaşan mimari animasyonlar, henüz fikir ve tasarım aşamasında mimari mekânlar için büyük bir potansiyele sahiptir. Sinemanın sahip olduğu zaman ve hareket halinde, mekân algısı yaratma konusunda önemli bir araçtır.

Yapılan literatür araştırması sonucunda sinema ve mimarlığı bir arada ele alan temel tasarım öge, ilke ve gestalt algı kuramı ilkelerinin sinema filmi kapsamında incelenmesi üzerine bir çalışma bu alanda görülmemiştir. Çalışmanın bu alanda yönelmesi ile yapılan ilk tez çalışmalarından biridir.

BÖLÜM 2

SİNEMA VE MİMARLIK İLİŞKİSİ

Sanat etkinliği en geniş anlamıyla benliğin kişiliğe dönüşmesi eylemi olup dışımızdaki dünyalara duyulan ilgi ve bilinmeyenlerin çekiciliği de bu eylemimizi besleyen ana damarlardır, (Bozkurt, 1995). Yedinci sanat olarak kabul edilen sinema ve onun öncülü olan altıncı sanatta mimarlıktır. Mimarlık yapım süreçleri ve uygulanan teknikler bağlamında birçok ortak ilkeye sahiptir. En basit tanımıyla mimarlık, "yapı inşa etme sanatı ve bilimi" olarak ifade edilir.

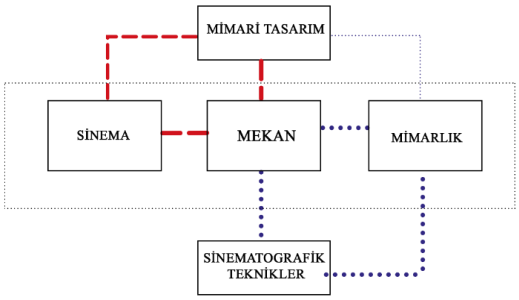
Bilgi ve üretimin pratikler olarak birbiriyle iç içe geçtiği bir alan olarak mimarlık; ürünleri, üretim biçimi ve kullandığı araçların diğer disiplinlerle olan ilişkileri nedeniyle, özellikle son yıllarda, disiplinlerarası araştırmalara konu olmaktadır. Gündelik hayatın yeniden üretimini konu alan sinemada da mimarlıktaki gibi bir ürün ortaya çıkarma sürecinde benzer aşamalar ve benzer yöntemler kullanılmaktadır. Görsel dil olarak "perspektif", "çerçeve", "renk", "kadraj" ve "ışık" gibi kavramlar mimarlık ve sinemada bulunmaktadır (Beşgen ve Köseoğlu, 2019).

Sinema set ve kullanılan dekorlarla kendi mimarlığını yaratmaktadır. Mimarlığın ortaya koyduğu yapı onun ürünüyken sinemanın ürünü ise filmdir. Her iki disiplinde de kendisini deneyimleyenlerin üzerinde duygu ve düşüncelerinde etki yaratmak amaçlamaktadır. Her ikisi de izleyicinin katılımını hedeflemektedir. Sinema bunu izleyiciye kadrajdan verirken mimarlık ise kullanıcının gözünden sağlamaktadır. Sinemanın sürekli devinim halinde olması onu resim, heykel gibi diğer sanat dallarından ayırmaktadır. Sinema izleyiciyi içine alan film kurusu içinde mekânlara ihtiyaç duyar. Mimarlık ise kullanıcısının ihtiyaçlarına cevap veren ve kullanıcı ile arasında bağ

oluşturacak mekânlar kurgulamaktadır. Mekân, sınırları algılanabilen bir yerdir. Mimarlık disiplininde mekân, çeşitli sınırlarla tanımlanmış, içinde gerçekleştirilmesi planlanan etkinlikler için uygun koşullara sahip ve bu koşullar doğrultusunda şekillendirilmiş hacimler olarak ifade edilmektedir. Mekânlar, fiziksel veya görsel sınırlarla belirlenir ve kullanıcılarının gereksinimleri, bulundukları yerin fiziksel ve kültürel özellikleri ile ekonomik tercihler gibi birçok faktörün etkisiyle biçimlenir (Ertem,2010). Mimarlık mekânları kullanıcı ile tanımlamaktadır. Sinema ise seyircinin görme ve duyu organları ile iletişim halindeyken kadrajda seyirciyi mekâna dahil etmektedir. Sinema ve mimarlık mekân kavramını birbirlerinden beslenerek ortaya koymaktadır. Sinema kadrajındaki mekânlarla filme anlam katarken, mekânın sinemada kullanımı ise mimari açıdan gelişimi sağlamaktadır. Sinema ve mimarlık arasındaki ilişki kullandıkları teknik ve yararlandıkları kavramların birbirleriyle iç içe kullanılmasını sağlamıştır (Beşgen, 2019). Mimarlıkta mekân oluşturmak için geçen tasarım sürecinde yararlanılan kavramlar sinemada mekânın oluşmasına ve filmde kurgulanan mekânların kadrajdan seyirciye aktarılmasına yardımcı olmaktadır (Şekil 2.1).

Atalar, sinemada filmin, durağan deneyimi kameranın hareketi ile dinamik bir deneyime dönüştürerek mimarlığın zaman mekân niteliğini gösterdiğini ve hareketli görüntünün yarattığı bu yanılsamanın gerçek mimarî deneyime yakın olduğunu belirtmektedir (Atalar, 2005).

Sinema yazarı ve eleştirmeni Mimar Atilla Dorsay'a göre, en başarılı filmler genellikle mekân duygusunu en iyi veren ve zaman faktörünü en iyi kullananlardır. Bu bağlamda, sinemada mekân kullanım becerisi ön plana çıkar ve bu, mimarlığın temel unsurlarından biridir. Fritz Lang ve Nicholas Ray gibi başarılı yönetmenlerin mimarlık eğitimi almış olmaları da bu bağlantıyı güçlendirmektedir (Dorsay, 2004).



Şekil 2.1. Sinema mimarlık ilişkisi (Yazar tarafından geliştirilmiştir.)

2.1. Mekân Bağlamında Sinema ve Mimarlık

İnsanlar, doğumlarından itibaren yaşamlarını doğal ya da yapay mekânlarda geçirirler. Hayatlarının her evresinde bu mekânlara ihtiyaç duyar ve ihtiyaçlarına göre bu alanları biçimlendirirler. Sinema ve mimarlık arasındaki ilişki, kullanılan yöntemler, kavramlar ve yapım aşamalarındaki benzerlikler açısından incelenebilir. Bununla birlikte, mimarlık ve sinema arasındaki en kuvvetli bağlantı, görsel algı yoluyla mekânın kullanımıyla kurulmaktadır. Bowman'a göre sinemada mekânın etkin bir biçimde aktarılması yönetmenin görevidir (Bowman, 1992).

Mekân kavramı mimarlığın ana konusunu oluşturur. Mekân en basit tanımıyla sınırları kullanıcılar tarafından algılanan hacimsel bir ortamdır. Uzaydan sınırları ile ayrılmaktadır. Mimarlıkta mekân kavramı sınırları kullanıcının ihtiyaçlarına göre belirlenmiş ve planlanan aktivitelere uyum sağlayabilecek koşullar yaratan hacimlerdir. Lefebvre (2014)'ye göre mekân, hiçbir zaman boş değildir, her zaman bir anlam içerir.

Mekânın yapısı, mekânın barındırdıklarına yansır; böylece mekânın kendisi ve özü bir araya gelerek mekânın mesajını ortaya koyar. Bu mesaj güçlü, zayıf, olumlu ya da olumsuz olabilir ancak yokluğu hiçbir zaman söz konusu değildir (Taşçıcoğlu ,2013).

Adiloğlu (2005), sinemasal mekânlardaki mimari açılımları incelediği kitabında, mekâna ait fenomenolojik yaklaşımı şu şekilde ifade etmektedir:

"Mekân ve mimarlığın temel hedefi olan yer tasarımı, fiziksel boyutun ötesinde duyular, deneyimler ve kişisel bağlamlar doğrultusunda ele alınmalıdır. Buna bağlı olarak coğrafi ve sosyo-kültürel bağlam da göz ardı edilmemelidir. Mimarlığın temel hedeflerinden biri olan tanımlanmış mekân (yer) yaratma, sinemanın da sunduğu bir olgudur" (Adiloğlu, 2005).

Kant'a göre mekân haricen bilinemez, deneyle elde edilemez, ancak sezgi yoluyla bilinebilir. Mekân duyu bilgisinin salt formudur. Mekân kavram değil görüdür. Kant'a göre mekân deneyin şartıdır ve mekân olmadan tecrübe olmayacağından mekân deneyden önce gelir (Kant, 1993).

Mimar mekânları kendi tasarım anlayışına göre oluşturur. Bölücü elemanlar ile sınırları net ayrılmış fiziksel mekânlar oluşturabilir, kullanıcılar tarafından sınırları net olmayan ancak algılanabilen algısal mekânlar da yaratabilir. Fiziksel mekânlar net sınırlara sahip olduğu için somut hesaplar ortaya koyarken, algısal mekânlar daha soyut sonuçlar ortaya koymaktadır (Kant, 1993).

Mekân kullanımı sinema ve mimarlıkta en önemli ortak paydadır. Sinemada mekân kullanımı olay örgüsünü, karakterleri anlatmak için bir araçken mimarlıkta mekân kullanımı amaçtır.

Mekân sınırlılıklarına göre doğal ve yapay mekân olarak adlandırılmaktadır. Yeryüzü, gökyüzü, ufuk ve sahil gibi doğal unsurlarla sınırlı olan mekânlar "doğal mekân" olarak tanımlanırken; duvar, tavan, kiriş ve döşeme gibi yapay unsurlarla belirlenen mekânlar "yapay mekân" olarak adlandırılmaktadır. Bu iki tür mekânın birleşimi ise "karma mekân" olarak ifade edilmektedir (Kıran, 2006).

Sinema ise senaryosunu aktaracağı yapay, doğal ve karma mekânlar kullanmaktadır. Mekân arka planda ya da ön planda oyuncular kadar dikkat çekmektedir. Seyircinin filmi anlayabilmesi için mekânların sinema senaryosu ile uyumlu olması gerekmektedir. Bu mekânlar yanında sanal mekânlarla da yapay, doğal ve karma mekânlar desteklenmektedir. Sanal mekânlar bilgisayar ortamında oluşturulup diğer mekân türleri içerisinde kullanılmaktadır. Sanal mekânlar senaryoda yapay, doğal ve karma mekânların daha iyi anlaşılmasına yardımcı olmaktadır (Dinçay,2014)

Sinema aynı zamanda olmayan bir mimariyi oluşturmanın yanında varolan mimariyi farklı kullanıcılar ve farklı amaçlar için kullanıp, yapının gelecek nesiller için hangi işlevlerde kullanılabileceğini de gösteren bir ortam hazırlamaktadır.

Sinemekân: Sinemada Mimarlık kitabının Sinemada Mimarlık adlı giriş yazısında Allmer, mimar ve yönetmenin mekân kavramı üzerinden yer değiştirebileceğini belirtmiştir. Mimarın tasarım ve yapım aşamalarını mekân üzerinden yaptığı ‘‘Mimar mekânı eleştirir, düşletir, temsil eder, kullandırır, denetler, dönüştürür.’’ sıralamasını mimar sözcüğü yerine sinemayı koyarak çalışmasını oluşturmuştur (Allmer, 2010).

Sinemada mekânın kullanım alanları filmde arka plan ya da olay örgüsünün geçtiği bir set yada karakter olarak ortaya çıkmaktadır. Karakterlerin ön planda olduğu sahnelerde, arka plandaki mekân, karakterin içinde bulunduğu durumu yansıtma işlevi görür. Örneğin "Maymunlar Cehennemi" (1968) filminin final sahnesinde, Özgürlük Anıtı kıyıya vurmuştur ve filmde yıkılan medeniyeti temsil etmektedir.

Sinema toplumun gözünde mekânı yeniden anlamlandırma ve mekânları daha bilinçli kullanımında da rol oynamaktadır. Sinema kullanıcıyı bir şehri kuş bakışı tepeden gösterebilir, bir odayı kedinin gözünden izletebilir veya mekân içinde 3. kişi olmasını sağlayabilir. Bu sayede insanın algılayamayacağı bakış açılarından farklı ölçeklerde mekânlar gösterilebilmektedir. Birçok yönetmen ve yapımcıya bakıldığında mimarlık alanında eğitim aldığı görülmektedir. Mimarlık eğitimi almanın, dönemleri ve akımları bilmenin setleri oluşturmada kolaylık sağladığı görülmektedir.

2.2. Süreç Aşamaları Açısından Sinema ve Mimarlık

Sinema, hikâyesini aktaracağı mekânı oluştururken; mimarlık, ihtiyaçlara cevap veren mekân tasarımını gerçekleştirir ve bu noktada her iki disiplin çeşitli kavram ve yöntemlerden faydalanır. Sinemada kendi başına bütünlük arz eden çekim dizileri olan sekansların oluşturulabilmesi için sahnelerin kurgulanması gerekmektedir. Sahne kavramı, hikâyenin geçtiği yerin dekoratif unsurlarını tanımlar. Sahnenin karşılığı mekân ve mekânın sunum şeklidir (Mascelli,2007). Bir film ister gerçek mekânda ister sanal ortamdaki mekânda geçsin, her iki durum içinde filme özel mekân tasarımı yapılması gerekmektedir. Gerçek mekân kullanılan filmlerde, mekân kurguya bağlı olarak farklı işlevlerde kullanılabilir. Bu bağlamda, filmde mekân tasarımı mimari açıdan yeniden işlevlendirme rolü üstlenmektedir. Öte yandan, kurgu mekân çekimlerinde ise, film için tamamen yeni bir mekânın tasarlanması gerekmektedir (Beşgen,2019).

Sinemada ve mimarlıkta kullanılan teknik ve yöntemler birbirini etkileyen ve dönüştüren nitelikler gösterdiği için sinema ve mimarlık arasındaki ilişki yapıcı olarak güçlenmektedir.

Film yapımı geliştirme, pre- production (yapım öncesi), production (yapım aşaması) ve post-production (yapım sonrası) olmak üzere dört temel aşamadan

oluşmaktadır (Cleve,2012). Yapım öncesinde geliştirme evresinde ortaya konan fikirlerin analizi neticesinde kurgu programlanır. Mimarlıkta bu evrede fiziksel ve çevresel etmenlerin analizi ve tasarım düşüncelerini kapsamaktadır. Film yapımı ve mimari planlama süreçleri, belirli benzerliklere sahiptir ve her ikisi de disiplinler arası bir ekip çalışmasını gerektirir. Film yapım süreci genellikle yapım öncesi, yapım aşaması, yapım sonrası olarak üç ana aşamada ilerler. Yapım öncesi aşamada, hikâye geliştirme, storyboard oluşturma, teknik ekip ve mekân belirleme gibi işlemler gerçekleştirilir. Yapım aşamasında ise yönetmenin liderliğinde, sinematografik tekniklerin uygulandığı disiplinler arası bir ekip tarafından film görsel bir forma kavuşturulur. Yapım sonrası aşamada ise elde edilen materyaller montaj, özel efektler gibi işlemlerden geçirilerek kurguya uygun hale getirilir ve nihai olarak izleyiciye sunulur.

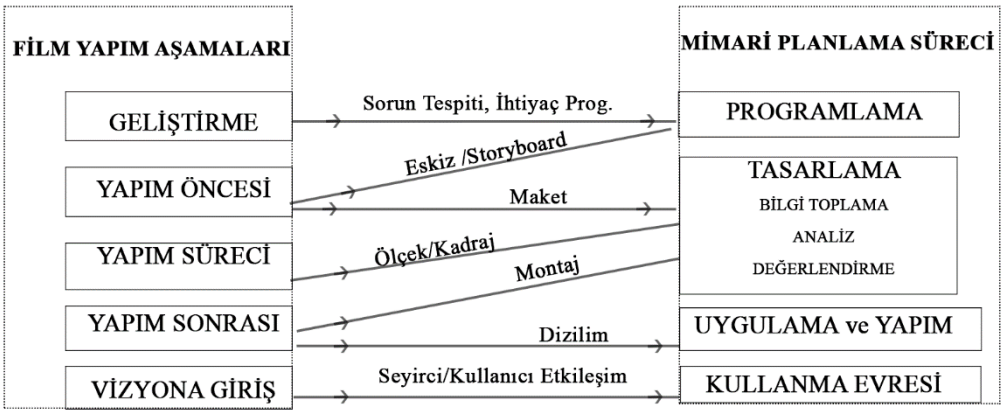
Mimari planlama süreci, dört temel evrede ilerler ve her aşama belirli görev ve sorumlulukları içerir. Programlama evresinde, mimarlar ve uzmanlar tarafından detaylı ihtiyaç analizi yapılır ve bu analizler doğrultusunda bina programı ve tasarım kurgusu oluşturulur. Tasarlama evresinde, mimarlar ve mühendisler iş birliği yaparak projeyi detaylandırır ve bu süreçte eskizler, maketler, modeller gibi görsel araçlar kullanılır. Tasarım evresi sonunda elde edilen ideal tasarım, uygulama evresinde fiziksel olarak inşa edilir. Bu aşama, mimari vizyonun somut bir forma dönüştürüldüğü aşamadır ve mühendislik bilgisi ile birleştirilir. Uygulama evresi tamamlandıktan sonra kullanım evresi başlar ve yapı kullanıcıya teslim edilir. Bu evrede yapı ile kullanıcı arasındaki etkileşim önem kazanır ve geri bildirim döngüleri ile sürekli kılınır. Kullanıcıların ihtiyaçları ve deneyimleri, yapı üzerindeki gelecekteki geliştirmeler için önemli bir rehberdir

Her iki süreç de sanatsal ve teknik yeteneklerin bir araya geldiği multidisipliner çalışmaları gerektirir. Mimari tasarım ve film yapımı süreçlerinde, kullanıcı veya izleyici ile etkileşimi sürekli kılmak amacıyla geri bildirimlerin önemi vurgulanır. Bu geri bildirimler, sürecin kalitesini artırmak ve son kullanıcı memnuniyetini sağlamak için hayati önem taşır (Arcan,1999).

Sinemayı mekân tasarımına dahil eden mimarlardan Jean Nouvel film yapım süreci ve mimari tasarım süreçlerinin benzerliğini: ‘’Mimarı sık sık sinema yönetmenine

benzetiyorum, zira benzer koşullar altında çalışıyoruz: Belirli bir zaman dilimi içerisinde, belirlenmiş bir bütçe çerçevesinde, belirli bir hedef kitle için bir ürün ortaya koyuyoruz. Ayrıca, bu süreci bir ekip ile birlikte yürütüyoruz'' diyerek yorumlamıştır (URL-1)

Sinema ve mimarlık arasındaki ilişki, yapısal benzerlikler ve süreçlerindeki ortak noktalarla güçlü bir şekilde ortaya çıkmaktadır. Her iki disiplin de ihtiyaç analizi ve hikâye geliştirme gibi başlangıç kavramlarıyla ilerlemektedir. Teknik ekiplerin işbirliği içinde çalıştığı ve disiplinler arası iletişimin kritik olduğu alanlardır. Hem film yapımı hem de mimarlık, tasarımın görsel forma dönüştürülmesi sürecinde benzer adımlar izlenmektedir. Kullanıcı veya izleyici geri bildirimlerine büyük önem veren her iki süreçte bu geri bildirimlerin sürekli gelişime katkı sağladığına inanılmaktadır. Bu ortak özellikler, sinema ve mimarlık arasında karşılıklı bir ilham kaynağı oluşturmuş ve her iki disiplinin de sanatsal ve teknik açıdan zenginleşmesine katkıda bulunmuştur. Film yapım aşamalarından geliştirme evresinde senaryonun oluşturulması iken mimari planlama sürecinde programlama evresi mimari ihtiyaç programlarının çıkarılmasıdır (Şekil 2.2).



Şekil 2.2. Sinema ve mimarlıkta süreç aşamaları (Yazar tarafından üretilmiştir.)

Sinemadaki önemli çekimler öncesi bu bölümlerin storyboardları (tasarım süreci/eskiz) oluşturulmaktadır. Bu storyboardlar üzerinden senaryo geliştirilmektedir. Mimari planlama sürecinde ise tasarım evresinde eskizler bu aşamada yer almaktadır. Tasarım fikirlerinin olgunlaşması ve aktarılması bu eskizler ile olmaktadır. Film yapım süreci boyunca sinema ekranında gördüğümüz alan kadrajdır ve seyircinin görmesi

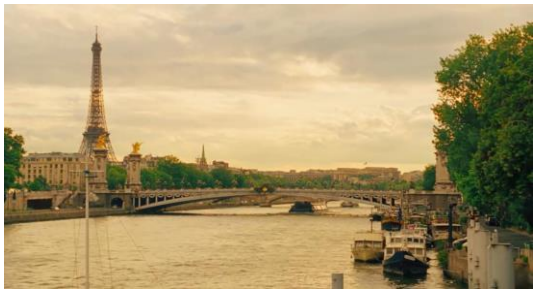
istenilen bu kadrajdan gösterilmektedir. Tasarım evresinde ise ölçek kavramı ortaya çıkan tasarıma bakış açısının belirlendiği kısımdır. Film yapım aşamaları tamamlanması ardında vizona girmesi ile filmin seyirciyle buluşması kullanma evresinde kullanıcı ile etkileşime karşılık gelmektedir.

2.3. Sinemada Kullanılan Mimari Kavram ve Sunum Yöntemleri

Sinema, gerçek ve kurgusal mekânların tasarımı ve bu mekânların filmdeki rolü için mimari tasarım kavramlarından büyük ölçüde yararlanır. Örneğin, "ölçek" kavramı, izleyiciye mekânın büyüklüğü veya küçüklüğü hakkında bilgi verir ve mekânın atmosferini anlamak için önemlidir. Sinemada mekân tasarımı, karakterlerin fiziksel çevreleriyle ilişkilerini ve duygusal durumlarını yansıtmak için kullanılır. Tasarım süreci, genellikle üst ölçekten başlayıp detaylara doğru ilerler; başlangıçta genel mekân düzenlemesi ve atmosfer oluşturma gibi büyük çaplı kararlar alınırken, daha sonra detaylar ve mekânın özel öğeleri üzerinde çalışılır. Bu yaklaşım, filmdeki mekânsal deneyimin derinliğini ve hikâyenin atmosferini güçlendirir, izleyiciye daha zengin bir görsel ve duygusal deneyim sunar. Tasarımın yapılacağı arazinin kentteki konumu, çevresindeki yollarla bağlantısı, ulaşımı, arazinin özellikleri sırasıyla incelenmektedir (Ertem, 2010).

Sinemada ölçek, kurgusal dünyanın vurgulanması ve izleyiciye farklı zaman ve mekânların anlatılması için önemli bir araç olarak kullanılmaktadır. Özellikle bilimkurgu filmlerinde, gelecekteki dünya tasvirleri genellikle kent dokusuyla başlar ve mimari detaylara inilerek devam eder. Bu yöntem, izleyiciye farklı bir zaman ve mekânda olduğu hissini vermektedir. Kent imgesinin ön planda olduğu hikâyelerde, konumun önemi büyüktür ve bu nedenle kent dokusu, üst ölçekten başlayarak detaylandırılır.

Örneğin, "Midnight in Paris" filmi, Paris'in atmosferini Eyfel Kulesi manzarasıyla simgeleyerek başlar. Gündüz ve gece arasında Paris'in yaşamı ve mekânlar arasındaki dolaşım izleyiciye yansıtılır. Paris'in genel yaşantısını şehir ölçeğinde gösterdikten sonra, ana karakterlerin otele geçmesiyle birlikte turistik detaylar da vurgulanır. Bu tasvirler, filmdeki mekânların önemini ve atmosferin değişimini güçlendirerek izleyicinin deneyimini zenginleştirmektedir (şekil 2.3).



Şekil 2.3. Midnight in paris açılış sahnesi (URL-2)

Sinemada ölçek, bir alana vurgu yapmak, odak noktası belirlemek veya vurgulanan nesnenin büyüklüğünü ve önemini anlatmak için sıkça kullanılan bir yöntemdir. Örneğin, "Hunger Games" (2012) filmindeki Açlık Oyunları açılış seremonisinde, Başkan Snow'un konuşma sahnesi bu teknikle işlenmiştir. Sahne, Başkan Snow'un halkı kontrol ettiğini ve üstünlüğünü simgelemek için yüksek bir noktadan çekilmiş görüntülerle başlar. Capitol meydanının kuş bakışı planıyla sunulan bu sahnede, Başkan Snow net bir şekilde görünürken, halk ise karartılar halinde arka planda yer alır. Bu kompozisyon, Başkan Snow'un statüsünü ve her şeye hâkimiyetini vurgular. Ölçek ve perspektif kullanımı, izleyiciye sahnedeki güç dinamiklerini ve karakterler arasındaki ilişkileri derinlemesine anlatır, böylece filmdeki atmosferi ve anlatımı güçlendirmektedir (Şekil 2.4).



Şekil 2.4. Hunger games başkan'ın konuşma sahnesi (URL-3)

Eskiz kavramı, mimari tasarım sürecinin başlangıç aşamasında vazgeçilmez bir ifade biçimi olarak öne çıkmaktadır. Gelişen teknolojiyle birlikte bilgisayar tabanlı tasarım yöntemlerinin yaygınlaşmasına rağmen, eskizler, mimari tasarımın ilk evrelerindeki önemini korumaktadır. "Taslak" anlamına gelen eskiz, mimari tasarımın her aşamasında sözcüklerden çok daha fazlasını ifade etme kapasitesine sahiptir. Bu aşama, fikirlerin ilk kez görselleştirildiği ve somutlaştığı bir süreçtir. Eskizler, tasarım sürecindeki kavramların ve vizyonun hızlı bir şekilde test edilip görselleştirilmesine

olanak tanır. Tasarımın ilerleyen aşamalarında bile, eskizler başlangıçtaki yaratıcı fikirleri ve tasarımın temel unsurlarını hatırlatarak, tasarım sürecinin kritik bir parçası olma özelliğini sürdürmektedir.

Sinemada film sahnelerinin tasarımında önemli bir rol oynayan storyboard, çekim senaryosundan uyarlanmış karelerin çekim açıları ve detaylarını içeren bir ön görselleştirme aracıdır. Bu araç, kadrajda sahnelerin izleyiciye nasıl sunulacağını göstermekte ve senaryo anlatımını güçlendiren bir işlev üstlenmektedir. Storyboard, tüm yapım ekibinin film için doğru görsel unsurları oluşturmasına yardımcı olurken, çekim öncesinde senaryo ile ilgili karmaşık eylemlerin organize edilmesini sağlar. Bu yönüyle, film üretim sürecinin önemli bir parçası haline gelmektedir (Hart, 2008).

Sinemada storyboard çizimleri, mimarlıkta tasarım aşamasındaki eskizlere benzerlik gösterir. Her iki durumda da, seyircinin veya kullanıcının tasarımları anlamasına yardımcı olmayı amaçlarlar. Storyboard çizimleri, sahnelerin görsel hikâyesini oluştururken kullanılır ve yönetmenlerin film kurgusunu planlamasına yardımcı olmaktadır. Örneğin, yönetmenler Ridley Scott, Hayao Miyazaki gibi pek çok sanatçı, film sahneleri için storyboard çizimlerini bizzat kendileri oluşturmaktadır. Bu çizimler, sahnelerin kamera açıları, oyuncu hareketleri, ışıklandırma ve diğer görsel unsurlarını belirlemekte önemli bir rol oynamaktadır (Şekil 2.5).

Mimarlıkta ise eskizler, tasarımın ilk ifadesi olarak kullanılır ve fikirlerin görsel olarak somutlaştırılmasını sağlamaktadır. Mimari tasarımda, eskizler bina programını, formu, ölçeği ve mekânsal ilişkileri hızlıca test etmek için kullanılır. Hem sinemada storyboard çizimleri hem de mimarlıkta eskizler, tasarım sürecinin erken aşamalarında kavramsal fikirlerin görsel olarak ifade edilmesine ve iletilmesine olanak tanımaktadır. Bu yönleriyle her iki disiplin de kullanıcı veya izleyiciyle tasarımın anlaşılmasını ve iletişimini sağlama amacını gütmektedir.



Şekil 2.5. Hayao miyazaki eskizi (URL-4)

Maket, eskiz ve tasarım taslağının üç boyutlu bir şekilde ifade edilmesini sağlayan bir araçtır. Özellikle mimari ve film tasarımında kullanılan maketler, tasarımın kütlesel ve detaylı olarak nasıl görüneceğini görsel olarak sunar. Mimarlıkta, maketler genellikle ölçekle birlikte kullanılır ve tasarımın farklı açılardan incelenmesini sağlamaktadır.

Sinemada ise maketler, sadece tasarımın görsel bir aracı olmanın ötesinde, film kurgusundaki gerçekçi temsili sağlamak için kullanılır. Yeni bir şehir, yapı veya nesnenin fiziksel olarak inşa edilmesi genellikle mümkün olmadığından, bu tasarımlar maketlerle canlandırılır. Maketler, tasarlanan mekânın fiziksel ölçeğini ve detaylarını görsel efektlerle birleştirerek film setlerinde kullanılır. Bu şekilde, film yapımcıları, izleyicilere gerçekçi ve etkileyici mekânlar sunabilmektedir.

Örneğin, Christopher Nolan'ın yönettiği Interstellar filmi gibi bazı filmlerde, uzay aracı veya farklı gezegenlerin iç mekânları maket olarak inşa edilir ve bu maketlerde çekimler gerçekleştirilir. Bu yaklaşım, filmdeki görsel efektlerle birleştirilerek seyirciye etkileyici ve inandırıcı bir mekânsal deneyim sunmaktadır (Şekil 2.6).



Şekil2.6. Interstellar çekimleri (URL-5)

Bilgisayar ortamında üç boyutlu sanal bir evrende istediğimiz objeyi veya canlı

yaşam formlarını yüzeyler oluşturarak yaratılmasını sağlayan işleme 3d modelleme denmektedir. 1981'de, Looker: İlk Bilgisayar Tabanlı Görsel (BTG) insan karakteri (Şekil2.7) Cindy. Bugün bildiğimiz anlamıyla ilk gölgeli 3D BTG kullanımıdır. 1995'te, Toy Story İlk uzun metrajlı BTG canlandırma filmidir. 2007'de Transformers Film Serisi 3d Modelleme Programları ile yapılmıştır.



Şekil 2.7. İlk BTG insan karakteri (URL-6)

Sinemada kullanılan bu tekniklerin mimarlığa yansıması tüm yapım süreçlerinde görülmektedir. Sinema yapım aşamaları ve mimarlıkta tasarım süreçleri benzerlik göstermektedir. Sinemanın mekân algısını inşa etmede kullanılan teknikler, mimari tasarım genişliklerinde önemli bir ilham kaynağı olarak öne çıkıyor. Sinemadaki tamamlayıcı, ışık, perspektif ve ölçek gibi öğeler, izleyicinin mekânını nasıl algıladığını etkileyerek mekânsal bir deneyim yaratır. Bu bağlamda, sinemada kullanılan görsel teknikler, mekânı genişleten zenginleştirici unsurlar olarak mimari tasarım pratiğine katkı sağlamakta, tasarımcıların mekânın atmosferini ve deneyimini yeniden düşünmelerine olanak sağlamaktadır.

2.4. Sinema Tekniklerinin Mimari Tasarıma Yansıması

Mimarlıkta ideal tasarıma ulaşmak için kullanılan araçlar, insanlığın gelişimiyle birlikte sürekli evrilmiş ve yenilenmiştir. Sinemanın mekân algısını inşa etmek amacıyla kullandığı teknikler de mimari tasarım için önemli bir ilham kaynağı olmuştur. Bu bölümde sinemanın mimarlık üzerindeki etkileri, kadraj, montaj, dizilim ve ışık gibi temel sinematografik unsurlar üzerinden ele alınmıştır ve bu unsurların mimari tasarıma yansımaları incelenmiştir.

Kadraj; Görüntüyü çerçeveleme ve ekrandan izleyicinin gözüne yansıyan alan

anlamına gelen kadraj kavramı, sinemada aslında her bir film karesini tanımlamaktadır.

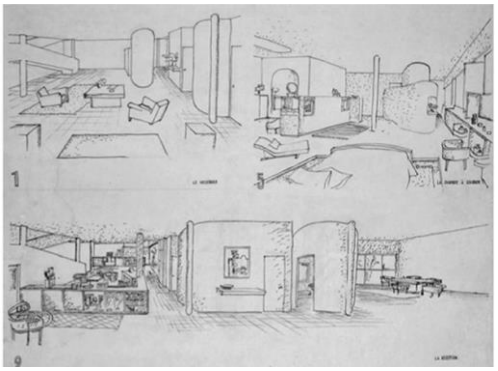
Kadrajı belirleyen, aslında kameradır; izleyiciler için ise kadrajı oluşturan gözlerimizdir. Görsel algımız, içinde bulunduğumuz mekânları anlamamızı sağlamaktadır. Mimarlar da bir yönetmen gibi, bizi yönlendirerek ve mekân deneyimlerini belirli açılarda çerçeveleyerek sunmaktadır. Sinemadaki her sahne gibi, mimari elemanlar da adeta birer film karesi oluşturabilir.

Pencere, kapı açıklıkları, merdivenler ve koridorlar gibi dış mekân ile iç mekân arasındaki geçiş noktaları, kullanıcının mimari tasarım açısından bakış açısını belirlemektedir. Bu mimari unsurlar, iç mekânda kameranın bakış açısını oluşturmaktadır. Diğer taraftan, dışarıdan bir gözlemci içinse bu unsurlar, yapının içindeki detayları görebileceği bir çerçeve haline gelmektedir. Mimari tasarımın kadraj kavramı, mekânı algılamamızı ve deneyimlememizi yönlendirir. Bu perspektifle, mimarlık sadece fiziksel yapıları değil, aynı zamanda içindeki yaşamı ve kullanıcı deneyimini şekillendirir. Mimari elemanların düzenlenmesi ve yerleştirilmesi, mekânın nasıl algılandığını ve kullanıldığını doğrudan etkiler, bu da mimarlık ile sinema arasında derin bir benzerlik oluşturmaktadır (Şekil2.8).



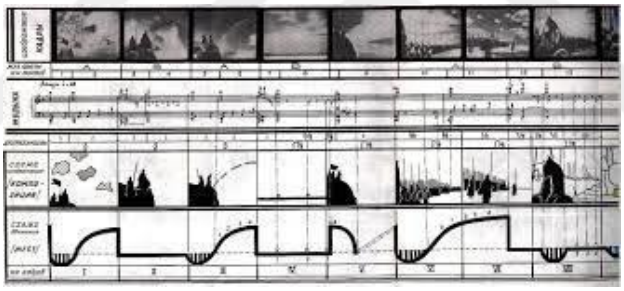
Şekil 2.8 Villa savoye (URL-7)

Modern mimarlıkta öncü olan Le Corbusier, mekânları kullanıcı dolaşımına göre kurgulamasıyla, sinematografik kadraj kavramıyla benzerlik göstermektedir. Ayrıca, Le Corbusier'in modern mimarlığa katkıları arasında yer alan geniş bant pencereler, manzarayı çerçeveleyerek mimari kadrajın iyi bir örneğini sunar (Şekil 2.9). Le Corbusier, mekânsal düzenlemelerini planlama sürecinde, klasik plan kesit görünüş mantığı yerine sinematografik bir bakış açısıyla çizdiği mekân eskizleriyle çalışmıştır.



Şekil 2.9. Eskiz örneği (URL-8)

Montaj; bir araya getirme anlamına gelmektedir Arnheim montajı, aralarında mekânsal ve zamansal farklılıklar olan durumlara ait kayıtların birbirlerine eklenmesi şeklinde tanımlamaktadır. Montaj insanın mevcudu manipüle ederek yeniden üretmesini sağlamaktadır (Şekil 2.10). Böylece var olanı kaydetmenin ötesine gidilerek zaman ve mekân açısından ilişkisi bulunmayan parçalar bir araya getirilebilir (Arnheim, 2010).



Şekil 2.10. Montaj (URL-9)

Sinemada dizilim, sekansların bir araya gelmesiyle hareket ve zaman kavramının oluşmasıdır (Holl, 1992).

Mimaride zaman kavramıyla birlikte farklı tasarımları dinamik hale getirmek ışığın geliş açılarıyla yapılabilmektedir. Hareket kavramının mimariye yansıması günümüzde hareketli cephe tasarımları ve esnek iç mekân tasarımları ile göstermektedir. Esnek iç mekân tasarımları farklı kullanıcıların ihtiyaçlarına farklı plan şemaları ile karşılarken aynı zamanda mekânın işlev değişikliklerine de olanak sağlar.

Kiefer Technic Showroom, elektronik olarak hareket edebilen cephesi sayesinde iç ve dış kullanıcılar için çeşitli deneyimler sunan farklı çerçeveler oluşturmaktadır.

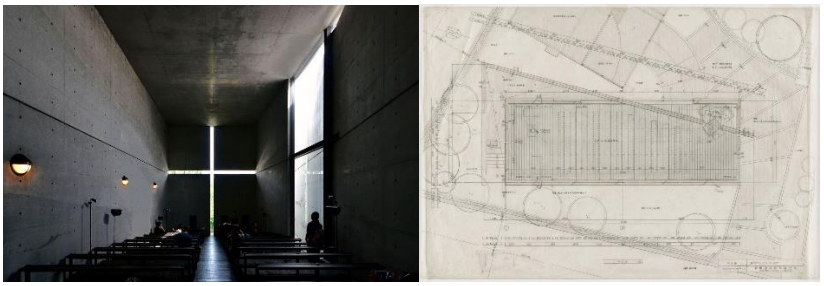
Cephedeki panellerin hareket dizilimi, zaman faktörünü de hesaba katarak gün boyunca sürekli değişen bir görme biçimi yaratmaktadır (Şekil 2.11). Bu tasarım, ayrıca güneş ışınlarının ekolojik açıdan optimal bir şekilde kullanılmasına olanak tanımaktadır (Süalp vd.,2023).



Şekil 2.11. Kiefer Technic Showroom'u elektronik olarak hareket edebilen cephesi (URL-10)

Işık; görmemizi sağlayan en önemli unsurdur. Sinemada farklı biçimlerde oldukça önemli bir yöntem olarak kullanılmaktadır. Işık, sinemada film sahnelerinin vurgulayıcı olmasını sağlarken aynı zamanda dramatik ve oyunculara veya mekânlara öznellik katıp duyguları vurgulayan öge olarak kullanılmaktadır. Aynı sahnede kullanılan farklı ışıklandırmalar sahnenin anlamını değiştirebilir. Seyircinin farklı noktalara odaklanmasını sağlama görevi görür.

Işık, mimaride mekân tasarımının temel unsurlarından biridir. Aynı zamanda önemli bir temel tasarım ögesidir. Mimarinin gelişimi sürecinde, daha büyük açıklıklar ve daha fazla güneş ışığının içeriye alınması önemli bir ilham kaynağı olmuştur. Ancak ışık, sadece fiziksel konfor sağlayan bir unsurdan öte, mimari yapıların dramatik ve sanatsal bir şekilde aydınlatılmasında da büyük rol oynar. Tadao Ando'nun tasarımları bu konuda ilham vericidir (Şekil 2.12).



Şekil 2.12. Tadao ando'nun ışık kilisesi ve kat planı (URL-11)

Özellikle Tadao Ando'nun Light of Church yapısı, mimari tasarımda ışığın nasıl kullanılabileceğini gösteren etkileyici bir örnektir. Yapı, malzeme seçimi ve minimalist tasarımıyla öne çıkar. Haç şeklindeki boşluklarıyla içeriye doğal ışığın ustalıkla çekilmesi, yapının iç mekânında benzersiz bir atmosfer yaratır(Kroll, 2011).

BÖLÜM 3

MİMARLIK EĞİTİMİNDE TEMEL TASARIM

Mimarlık eğitiminde temel tasarım dersi, mimarlık eğitimine yeni başlamış öğrencilere özgün ve soyut düşünmeyi aşılaması, ardından bunu iki boyutlu ve üç boyutlu tasarımlara aktarabilmeyi öğrettiği için önemli bir konuma sahiptir.

Bu bölümde Temel Tasarım Dersi üzerine literatür taraması yapılmıştır. Bölüm sonunda ise yapılan literatür taramaları Mimarlıkta Temel Tasarım kapsamında değerlendirilmiştir.

Temel Tasarım Stüdyosunu daha iyi anlayabilmemiz adına amacını sorgulamamız gerekmektedir. Mimarlık eğitiminin temelini oluşturan stüdyolardan biri olan Temel Tasarım Stüdyosunun amacı için pek çok tanımlama getirilmiştir. Ülkemizde ve dünyada yeni yaklaşımlar geliştirilmiş, mimarın eğitimi için gerekli alt yapı oluşturulmaya çalışılmıştır.

Temel tasarım stüdyolarının en önemli amacı mimarlık öğrencilerinin tasarım fikirlerini görsel deneyimlerini ve eleştirel tutumlarını gün yüzüne çıkarmalarını sağlamaktır. Yeteneklerini geliştirebileceği, iki ve üç boyutlu düşünebilme yetisi, kütle ve düzen üretme becerileri kazanabileceği bir ortam olarak stüdyo eğitimi öne çıkmaktadır.

Temel Tasarım ezberden uzak olduğu için öğrenci görüşlerini harekete geçirir ve zenginleştirir. Görsel bilginin oluşturulması, görselleştirilmesi ve görsel algının aktarma sürecinde öğrencilere göz, zihin ve el arasında koordinasyon oluşturma becerisi kazandırılmaya çalışılmaktadır. Görsel dil ve görsel anlatım öğrencilerin görsel düşünme yeteneğini geliştirme çabası bu yaklaşımın temelini oluşturmaktadır. Bu çabanın bir

başka amacı öğrencinin zihinsel anlayış ve sezgisel yeteneğine yardımcı olmak, yeni ufuklar açmak, zenginleştirmek ve detaylandırmaktır (Besgen, 2014).

Öğrenci, Temel Tasarım Stüdyosunda zihninin kapılarını tamamen açıp, edindiği bilgileri aktif kullanmaya, tasarımsal gücünü ortaya çıkarmaya ve bu sayede tasarımcı kimliğini oluşturmaya teşvik edilmektedir.

Temel Tasarım derslerini başarı ile tamamlayan öğrencilerden soyut düşünceyi yargılamayı öğrenmiş olması, görsel ifade gücünü etkin olarak kullanması, kültürel ve toplumsal konularda kendini tasarımlarıyla ifade edebilmesi, tüm dijital platformları verimli kullanabilmesi, gözlem yeteneğini geliştirmesi ve farklı düşünme yolları arama ve bu düşünceleri değerlendirebilme becerisi kazanması beklenmektedir. Proje derslerinin de alt yapısını oluşturan bu ders, içerik ve kapsam bakımından da mimarlık eğitiminin temelini oluşturmaktadır.

3.1. Temel Tasarım Eğitiminin Tarihçesi

Mimarlık eğitimi uzun bir süre boyunca usta-çırak ilişkisiyle yapılmaktaydı. Ancak 17. yüzyılda Fransa'da Academie Royale d'Architecture'nin kurulmasıyla birlikte, yapılandırılmış bir müfredat ve kurumsal bir eğitim sistemi başlamış oldu. Academie Royale d'Architecture'nin ardından gelişen Ecole des Beaux-Arts, 200 yıl boyunca mimarlık eğitiminde önemli bir rol oynadı. Bauhaus ise 20. yüzyılın başlarında Almanya'da kuruldu ve Beaux-Arts'tan farklı bir yaklaşım sunarak, sanatı ve zanaatı birleştiren bir mimarlık eğitimi sunmayı amaçladı (Dostoğlu,2003).

Mimarlık eğitimi üzerine ilk sistemli çalışmalar 1919'da Walter Gropius tarafından Bauhaus'ta başlatıldı. Bauhaus'un amacı, sanatı sadece kendisi için değil, pratik ve işlevsel bir biçimde kullanmak olarak öne çıktı. Bu hedef, dönemin akademisyenlerinin "sanat sanat içindir" sloganına karşı bir duruş olarak gelişmiştir.

Bauhaus okulu, eğitim felsefesinde Gestalt algı kuramını temel alarak ilerlemiştir. Gestalt kuramı, zihinsel örüntüler ve biçimler anlamına gelir ve görsel algı üzerine yapılan araştırmalara dayanmaktadır. Bu kuram, problem çözme sürecinin rastlantısal değil, bilinçli bir eylem olduğunu vurgular ve fikirlerin, bir araya gelen parçalardan oluşan bir bütün olduğunu savunmaktadır. Ancak bu parçalar, bir araya geldiklerinde oluşturdukları bütünden oldukça farklıdır. ‘‘Zihindeki konfigürasyonlar ve karmaşık

ilişkilerin bir araya gelmesi'' olarak tanımlanan bu görüş, yaratıcılığı yalnızca analoji ya da benzetmelerin ötesinde, daha karmaşık bir olgu olarak ele almaktadır. (Kahvecioğlu, 2001).

Bauhaus, Gestalt algı kuramına dayalı eğitim veren bir okul olarak faaliyet gösterip kapatıldıktan sonra Bauhaus'ta görev alan birçok akademisyen Amerika'ya göç etmiştir ve Bauhaus ekolünü dünyaya yayılmıştır. Örneğin, Walter Gropius Harvard Mimarlık Okulu'nda, Mies Van der Rohe ise Illinois Teknoloji Enstitüsü'nde görev yapmış ve akademisyenlerin etkisiyle Bauhaus'un prensipleri ve yaklaşımı, dünya genelinde mimarlık ve tasarım alanında büyük bir etki yaratmıştır.

Türkiye'de Batı'daki kurumsal anlamıyla mimarlık eğitimi ilk kez École des Beaux-Arts modeline göre 1882'de Osman Hamdi Bey tarafından kurulan Sanayi-i Nefise Mektebi'nin 1883 yılında öğretime başlaması ile gündeme gelir. Bu kurum Cumhuriyet döneminde, 1928 yılında Devlet Güzel Sanatlar Akademisi ve 1982'de Mimar Sinan Üniversitesi ismini alarak etkinliğini sürdürmeye devam etmektedir. (Türkün Dostoğlu, 2003).

1773 yılında kurulan Mühendishane-i Bahri-i Hümayûn, 1944 yılında İstanbul Teknik Üniversitesi adını alarak Bauhaus ekolünde bir mimarlık eğitimini Türkiye'ye kazandırmıştır. Bu dönemde Türkiye'de iki farklı ekolün eğitimini veren iki önemli mimarlık okulu ortaya çıkmış ve 1950'lere kadar Türkiye'nin mimarlık eğitimi modelinin temellerini atmıştır. Yıldız Teknik Okulu ise 1937'de kurulmuş ve 1944'te mimarlık bölümü açılmış, 1992 yılında Yıldız Teknik Üniversitesi adını almıştır. Türkiye'de ilk kez Ankara dışında, ODTÜ mimarlık bölümü Amerikan ekolü ile 1956 yılında kurulmuştur.

Mimarlık okullarında teknik bilgilerin verildiği yapı dersleri, geçmişteki yapıların, akımların ve ekollerin anlatıldığı mimarlık tarihi dersleri, tarihi yapıların onarılmasına yönelik restorasyon dersleri ve tasarım eğitiminin verildiği stüdyo ve temel tasarım dersleri bulunmaktadır. Bu dersler, öğrencilere hem teorik bilgi hem de pratik beceriler kazandırmak için çeşitli disiplinlerde ve yaklaşımlarda dengelenmiş bir eğitim sunar.

Bauhaus eğitim sistemi öğrencilerin çevreye karşı algılarının gelişmesi, sanat ve zanaata karşı el becerilerinin artması ve sanatsal tüm faaliyetlere karşı yorumlama yeteneklerinin gelişmesi üzerine kurulmuştur. Bauhaus'ta mimarlık, ressamlık,

heykeltraşlık gibi sanat kolları iç içe eğitim görmektedir. Her öğrencinin alanında öğrendiği teknik bilgileri uygulama zorunluluğu vardır. Böylece temel sanat bilgilerini ve tasarım parametrelerini uygulama ile ortaya koyabilmektedirler.

Temel tasarım dersi dünyadaki birçok mimarlık ve tasarım eğitimi veren okula Bauhaus'un mirasıdır. Günümüzde halen mimarlık bölümü olan üniversitelerde bu kapsamda eğitim verilmektedir.

Temel Tasarım yalnızca kuramsal bilginin öğretildiği teknik bir eğitim değildir. Öğrenilen kuramsal bilginin uygulanması ile pekiştirilmesini de içerir. Bu yapılaşmayla, evrensel bir niteliktedir. İçeriği gereği, görsel algı-bilgi-görüş, keşif-ilham-yaratıcılık süreci, el-göz-beyin iletişimsel yeteneklerinin geliştirilip yükseltilmesi, düş-hayal-sezgi güçlerinin etkinleştirilmesi eğitimi ve öğretimidir. Bireylerin etki alanlarını sınırlayan paradigmaların yıkılmasını sağlar (Atalayer, 2000).

Öğrenci, Temel Tasarım Stüdyosunda teorik bilgilerinin uygulamaya dökmeyi, sanatsal zekasını aktif kullanmayı, yaratıcı güçlerini ortaya çıkarmayı, aynı zamanda ortaya çıkardığı tasarımı anlatabilmeyi öğrenmektedir.

3.2. Temel Tasarım Eğitiminde Gestalt Algı Kuramıyla İlişkili Öge, İlke ve Kavramlar

Temel tasarım dersinin başlangıç noktası tasarımdır. Bu bağlamda tüm görsel sanatlarda tasarımdan bahsetmek mümkündür. Sinema, görsel yönü en güçlü sanatlardan biridir ve geniş kitlelere hitap eden, sonsuz konuda duygunun işlendiği güçlü bir sanat dalıdır.

Temel tasarım ilkelerinin amacı insanda estetik olarak bir algı oluşturmak, tasarımın etkisini artırmak ve etkili bir tasarım ortaya oluşmasına yardımcı olacak düşünce sisteminin geliştirilmesidir. Bu kapsamda sinema sahnelerinde temel tasarım ilkelerinden bahsetmek mümkündür.

Temel tasarım ilkelerinin filmlerde kullanabileceğine dair çalışmalar da bulunmaktadır. Bu bağlamda Adiloğlu (2005) şöyle demektedir; Nokta, çizgi, şekil, renk, doku, ışık gibi tasarım ögeleri göreceli yön ve yoğunluk etkileriyle görüntü tasarımında kimi zaman yarışarak kimi zaman da üstünlük sağlayarak; uyum, karşıtlık oluşturarak, bütünlük ve devamlılık ilişkileri içinde denge kurarlar.

Hulusi Güngör Görsel Sanatlar ve Mimarlık İçin Temel Tasar (2005) kitabında 11 temel tasarım ögesinden bahsetmektedir. Bunlar Çizgi, nokta, yön, aralık, biçim, ölçü, renk, değer, doku, ışık gölge ve harekettir.

Temel tasarım ögelerinin belirli düzenler kapsamında organizasyonu ilkeleri oluşturur. Tekrar, uygunluk, karşıtlık, egemenlik, koram ve denge temel tasarım ilkelerini oluşturmaktadır. Tekrar, uygunluk ve karşıtlık diğer ilkelerin oluşumuna yön veren asal ilkedir. Egemenlik, koram ve denge bu üç asal ilkenin bir arada kullanılmasıyla ortaya çıkan türev ilkelerdir (Kısa Ovalı, 2021).

Tasarımda şekil zemin ilişkisi, benzerlik, devamlılık, tamamlama, yakınlık ve basitlik kavramları gestalt ilkelerini oluşturmaktadır (Güngör,2005).

3.2.1. Temel Tasarım Ögeleri

Tasarım sürecinin başlangıcında soyut içerikli düşüncenin yani tasarım konseptinin çıkmasında yani soyut içeriğin somutlaşmasında, düşüncenin sistematik sunumunda, görselleştirilmesinde 'temel tasarım ilke ve ögeleri' kullanılmaktadır. İlke ve ögelerin tasarımda kullanılırken tasarımcının teknik bilgi ve becerisine bağlıdır. Tasarımda kullanılan ilke ve ögelerin başarılı birlikteliği iki boyutlu ve 3 boyutlu tasarımın başarılı olmasında etkin rol oynamaktadır.

3.2.1.1.Çizgi

Kavramsal olarak tek boyutlu olan çizgi, her türlü görsel yapının biçimlenmesinde önemli bir tasarım elemanıdır. Çizgi doğrusal ve eğrisel olarak iki ana kategoride gruplanmaktadır (Ching, 2017, Özek,1993, Kısa Ovalı, 2021).

Çizgiyi oluşturan noktalar dizininin doğrultusu değişmiyorsa veya bu noktalar bir doğru üzerinde yer alıyorsa doğrusal(lineer) çizgidir. Lineer çizgiler değişmezlik, sabitlik, netlik, katılık psişik etkileri göstermektedir. Çizgiyi oluşturan noktalar bir eğri üzerinde yer alıyorsa eğrisel çizgidir. Eğri çizgiler yumuşak, sakin ve dinlendirici psişik etkileri göstermektedir (Şekil 3.1).

Doğrusal ve eğrisel çizgilerin türevleri şu şekildedir; (Özek, 1993; Güngör, 2005)

Kırık çizgiler doğru parçalarının birbirine eklentisi ile meydana gelmektedir. Kırık çizgiler sert karakterli heyecan ve dinamizm gibi psişik etkiler göstermektedir.

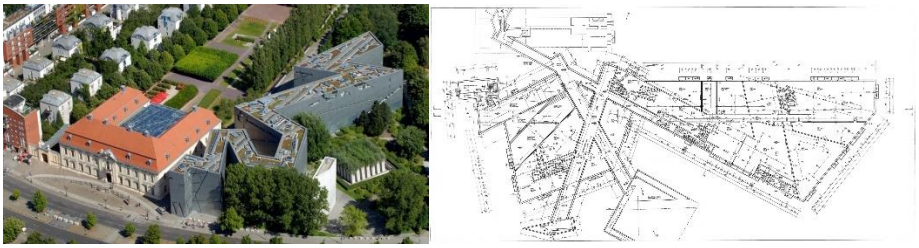
Sinüzoidal çizgiler; eğri parçalarının birbirine eklentisi ile meydana gelmektedir. Bu çizgiler uyumlu ve düzenli değişim göstermektedir.



Şekil 3.1. T.Ü. mim. fak. mim. böl. temel tasarım ı dersi öğrenci çalışması konu:çizgi (Kısa Ovalı ve Ataç Özsoy, 2022)

Kuralsız eğrilikli çizgiler; eğrilikleri dizinin her yerinde farklı olan ve kuralsız değişen çizgilerdir. Bu çizgiler belirsizlik, kuralsızlık ve düzensizlik psişik etkileri göstermektedir.

Çizgi teknik olarak tek boyutlu bir temel tasarım ögesi olmasına rağmen çizgi kalınlığı ile vermek istediği düşünceyi değiştirebilir. Belli belirsiz silik çizgiler sakinlik verirken kalın çizgiler sertlik ifade etmektedir (Şekil 3.2).



Şekil 3.2. Libeskind yahudi müzesi ve planı (URL-12)

Mimari mekânlarda nokta oluşturmanın yanı sıra tasarımda konseptin kendisi de olabilmektedir Bina yönünü oluşturmak ve mekânlar arasındaki bağlantıyı sağlamak amacıyla yapının biçimi çizgiselde tasarlanabilir.

3.2.1.2.Yön

Temel tasarım ögelerinden nokta ve çizginin bir yöne doğru yönelmesiyle yön oluşmaktadır. Yön bir veya daha fazla merkeze doğru olabilir. Her yön çalışması bir hareketi ifade eder aynı zamanda tasarıma bir vurgu ve canlılık katmaktadır (Şekil3.3).

Yön çizgiyi tanımlamanın yanında düzlem ve hacimlerde belirleyicilik görevi görmektedir (Özek,1993, Kısa Ovalı, 2021).



Şekil 3.3. T.Ü. mim. fak. mim. böl. temel tasarım ı dersi öğrenci çalışması, konu: yön (Kısa Ovalı ve Ataç Özsoy, 2022)

Mimari mekânda yön kavramı atmosferik ve topografik doğa oluşumlarına bağlı olarak mekânın konumlandırılmasına bağlıdır. Bunlar; (Özek, 1993)

Güneş hareketinin yönü; güneşlenme yönü ve güneş ışınlarının geliş açıları,

Rüzgar etkisi yönü; sıklığı bakımından hakim rüzgar yönü,

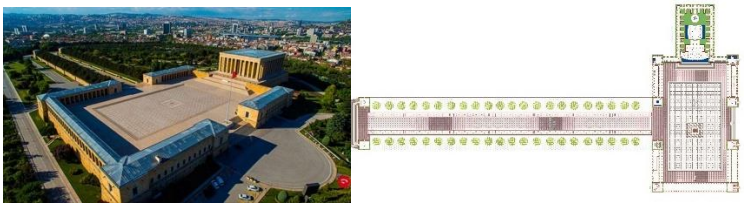
Zemin yüzeyinin yönlenişi; arazi eğimi yönü, zemin suyu yönü, manzara yönü,

Yer çekimi yönü; düşey yön,

Ufuk düzlemi içindeki yönler; yatay yönler.

Farklı yönlerin tekrarı ise kompozisyona hareket ve canlılık katmaktadır.

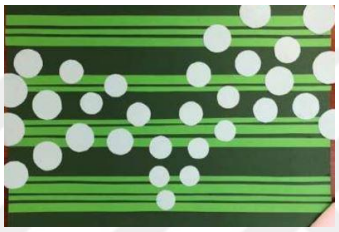
Kompozisyonel kurguda birbirine yakın yönler uygunluk etkisi yaparken sürekli tekrar etmesi monotonluk yaratmaktadır. Ord. Prof. Emin Onat ve Prof. Orhan Arda'nın eseri olan Anıtkabir'de yön zıtlığı kullanılmıştır. Anıt ekseni ile aslanlı yolun ekseni birbirine dik konumdadır (Şekil 3.4) Yön zıtlığı Anıta yandan yaklaşan bir kişinin aslanlı yolu tamamlayıp Anıtkabir'e döndüğünde daha büyük algılayarak etkilenmesini sağlamıştır.



Şekil3.4. Anıtkabir ve Planı (URL-13)

3.2.1.3.Aralık

Tasarımda şekillerin ya da formların arasında kalan mesafe veya alana aralık, espas, boşluk denilir. Bırakılan bu boşluklar kompozisyonun bütünlüğü düşünülerek bırakılmaktadır (Şekil 3.5) (Zincir vd., 2020).



Şekil 3.5. T.Ü mim. fak. mim. böl. temel tasarım ı dersi öğrenci çalışması, konu: aralık (Kısa Ovalı ve Ataç Özsoy, 2022)

Aynı anda yakın ölçüdeki aralıklar uygunluk, farklı ölçülerdeki aralıklar ise karşıtlık etkisi yaratmaktadır. Aynı aralığın sürekli tekrarı ise monotonluk yaratmaktadır. Mimari düzenlemede binalar farklı aralıklarla planlanır. Aralıkların farklı olmasının birçok sebebi vardır. Bazılarının araç trafiğinden uzakta olma gereksinimi, bazılarının ise gürültüden uzak olma gereksinimi vardır. Binalar birbirinin güneş ışınlarını kesmemek için uygun yükseklikte ve aralıkta olmalıdır (Şekil3.6).



Şekil 3.6. Londra şehri, İngiltere (URL-14)

3.2.1.4. Biçim

Çizgilerin bir araya gelerek kesişmesi ile tanımlı bir alan oluşturmasına biçim denilmektedir. Biçimler kurallı ve kuralsız biçimler olarak ikiye ayrılmaktadır.

Kurallı biçimler geometrik sisteme göre oluşan biçimlerdir (Şekil 3.7).

Görsel anlatımın temel ögelerinden olan biçim, kavramsal olarak şekil anlatısı olarak düzlem kapsamında iki, hacim anlatısı olarak üç boyutludur.



Şekil 3.7. T.Ü mim. fak. mim. böl. temel tasarım ı dersi öğrenci çalışması, konu: kuralsız biçim (Kısa Ovalı ve Ataç Özsoy, 2022)

Birleşme biçimleri belirli tanımlarla oluşmaktadır. Kurallı biçimlere 'geometrik biçimler' de denilmektedir. Kurallı biçimler kendilerini oluşturan çevre elemanlarının sayısına göre adlandırılır (Şekil3.8). Üçgen, dörtgen, beşgen gibi, sonsuz köşeli biçime ise daire denmektedir (Özek,1993, Ching,2005, Kısa Ovalı, 2021).



Şekil 3.8. Kurallı biçim örneği pantheon tapınağı, atina (URL-15)

Kuralsız biçimler tanımlı bir sisteme dayanmamaktadır. Kapalı eğrilerden oluşurlar bir geometrik bir tanımları yoktur. Kuralsız biçimlere şekilsiz/düzensiz biçimlerde denilmektedir (Şekil3.9).



Şekil 3.9. Kuralsız biçim örneği guggenheim müzesi ve planı (URL-16)

Psişik etkileri bakımından dar açılı biçimler sert karakterlidir, dinamizm ve şok etkisini ifade eder. Eğri çizgilerle oluşan biçimler sakinleştirici etkiye sahiptir. Daire ve kare merkezli biçimler ise nötr ifadelidir (Güngör, 2005).

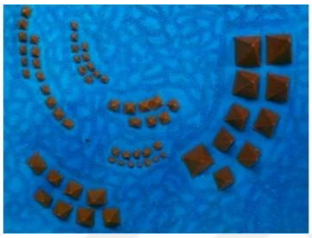
3.2.1.5.Ölçü

Ölçü ya da miktar görsel algılamada çizgisel ögeler için uzunluk ifadesi, yüzey anlatımları için alan büyüklükleri olarak ifade edilmektedir. Hem çizgisel hemde biçim ögelerinin etkileri nicel özellikle ilgilidir (Şekil 3.10).

Nicel özellikler;

Temel ölçü birimlerinin tekrar sayısı olarak, kaç metre, kaç m2,

Çevresindeki nesnelerle karşılaştırma olarak; daha büyük, daha küçük, daha kısa olarak ifade edilmektedir (Güngör,2005).



Şekil 3.10. T.Ü. mim. fak. mim. böl. temel tasarım ı dersi öğrenci çalışması, konu: ölçü (Kısa Ovalı ve Ataç Özsoy, 2022)

Mekânlar insan varlığını temel alarak ortaya çıkmaktadır. Mekân insan ölçüsünü baz alarak oluşturulmaktadır. Mimari nesne ile çevresi arasındaki ölçü ilişkisi kurulursa bir uyum yakalanmış olur. Bu ilişki yoksa uyumsuzluk vardır. Mimari nesnenin kendi içinde ölçülü olması oranla ifade edilmektedir (Şekil 3.11) Büyük biçimlenişler küçük formlara göre daha etkili algılanır. Farklı ölçeklerdeki biçimler karşıtlık etkisi yaratmaktadır.



Şekil 3.11. Sdyney opera evi ve planı (URL-17)

3.2.1.6.Renk

Renk, ışığın cisimlerden yansıyarak gözümüze gelmesi, orandan da beynimize ulaşarak oluşturduğu etkidir. Işığın olmadığı yerde renk algılanamaz. Her nesne üzerine

gelen ışığın bir kısmını emerken bir kısmını yansıtmaktadır. Her nesne yansıttığı rengi göstermektedir (Güngör, 2005).

Renk fiziksel ve kimyasal olarak ikiye ayrılmaktadır. Renk ışıkta fiizksel, boya ve pigmentte ise kimyasaldır. Renkleri birbirinden ayırt eden önemli özellik farklı dalga boylarına sahip olmalarıdır(Şekil 3.12).



Şekil 3.12. T.Ü. mim. fak. mim. böl. temel tasarım ı dersi öğrenci çalışması konu: renk (Kısa Ovalı ve Ataç Özsoy, 2022)

Kırmızı renk en düşük titreşime ve en uzun dalga boyuna, mor renk ise en yüksek titreşime ve en kısa dalga boyuna sahiptir. Ana renkler sarı kırmızı ve maviden oluşmaktadır. Ara renkler ise turuncu mor ve yeşildir. Renk çemberinde karşılıklı gelen renkler birbirinin karşıtı renklerdir. Bu renkler kırmızı- yeşil, turuncu-mavi, sarı-mordur. Komşu renkler birbirine yakın renklerdir. Örneğin mavi mor, kırmızı turuncu örnek verilebilir (Şekil 3.13).

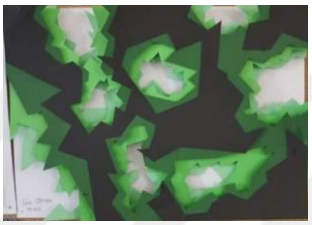


Şekil 3.13. Renk çemberi (URL-18)

Renklerin insan üzerindeki psikolojik etkileri olduğu bilinmektedir. Bu renklerin çevreye yaydığı dalga boylarıyla ilişkilendirilmektedir. Sıcak renkler sarı turuncu kırmızı insan üzerinde hareketli ve cıvıltılı hissettirirken soğuk renkler mavi yeşil mor insan üzerinde sakinlik ve huzur, hareketsizlik, verdiği görülmektedir.

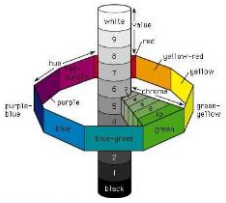
3.2.1.7.Değer

Bir rengin değeri o rengin aydınlık ölçüsüdür. Açıklık koyuluk ölçüsüdür. Her rengin açıklık koyuluk olarak 10 alt derecesi bulunmaktadır. Bu değer diyagramına ‘ton çubuğu’ denilmektedir. Ton çubuğu bu renklerin alt gruplarının yer aldığı bir renk dizgisidir. En üst kısmı beyaz renksizlik, en alt kısmı ise siyah mutlak renksizliği oluşturmaktadır. Renklerin değeri beyaz katılarak açılır, siyah katılarak koyulaştırılmaktadır (şekil 3.14). Renklerin açık değerlerini tasarımda uzaklık algısı vermek istendiğinde, koyu değerleri ise yakınlık algısı vermek için kullanılmaktadır.



Şekil 3.14. T.Ü mim. fak. mim. böl. temel tasarım ı dersi öğrenci çalışması konu: değer (Kısa Ovalı ve Ataç Özsoy, 2022)

Renklerin ton değerlerinin çeşitliliği şekil 3.15’te monokromatik (tek renkli), polikromatik (çok renkli) ve akromatik (renksiz) olmak üzere 3 gruba ayrılmaktadır (Özek,1993, Kısa Ovalı, 2021).



Şekil 3.15. Değer diyagramı (URL-19)

3.2.1.8.Doku

Temel tasarım ögesi olan doku hem görme duyumuzla hem de dokunarak algılanabilmektedir. Dokuları farklı kategorilerde sınıflandırmak mümkündür (Şekil 3.16).



Şekil 3.16. T.Ü. mim. fak. mim. böl. temel tasarım ı dersi öğrenci çalışması konu: doku (Kısa Ovalı ve Ataç Özsoy, 2022)

Temel tasarım kapsamında dokular; doğal doku, yapay doku olarak sınıflandırılmaktadır. Doğal dokular doğada görebildiğimiz (Şekil3.17), yapay dokular ise bir takım grafik çizimlerle oluşturulmuş dokulardır.



Şekil3.17. Doğal doku- yapay doku (soldan sağa) (URL-20)

Dokuların temel tasarım kompozisyonlarındaki algıyı oluşturmada etkisi büyüktür. Kompozisyon kurgusunda kullanılan renklerin yüzeylerinin pürüzlü, sıcak, renkli, parlak ve koyu tonlarda oluşu yakınlık, dinamiklik, canlılık, aktiflik ve büyüklük etkisi verirken, pürüzsüz, mat, soğuk ve açık tonlu yüzeyler uzaklık, pasiflik, sakinleştirici, dinlendirici ve küçüklük etkisi vermektedir (Çizelge 3.1).

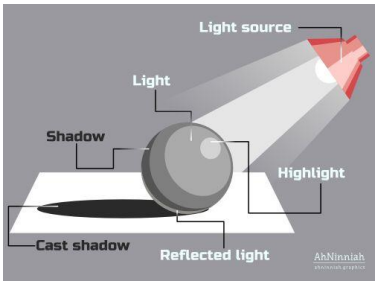
Çizelge 3.1. Doku özellikleri (Güngör,2005)

Sıcak Renkli Koyu Tonlu Renk ve Pürüzlü Parlak Yüzey	Soğuk Renkli Açık Tonlu ve Pürüzsüz Mat Yüzey
• Yakınlık etkisi, • Aktiflik etkisi, • Canlılık etkisi, • Dinamiklik etkisi, • Büyüklük etkisi,	• Uzaklık etkisi, • Pasiflik etkisi, • Sakinleştirici etkisi, • Dinlendirici etkisi, • Küçüklük etkisi,

3.2.1.9. Işık Gölge

Görsel algılın üç temel ögesi ışık, nesneler evreni ve algılayıcıdır. Işığın varlığının olduğu her ortamda gölge de bulunmaktadır. Işık kaynağı doğal ışık (güneş vb.) ve yapay

ışık (aydınlatmalar vb.) ikiye ayrılmaktadır. Işığın doğrusal olarak yayılması nedeni ile ışığın vurduğu yüzey aydınlık yüzey, ışığın vurmadığı tarafta kalan yüzeye karanlık yüzey denilmektedir. Karanlık yüzeylerde gölge oluşmaktadır (Şekil 3.18).



Şekil 3.18. Işık gölge oluşumu (URL-21)

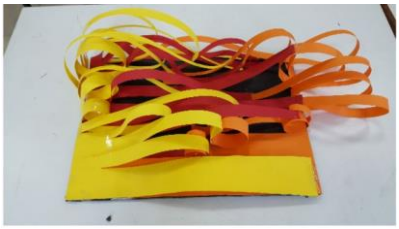
Işığın vurduğu yüzeyin parlaklığı artıkça ışık daha fazla yansır. Pürüzlü yüzeylerde ise ışık birçok farklı yönde dağınık yansır. Hava, su, cam gibi yüzeyler ışığı geçirebilmektedir. Bu yüzeyler saydam yüzeyler olarak adlandırılmaktadır (Şekil 3.19).



Şekil 3.19. T.Ü. mim. fak. mim. böl. Temel tasarım ı dersi öğrenci çalışması konu: ışık gölge (Kısa Ovalı ve Ataç Özsoy, 2022)

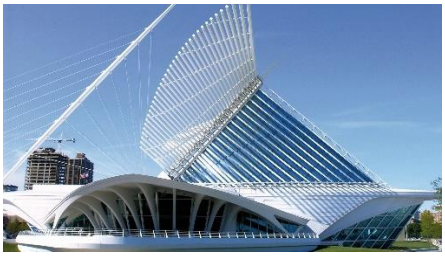
3.2.1.10. Hareket

Bir nesnenin bir aks üzerinde ilerlemesidir. Tasarım kompozisyonlarında hareket ögesini birçok farklı yolla kullanmak mümkündür. Tasarımda farklı çizgi ve biçimlerin bir arada kullanılması, belli bir aks veya değişen yönler, farklı renklerin birlikteliği, farklı değerler, ışık gölge etkisi, zıtlık ve olası çeşitlilik durumlarında hareket ögesi görülmektedir (Şekil3.20).



Şekil 3.20. T.Ü. mim. fak. mim. böl. temel tasarım ı dersi öğrenci çalışması konu : hareket (Kısa Ovalı ve Ataç Özsoy, 2022)

Hareketi bir tasarım ögesi olarak tanımlamak ve onun getirdiklerini tasarım planında kurgulamak gerekmektedir. Bir yapı ya da yapının bir kısmı dönüyorsa dönen ve dönmeyen kısımlar arasındaki bağlantı kurulmalıdır (Şekil3.21). Milwaukee Sanat Müzesi, Michigan Gölü'nün kıyısında, göl manzarasına hakim bir noktada konumlanmıştır. Müzenin en dikkat çekici mimari özelliği, İspanyol mimar Santiago Calatrava tarafından tasarlanan Quadracci Pavilion'dur. Bu yapı, devasa kanatları açılıp kapanabilen, kuş kanadını andıran bir tasarıma sahiptir. Bu sebeple tasarımı oluştururken hareket ögesinin ortaya koyacağı üç boyutlu konumlar iyi düşünülmeli ve planlanmalıdır. Mimarın tasarımını oluştururken hareket ögesine yer verebilmesi için tasarı geometriyi iyi kullanması gerekmektedir (Güngör,2005).



Şekil 3.21. Milwaukee sanat müzesi-milwaukee/abd (URL-22)

3.2.2. Temel Tasarım İlkeleri

Temel Tasarım I dersi kapsamında öğrencilere temel tasarım ögeleri anlatılmaktadır. Bu ögeler çizgi, yön, aralık, biçim, ölçü, renk, değer, doku, ışık-gölge ve harekettir. Temel Tasarım II dersi kapsamında temel tasarım ilkeleri ve Gestalt algı kuramı öğretilmektedir. Temel tasarım ilkeleri tekrar, karşıtlık, uygunluk, egemenlik, koram ve dengedir. Temel Tasarım dersi kapsamında işlenen kitaplardan biri olan Hulusi Güngör'ün Görsel Sanatlar ve Mimarlık İçin Temel Tasar (2005) kitabında temel tasarım

ilkeleri kapsamında ‘birlik’ ilkesi de yer almaktadır. Trakya Üniversitesi Mimarlık Bölümü Temel Tasarım II dersi kapsamında ‘birlik’ ilkesi ayrı olarak işlenmemektedir. Bu ilke bütünleştirici bir başlık olarak her ilke içerisinde konu edinilmiştir.

3.2.2.1 Asal İlkeler

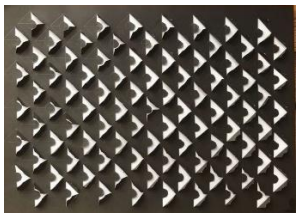
Tekrar, uygunluk, karşıtlık, egemenlik, koram ve denge temel tasarım ilkelerini oluşmaktadır. Egemenlik, koram ve denge ilkeleri tekrar, uygunluk ve karşıtlık ilkelerinin farklı varyasyonlarla bir arada kullanılmaları ile oluşmaktadır. Bu nedenle tekrar, uygunluk ve karşıtlık asal ilkeler; egemenlik, koram ve denge ise türev ilkeler olarak sınıflanmaktadır (Kısa Ovalı, 2021).

3.2.2.1.1 Tekrar

Türk Dil Kurumu tarafından şöyle tanımlanmıştır; ‘Aynı olayın, işin, hareketin yeniden ortaya çıkışı, tekrar’dır.

Ögelerin bir araya gelmesi, tekrar kullanımıyla sağlanmaktadır. Bir ögenin tek başına değil, bir grup halinde kullanılmasıyla da etkili bir görsel ifade elde edilmektedir. Bu gruplandırma, ögeler arasındaki ilişkiyi güçlendirirken tasarımdaki mesajın net bir şekilde iletilmesine yardımcı olmaktadır.

Temel tasarım kompozisyonlarında ögelerin yan yana, art arda veya farklı yönlere yerleştirilmesi, görsel algı üzerinde önemli bir rol oynamaktadır. Bu düzenleme ve ilişkilendirme, izleyicinin tasarıma doğru yönlendirilmesini sağlarken aynı zamanda tasarımın anlamını ve bütünlüğünü güçlendirir (Şekil 3.22). Ögelerin gruplandırılması ve ilişkilendirilmesi, görsel tasarımın etkisini artırarak izleyicide kalıcı bir izlenim bırakmaktadır.



Şekil 3.22. T.Ü. mim. fak. mim. böl. temel tasarım ı dersi öğrenci çalışması konu: tekrar (Kısa Ovalı ve Ataç Özsoy, 2022)

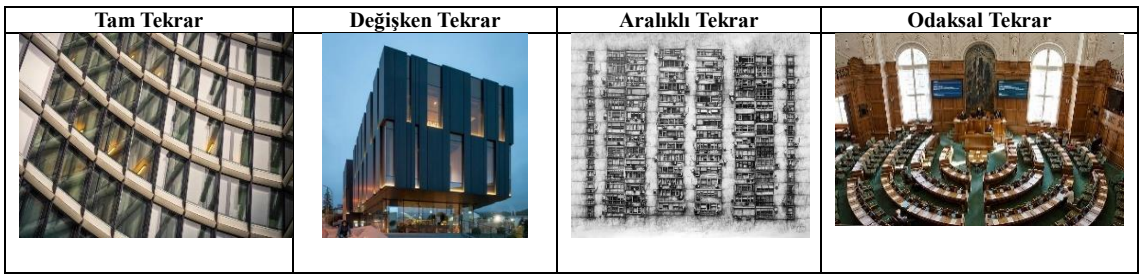
Tasarımda tekrar, ögelerin düzenlenmesinde ve kompozisyonda önemli bir ilkedir. Bu ilke, beş farklı uygulama şekliyle karşımıza çıkar: tam tekrar, tekrar, değişken tekrar, aralıklı tekrar ve odaksal tekrardır (Şeki3.23).

Tam tekrar; uygulama şekli, ögelerin tam olarak aynı şekilde ve aynı düzenlemeyle tekrar edilmesini ifade eder. Ögeler arasında belirgin bir benzerlik ve simetri oluşur. Bu tekrar biçimi, çalışmada belli bir düzen ve denge oluştururken, izleyicide bir düzenlilik ve tutarlılık hissiyatı yaratmaktadır

Tekrar, ögelerin birbirine benzer ancak tam olarak aynı olmadığı bir uygulama şeklidir. Burada ögelerin bazı özellikleri değişebilir, ancak genel bir benzerlik ve tekrar motifleri vardır. Bu tekrar biçimi, çalışmada çeşitlilik ve hareketlilik sağlarken aynı zamanda bir birlik ve uyum hissiyatı da oluşturmaktadır.

Değişken tekrar; Bu uygulama şekli, ögelerin tekrar edilirken belirgin bir değişkenlik gösterdiği durumu ifade eder. Ögeler arasında belirli bir tema veya motif olabilir, ancak bu motifler her tekrarda değişkenlik gösterebilir. Bu tekrar biçimi, çalışmada dinamizm ve canlılık sağlar ve izleyicide ilgi çekici bir deneyim yaratmaktadır (Şekil 3.23).

Aralıklı tekrar; ögelerin belirli aralıklarla ve düzenli bir şekilde tekrar edildiği bir uygulama şeklidir. Ögeler arasındaki boşluklar ve aralıklar, çalışmada ritim ve akış hissiyatı oluştururken aynı zamanda ögelerin daha belirgin ve vurgulu olmasını sağlamaktadır.



Şekil 3.23. Tekrar türleri (URL-23)

Odaksal tekrar ilkesi, temel tasarım prensiplerinden biridir ve bir tasarımda belirli bir ögenin veya temanın tekrar ederek kullanılmasıyla elde edilen görsel bir vurgu oluşturma yöntemidir. Bu ilke, tasarımda odak noktası oluşturarak izleyicinin dikkatini çekmek ve belirli bir mesajı vurgulamak için kullanılmaktadır.

Odaksal tekrar şu şekillerde uygulanabilir;

Belli Bir Elemanın Tekrarı: Bir simge, şekil veya renk gibi bir elemanın tasarımda tekrar edilmesiyle izleyici, bu unsura odaklanır ve bir süreklilik hissi oluşur.

Boyut ve Ölçek Değişimi: Tekrar eden elemanların boyut veya ölçeklerinde değişiklik yaparak vurgu artırılabilir. Bu, belirli bir alana ya da noktaya yönelimi kolaylaştırır.

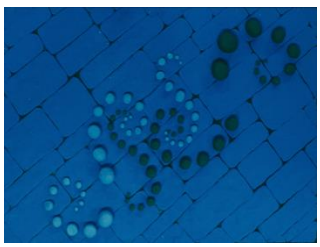
Ritim ve Desen Oluşturma: Belirli bir ritimle veya desenle yapılan tekrar, kompozisyona hareket ve uyum katar, izleyiciye gözle takip edebileceği bir yol sunar.

Örneğin, bir tasarımda aynı renkte ve boyutta olan dairelerin sürekli tekrarı, gözleri belirli bir yöne yönlendirirken izleyicinin tasarımın ana fikrini anlamasını kolaylaştırır. Bu teknik, izleyicinin dikkatini çekmek ve kompozisyona derinlik kazandıran bir yöntemdir.

3.2.2.1.2. Uygunluk

İki veya üç boyutlu cisimler arasında ortak veya yakın anlatının, benzerliğin bulunmasına uygunluk denir (Güngör, 2005).

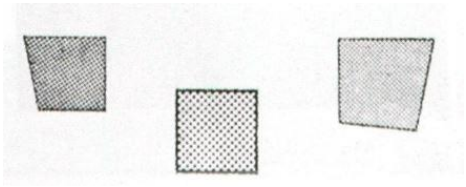
Nesneler arasındaki uygunluk onların biçimleri, renkleri ölçüleri, dokuları bakımından veya bunların birkaçını bir arada bulundurarak sağlanmaktadır. Nesnelerin aralıkları ve yönleri ile de uygunluk anlatısı desteklenmektedir (Şekil 3.24).



Şekil 3.24. T.Ü. mim. fak. mim. böl. temel tasarım ı dersi öğrenci çalışması, konu : uygunluk (Kısa Ovalı ve Ataç Özsoy, 2022)

Uygunluk; fiziksel uygunluk, hizmet uygunluğu, biçim uygunluğu ve üslup uygunluğu olarak dörde ayrılmıştır (Güngör,2005). Nesnelerin ölçüleri, biçimleri,

renkleri, değerleri, dokuları arasındaki uygunluğa fiziksel uygunluk denmektedir (Şekil 3.25).



Şekil 3.25. Değer ölçü biçim ve aralık uygunluğu (Güngör, 2005)

Birbirine benzemedikleri halde kullanış amacı ve yeri bakımından bir arada durduklarında uygunluk oluşturmasına hizmet uygunluğu denilmektedir. İğne- iplik- makara arasındaki, sigara- kül tablası- çakmak arasındaki, ipek böceği-koza- ipek kumaş arasında hizmet uygunluğu görülmektedir.

Bazı nesneler birbirleriyle ilgileri olmadığı halde biçim bakımından uygunluk göstermektedir. Bu cins uygunluktan şekil zemin ilişkilerinden yararlanılmaktadır. Örneğin Bahai House'un cephesi ile lotus çiçeğinin formu biçim uygunluğu sayılmaktadır (şekil 3.26).



Şekil 3.26 Biçim uygunluğu, bahai house ve lotus çiçeği (URL- 24)

3.2.2.1.3.Karşıtlık

Cisimler arasında ortak ya da benzer özellikler olmadığı durumlarda, bu cisimler arasında bir ilişki veya bağ kurmak zor hale gelir. Bu durum, cisimler arasında uyum ve düzenin sağlanamamasına neden olur ve neticede uyuşmazlık ve kargaşa doğar. Düzeni bozan bu durum, zıtlığın özüdür. Zıtlık, dağınıklık ve uyumsuzluk hissi yaratırken, aynı zamanda bu uyumsuzluğun etkileri üzerine düşünmeye teşvik eder (Şekil 3.27). Sonuç olarak, zıtlık kendi içinde hareket ve canlılık yaratır Güngör, 2005).



Şekil 3.27. T.Ü. mim. fak. mim. böl. temel tasarım ı dersi öğrenci çalışması, konu : karşıtlık (Kısa Ovalı ve Ataç Özsoy, 2022)

Karşıtlığın bu dinamik doğası, sanat ve tasarım gibi alanlarda da kendini gösterir. Bir resimde veya tasarımda, birlikte var olan farklılık ve zıtlıkların yaratıcılığı nasıl beslediği görülebilir. Örneğin, bir sanat eserindeki renklerin birbirleriyle zıtlık oluşturması, esere derinlik ve hareket kazandırabilir. Benzer şekilde, bir mimari tasarımda farklı formların bir araya gelerek zıtlık yaratması, yapıya dinamizm ve ilgi çekicilik katmaktadır (Şekil 3.28).



Şekil 3.28. Karşıtlık (URL-26)

Karşıtlığın yarattığı bu etki, insan algısını şekillendirirken aynı zamanda estetik deneyimlerimizi zenginleştirebilir. İzleyici veya gözlemci, zıtlıklar arasında gezinirken eserin derinliklerine inebilir ve farklı açılardan anlamlandırabilir. Bu durum, sanat eserlerinin ve tasarımların katmanlı ve çok boyutlu olmasını sağlamaktadır.

3.2.2.2.Türev ilkeler

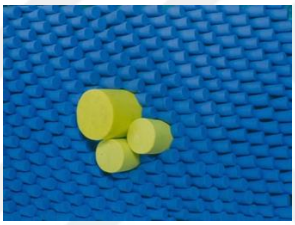
Tekrar, uygunluk ve karşıtlık diğer ilkeleri var etmeleri bakımından asal ilkeler olarak nitelenebilir. Egemenlik, koram ve denge bu üç asal ilkenin bir arada kullanılmasıyla ortaya çıkan türev ilkeledir (Kısa Ovalı, 2021).

3.2.2.2.1.Egemenlik

Egemenlik, tasarımcının çalışmasındaki üstünlüğü ve vurgulanan öğeleri belirlerken, bu kavram ölçü, doku, renk ve değer gibi unsurlara dayanır.

Kompozisyonel etkide egemenlik tek bir ögenin baskınlığına ilişkin olarak karşıtlık ilkesi kapsamında organize edilebileceği gibi; grup ögelerin kendi aralarında gösterdiği kismi uyuma bağlı olarak da organize edilebilir (Kısa Ovalı, 2021).

Egemen öge çalışmada daha fazla alan kaplamaktadır. Bu, izleyicinin odak noktasını belirlemeye yardımcı olurken, aynı zamanda tasarımın genel dengesini ve etkisini güçlendirir. Egemenlik kavramı, çalışmanın bütünlüğünü ve anlamını belirlerken, tasarımcının niyetini ve vurgulamak istediği mesajı izleyiciye iletmek için önemli bir araçtır (Şekil 3.29).



Şekil 3.29. T.Ü. mim. fak. mim. böl. temel tasarım ı dersi öğrenci çalışması konu: egemenlik (Kısa Ovalı ve Ataç Özsoy, 2022)

Tasarımda egemenlik ve karşıtlık arasında yakın bir ilişki vardır. Egemenlik, zıtlıkların dengesi ve vurgusuyla belirlenirken, tasarımcının niyeti ve izleyici üzerinde bırakmak istediği etkiyi göz önünde bulundurarak belirlenir (Güngör,2005)

3.2.2.2.2. Koram

“İki zıt ucu uygun kademelerle birbirine bağlayan köprüye koram denir.”(Güngör, 2005).

Uç ögeler karşıt karakter sergilerken, geçiş ögeleri olan ara ögelerde kademeli geçiş olması nedeniyle ise uyum karakteri görülmektedir (Özek, 1992; Kısa Ovalı,2021).

Doğayı gözlemlediğimizde, sıklıkla koramın farklı düzenlemelerini gözlemleyebiliriz. Özellikle bitkiler arasında, çeşitli koram örneklerine sıkça

rastlanmaktadır. Bu durum, doğanın sanatçılar ve tasarımcılar için sonsuz bir ilham kaynağı olduğunu göstermektedir.

Doğadaki koram örnekleri, renklerin ve formların harmonik bir şekilde bir araya gelmesini göstermektedir. Bu harmoni, sanat eserlerinde ve tasarımlarda da kullanılarak görsel estetiğin sağlanmasına katkıda bulunur. Sanatçılar ve tasarımcılar, doğanın bu kademeli geçişlerinden esinlenerek, eserlerinde benzer bir denge ve uyumu yaratmaya çalışabilirler.

Koram ilkesi üç farklı şekilde uygulanır: eksensel, merkezsel ve çevresel koram (Şekil 3.30).

Eksensel koram: Koramın bir eksen üzerinde düzenlenmesidir. Bu düzenleme genellikle düz, zikzak bir çizgi boyunca yapılır.

Merkezsel koram: Koramın bir merkez etrafında düzenlenmesidir. Bu düzenleme genellikle dairesel veya yuvarlak formda olur ve çalışmanın merkezini vurgular. Merkezsel koram, denge ve görsel algıyı güçlendirir.

Çevresel koram: Koramın bir bir yay parçası veya eğri üzerinde düzenlenmesidir. Bu düzenleme genellikle dairesel veya spiral formda olur. Çevresel koram, çalışmanın etrafındaki ilişkiyi ve akışı güçlendirir (Alpaslan, 2003).

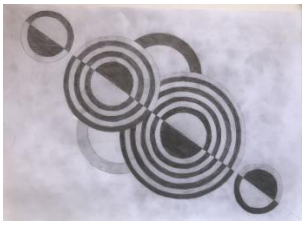


Şekil 3.30. T.Ü. mim. fak. mim. böl. temel tasarım ı dersi öğrenci çalışması konu: koram (Kısa Ovalı ve Ataç Özsoy, 2022)

3.2.2.2.3.Denge

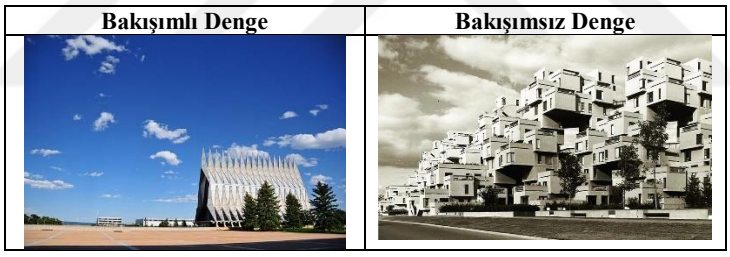
Nesnelerin, renklerin, dokuların ve boşlukların görsel ağırlıklarını dengeli bir şekilde düzenlemek ve kompozisyona uyumlu bir görünüm kazandırması ilkesine denge denir. Tasarım ögeleri bir arada kullanıldıklarında birbirileri ile arasında denge hissedilmelidir. Bazı tasarım ögeleri daha ön planda durup egemen olacak şekilde

kompozisyon kurulabilir fakat arka planda kalan ögeler arasında dengeli bir dağılım kurulması gerekmektedir (Şekil 3.31).



Şekil 3.31. T.Ü. mim. fak. mim. böl. temel tasarım ı dersi öğrenci konu : denge (Kısa Ovalı ve Ataç Özsoy, 2022)

Bakışımlı denge (Simetrik denge) ve bakışımsız denge (Asimetrik denge) olmak üzere iki türlü denge vardır. Bakışımlı denge bir aks etrafında nesnelerin simetrik olarak yerleştirilmesidir. Bakışımlı denge sıkıcılık getirmesinin yanında anıtsallık özelliğini de arttırmaktadır. Tasarımda denge bir aks etrafında değil de nesnelerin serbest bir şekilde yerleştirilmesiyleelde edilmişse bakışımsız denge denilmektedir (Şekil 3.32).



Şekil 3.32. Denge türleri (URL-27)

3.2.3. Gestalt Algı Kuramı İlkeleri

Almanca'daki "Gestalt" terimi, İngilizceye tam olarak çeviri olmasa da ‘bütün’, ‘form’, ‘şekil’ ve ‘model’ gibi sözcüklerle yakın anlamlar taşımaktadır. Gestalt psikolojisinin temel ilkesi, bütünün yalnızca parçalarının toplamı olmadığıdır. Bir ‘Gestalt’ ya da ‘bütün’, parçalarında bulunmayan ve onlardan ayrı özellikler barındırmaktadır.

20.yüzyılın başlarında, Avusturyalı profesör Christian Von Ehrenfels, ‘Gestalt qualitat’ veya ‘form-niteliği’ adını verdiği bir teori ortaya koymuştur. Bu teoriye göre, ‘form’ veya ‘şekil’, kendisi başlı başına bir duyusal öğe olarak değerlendirilmektedir.

1912 yılında Almanya'da Wertheimer'in hareket algısı üzerine yazdığı bir makale ile Gestalt kuramı ortaya çıkmış, ilkeleri ise Wertheimer, Köhler ve Koffka tarafından geliştirilmiştir. Almanca 'Gestalt' sözcüğü, biçim, şekil, form gibi anlamlara gelir ve sadece parçaların toplamı değil, bütünleşmiş bir bütün olarak da değerlendirilmektedir (Senemoğlu,2004).

Algılamamızı etkileyen gestalt ilkeleri görsel algıda organizasyon ilkeleri ve şekil-zemin ilişkisi olarak ayrılmaktadır.

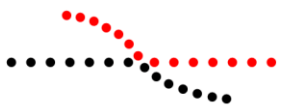
İnsan algılama sistemi, şekil ve zemin arasında bir fark oluşturmaktadır. Şekil, kişinin dikkatini yoğunlaştırdığı nesne ise zemin, şeklin arkasında kalan ve genellikle fark edilmeyen arka plandır. Şekil, zemin ile karşılaştırıldığında daha dikkat çekici ve belirgin özellikler taşır. Ancak, bazı durumlarda şekil ve zemin yer değiştirebilir ve hangisinin şekil, hangisinin zemin olduğunu belirlemek zor olabilir. Bir açıdan bakıldığında şekil zemin olarak algılanabilirken, başka bir açıdan bakıldığında zemin şekil haline gelmektedir. Fakat aynı anda her ikisi de şekil olarak algılanamaz. İnsanların nesne algılama eğiliminde, şekil (figure) ve zemin (ground) birbirinden ayrılmaktadır (Erdal,2006).

3.2.3.1. Görsel Algıda Organizasyon İlkeleri

Görsel algıda organizasyon ilkeleri süreklilik, kapalı çevre, yakınlık, benzerlik kapsam ve saydamlıktan oluşmaktadır.

3.2.3.1.1 Süreklilik

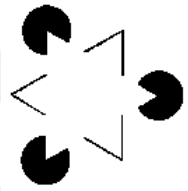
Aynı yönde hareket eden noktalar, çizgiler ve benzer birimler, algılanma eğiliminde bir araya gelerek gruplanmaktadır (Şekil 3.33.). Bir doğru üzerinde kesintisiz bir şekilde uzanan nesneler, bu doğruyu tamamlayan açık veya kırık figürler olarak algılanabilir ve böylece bütünlüklü bir figür olarak görülmektedir (Varış,1994).



Şekil 3.33. Süreklilik ilkesi (URL 29)

3.2.3.1.2. Kapalı Çevre

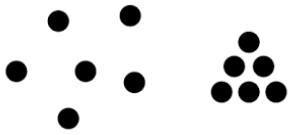
İnsan algısında, boşlukları doldurma eğilimi, eksik bırakılan bir şeklin zihin tarafından tamamlanmasını sağlar. Parçaların dizilimi değiştiğinde, bütünün anlamı da değişebilir. Bu durumda, birbirinden ayrı ve bağımsız parçalar, bütünün anlamını oluşturur ve bu nedenle parçaların bütününe odaklanmak gerekmektedir. Tamamlama eğilimi, insanların görsel uyaranlardaki boşlukları doldurarak dünyayı örgütlemelerine ve bu sayede kopuk parçalar yerine bütün bir nesne algılamalarına yol açmaktadır. Şekil 3.34.'de üstteki ve ortadaki şekillerin sırasıyla daire ve kare olarak algılanmalarına örnek olarak verilmektedir. Bir biçimin belirgin bir şekilde anlatılabilmesi için çevresinin kesintisiz bir şekilde kapanmış olması gerekmektedir.



Şekil 3.34. Kapalı çevre (URL-29)

3.2.3.1.3.Yakınlık

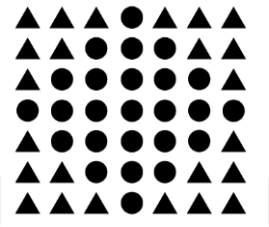
Birbirine yakın öğeler bir bütün olarak düzenlenir ve grup olarak algılanırken, birbirinden uzak öğeler ayrı olarak algılanmaktadır. Bu yakınlık ilkesi, metinlerin okunabilirliğini etkilemektedir. Bir metin iki sütuna bölündüğünde, aralarında farklı boyut ve aralıklarda başka bir metin gelmesiyle okunabilirlik bozulabilir ve yakınlık ilkesi ihlal edilmiş olur (Şekil 3.35). Bu nedenle metin genellikle tek bir sütun halinde verilirken, farklı olan metinler uzakta yerleştirilir ve araya girecek her boşluk dikkate alınarak yerleştirilmelidir (Graham, 2008).



Şekil 3.35. Yakınlık İlkesi (URL-29)

3.2.3.1.4.Benzerlik

Öğelerin renk, şekil, doku, yönelim ve yakınlık gibi özelliklerine dayalı olarak birbirine benzerlik gösterdiğini ve bu benzer öğeleri zihinsel olarak grupladığımızı açıklamak için Gestalt'ın benzerlik ilkesinden bahsetmek gerekmektedir (Güngör, 2005). Bu ilke, benzer özelliklere sahip öğelerin birbirine ait gibi algılanmasını sağlarken, benzer olmayan öğelerin ise ayrışmasına yardımcı olmaktadır (Şekil 3.36).



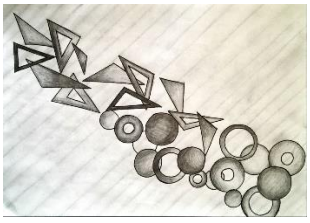
Şekil 3.36. Benzerlik İlkesi (URL-29)

3.2.3.1.5. Kapsam

Anlatımın tüm ögelerin kullanılmasıyla gerçekleştirilmesi gerekmektedir. Ögeleri bir kısmı ihmal edilemez ya da bütünden alıkonulamaz (Özek, 1993).

3.2.3.1.6. Saydamlık

Uzayda birbiri ardına yer alan ögelerin saydam olmalarıyla birlikte derinlik anlatımının zayıflamasını getiren bir belirsizlik tanımıdır. Buna karşın bir çok anlamların aynı anda, birlikte kullanılmasına yardımcı olur (Şekil 3.37). Bir organizasyon bütünü içerisinde diğer organizasyonların algılanmasını sağlamaktadır (Özek, 1993).



Şekil 3.37. T.Ü. mim. fak. mim. böl. temel tasarım ı dersi öğrenci konu :saydamlık (Kısa Ovalı ve Ataç Özsoy, 2022)

3.2.3.2. Biçim- Zemin İlişkisi

Tasar organizasyonu birbirini tamamlayan fakat birbirinden tamamen farklı iki ayrı anlatım ögesinden oluşmaktadır.

3.2.3.2.1. Biçim Anlatımı

Mekân anlatımı doğurur. Üç boyutluluğa götüren etki yapar, derinlik anlatmaktadır. Zemin ögesine göre ön plandadır. Görsel algılamada öncelikle ve temelde biçimler algılanmaktadır. Organizasyonda biçim ögesi merkezi konumdadır. Biçim anlatımları derilik, çizgisellik ve çevre etkisi ile anlatılmaktadır (Güngör, 2005).

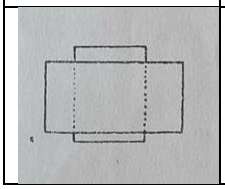
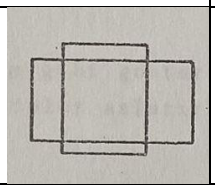
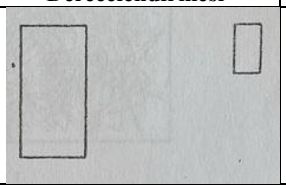
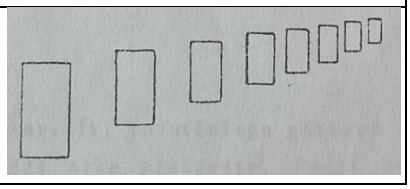
Derinlik anlatımı; örtme, saydamlık, ilkel ölçü derecelendirmesi, ölçü derecelendirmesi, değer derecelendirmesinden oluşmaktadır.

Örtme, biçim ögelerinden birinin diğerinin önünde yer alması durumudur. Örtme olayında örten nesne önde, örtülen öge arkada yer almaktadır. Zemin ögesi ise en arka plandadır (Şekil 3.38).

Saydamlık; birbiri ardında yer alan ögelerin saydam olması durumudur. Ardarda yer alan biçim ögelerinin değerleri büyük ölçüde anlaşılmaktadır.

Yakın uzaklık anlatımı ilkel ölçü derecelendirmesidir. Göze aynı uzaklıktaki biçimlerden daha büyük olanları daha yakındaymış gibi, küçük biçimlerde daha uzaktaymış gibi algılanmaktadır (Özek,1993).

Ölçü derecelendirmesi uzaklık yakınlık anlatımıdır. Aynı ölçü ve biçimdeki nesneler göze fark uzaklıklarda dizildiklerinde aynı ölçüde olmalarına karşın yakındakiler daha küçük olarak görünürler. Gözün fizyolojik özelliğinden kaynaklanan bu görme kuralı perspektif resim düzenine temel oluşturmaktadır.

Örtme	Saydamlık	İlkel Ölçü Derecelendirmesi	Ölçü Derecelendirmesi
			

Şekil 3.38. Biçim anlatımı, derinlik etkisi (Özek,1993)

Çizgisellik; çizgilerin yoğunlaşan hareketleriyle üç boyutlu etki yaratılmaktadır. Biçim karakteristliği kurulmaktadır.

Organizasyon içinde bazı ögeler daha ön planda algılanmaları için konturlar daha belirgin, koyu, kalın çizgilerle desteklenir. Daha etkili çevresi nedeniyle daha önde etki vermektedir.

3.2.3.2.2. Zemin Anlatımları

Yüzey ifadesi kurmaktadır. İki boyutluluğa götüren etki yapmaktadır. Biçim ögesine göre arka plandadır. Pasif organizasyon vardır.

Biçim anlatımları pozitif form arayışındayken zemin anlatımları negatif form arayışındadırlar. Bu sebeple zemin anlatımları biçim anlatımlarından arta kalan bir organizasyon durumundadır. Homojen bir yapı görünümündedir (Güngör,2005).

Benzer ögelerin tekrarı zemin anlatım etkisindedir. İki boyutlu yüzey olduğundan derinlik anlatımı yoktur.

Büyük ve az yoğun alanlar zemin anlatımı olarak algılanmaya eğilimlidirler.

Üzerinde başka ögeler bulunan yüzeylerin üzerindeki ögeler daha öndeymiş gibi algılanırlar. Yüzeyin kendisi de zemin etkisi yapmaktadır.

Zemin anlatımının en önemli yanı üzerindeki biçim ögelerinin daha iyi algılanmalarını sağlamaktır (Özek,1993).

BÖLÜM 4

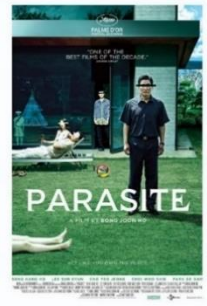
GÖRSEL ALGININ TEMEL TASARIM BAĞLAMINDA ‘PARAZİT’ FİLMİ ÜZERİNDEN İRDELENMESİ

Görsel sanatların en etkileyici ve güçlü olanları, temel tasarım ilkelerini ustalıkla kullanarak izleyiciye derin duygusal ve düşünsel deneyimler sunanlardır. Sinema da bu açıdan önemli bir yer tutmaktadır. Temel tasarım ilkeleri, bir filmdeki görsel unsurların düzenlenmesinde, kamera hareketlerinde, sahne düzenlemesinde ve diğer görsel unsurlarda belirleyici bir rol oynamaktadır.

4.1. Parazit Filmi

Bong Joon-ho'nun yönetmenliğini üstlendiği Parazit filmi, 2019 yılında Güney Kore'de çekilmiştir (Çizelge 4.1.). Altın Küre'de Yabancı Dilde En İyi Film ödülünü kazanmış olan bu film, aynı zamanda En İyi Film, En İyi Uluslararası Film, En İyi Yönetmen, En İyi Prodüksiyon Tasarımı, En İyi Orijinal Senaryo ve En İyi Kurgu dallarında olmak üzere altı dalda Oscar adaylığı almıştır. 2020 SAG (Screen Actors Guild Ekran Oyuncuları Birliği) Ödülleri'nde ise büyük ödülü kazanmıştır.

Çizelge 4.1. Parazit Filmi Künyesi (Kaynak: https://www.sinemalar.com sitesinden geliştirilmiştir

	Filmin Adı: Parasite (2019)
	Yönetmen : Bong Joon-ho
	Senaryo: Bong Joon-ho
	Görüntü Yönetmeni : Kyung-Pyo Hong
	Sanat Yönetmeni: Bong Joon-ho
	Yapımcı: Barunson
	Ülke: Güney Kore
	Tür: Gerilim / Dram -IMDb: 8,5/10

Parazit, sosyo-ekonomik açıdan tamamen farklı iki ailenin yaşamlarının kesiştiği bir dizi olayı konu almaktadır. Filmdeki olay örgüsü, Kim ailesinin Park ailesinin evine sızması ve burada gizlice yaşamaya başlaması etrafında şekillenmektedir. Kim ailesinin üyeleri, Park ailesinin hizmetine girmek için farklı roller üstlenirler, ancak Park ailesi hizmetkar olduklarını fark etmez. Bu durum kısa sürede bir tehdide dönüşür ve iki aile arasında üstünlük mücadelesi başlar.

Filmin mekânları, olay örüntüsünün anlatımında önemli bir rol oynamaktadır. Park ailesinin yaşadığı modern villa, zenginlik ve statüyü yansıtırken, Kim ailesinin yarı-bodrum katındaki apartman dairesi ise ekonomik zorlukları temsil etmektedir. Bu iki mekân arasındaki karşıtlık, filmdeki sosyal sınıf farklarını vurgulamaktadır (Şekil 4.2).



Şekil 4.2. Park Ailesinin Salonu (URL- 30)

Özellikle, Park ailesinin evindeki düzenlemeler, filmdeki dramatik etkiyi artırmak için dikkatle tasarlanmıştır. Büyük cam cepheler ve içeriden mekânın izlenebildiği ekranlar, karakterler arasındaki ilişkileri ve çatışmaları vurgulamaktadır. Benzer şekilde, Kim ailesinin yaşadığı apartman da ekonomik sıkıntıları yansıtan sembolik bir mekândır.

Parazit, sadece hikâyesi ve karakterleriyle değil, aynı zamanda mekân kullanımı ve sahne tasarımıyla da dikkat çekmektedir. Bu unsurlar, filmin derinliğini ve etkisini artırarak, izleyiciye zengin bir deneyim sunmaktadır. Seul gibi, filmde adı geçmeyen şehir de yüksek eğimli ve tepelerle karakterize edilmiştir. Bu yapı, filmdeki yukarıdan aşağıya bakış ilişkisiyle paralellik gösterir ve şehirde de gözlemlenmektedir. Seul'deki yüksek bölgelerde, geniş bahçeli ve bahçe duvarlarıyla çevrili, tepelerde yer alan özel konutlar, sahiplerinin sosyal statülerini açıkça yansıtmaktadır (Şekil 4.3).



Şekil 4.3. Park Ailesinin Sokağı (URL- 30)

Şehrin/tepenin eteklerinde ise genellikle işçi sınıfına ait konutlar bulunmaktadır. Bu sosyal sınıf ayrımı, filmdeki sel baskını sahnesinde belirginleşmektedir. Doğal felaketin yanı sıra şehir altyapısının düşük gelirli mahalleleri yeterince destekleyememesi sonucunda, tepedeki zenginlerin artıkları aşağıya doğru akar ve halk bununla başa çıkmak zorundadır. Bir pencerenin açık bırakılmasıyla, pis su giderlerinin taşması sonucu sokaktaki su buradaki evlere sızar. Bu durum, Kim ailesinin her an felakete sürüklenebileceği bir ortamda yaşadığını gösterir. Dolayısıyla, Park ailesinin evinde zaman geçirmek, Kim ailesinin yürüttükleri hileyi sürdürmek için bir motivasyon sağlamaktadır (Şekil4.4).



Şekil 4.4. Kim Ailesinin Evi (URL- 30)

Selin yaşandığı gün, Kim ailesinin tepedeki Park ailesinin evinden aşağıdaki kendi evlerine doğru koştukları sahnede, iki evin ve mahallenin birbirine merdivenler aracılığıyla bağlı olduğu gözlemlenmektedir. Bu bağlantı, aşağıya inildikçe artan yağış hızıyla, elektrik direkleriyle ve genel olarak mahallelerin görsel özelliklerinin değişmesiyle birlikte, şehirdeki yukarıdan aşağıya doğru inişin mekânsal bir ifadesi olarak sunulur (Şekil 4.5). Sınıf hiyerarşisinin en belirgin sembollerinden biri olan merdiven, bu filmdeki en etkileyici kullanımlardan birini sel sahnesinde göstermektedir.



Şekil 4.5. Merdiven Sahnesi (URL- 30)

Evlerin içindeki merdivenler de hiyerarşiyi yansıtmaktadır (Şekil 4.6). Park ailesinin evinde, özel bir merdivenle ulaşılan ilk kapıdan, evin ana yaşam alanına garajdan çıkan merdiven, üst katlara erişimi sağlayan bir diğer merdiven, bodrum katına ulaştıran ve genellikle karanlık bir atmosfere sahip olan dar merdivenler ve sığınağa bağlanan betonarme merdiven gibi, evin içindeki merdivenler, yukarıdan aşağıya doğru bir hiyerarşi oluşturmaktadır. Bu merdivenler, ev içindeki sosyal ve ekonomik dengelerin sembolleridir.



Şekil 4.6. Park Ailesi Evi Merdivenler (URL- 31)

İki ev arasındaki diğer önemli fark ise mahremiyettir. Gelir düzeyi düşük ailenin evinde mahaller iç içe geçmiş halde bulunurken Park ailesinin evinde mahaller merdiven, hol gibi mimari elemanlarla ayrılmıştır. Mekânlar mutfak salon ve yatak odaları ayrımı varken Kim ailesinin evinde salon hem yatak odası hem yemek alanı olarak kullanılmaktadır. Park ailesinin evi yüksek bahçe duvarları ile sokaktan ayrılırken Kim'lerin yol kotunun altında olduğu için pencereden bakanlar evin içini rahatlıkla görebilmektedir. İki evin de planları incelendiğinde sınıf farklılığı dikkat çekmektedir. Işık kullanımı da sınıfsal farklılığını destekler niteliktedir. Kim ailesinin evinde sokak lambalarının ışığı ufak pencereden girerek evi aydınlatmaktayken Park ailesinin evinde

mahallere göre aydınlatmalar kullanılmış ve salondaki büyük pencereden doğal ışıkta planlı bir şekilde alınmıştır.

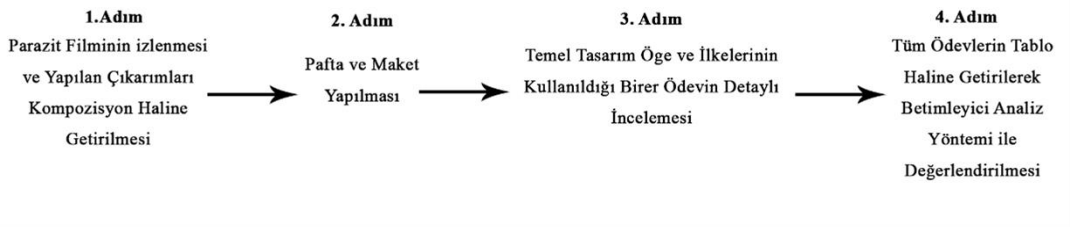
Park ailesinin evindeki mahaller işlevine uygun bir şekilde kullanılmaktadır. Kişisel eşyaları evin düzenini bozmamak için dolaplarda saklanmaktadır. Kim ailesi eve yerleştikten sonra mahallerin kullanımları iç içe geçmektedir ve evin düzenini de bozmuşlardır. Bu onların kendi evlerinde bir mahal ayrımı olmadan mekânları kullanmasından kaynaklanmaktadır.

Statü farklılıklarına Kim'lerin evinde bulunan bodrum kattaki sığınak da dahil edilmelidir. Bu sığınak evin mimarı tarafından olası Kuzey Kore saldırısına karşı tasarlanmıştır. Tamamen yer alında penceresi olmayan betonarme bir alandır. Evin tüm tesisatları bu kısımdan geçmektedir. Evin genel düzeni düşünüldüğünde kullanılmayan ve hatta unutulan bir alandır. Hiç penceresi olmaması ve tamamen yer altında olması tek girişin bodrum kattan açılan merdiven olması gibi sebeplerle sığınağın Kim ailesinin evinden bile daha aşağıda bir statüye sahip olduğu düşünülmektedir.

Parazit filmindeki Park ve Kim ailesinin arasındaki statü farklılıkları sadece senaryo ile değil aynı zamanda mekânların kullanımı ve toplumsal hiyerarşi ile de gözler önüne sermektedir.

4.2. Algıdaki Gelişmelerin Temel Tasarım İlkeleri Bağlamında İrdeleme: Öğrenci Çalışmaları

Temel Tasarım II dersi dönem ödevi olarak yürütücüler tarafından belirlenen "Parazit" filminin, öğrenciler tarafından temel tasarım öge, ilke ve algı kuramı kapsamında; poster sunum ve maket aracılığı ile analiz edilmesi istenmiştir. Ödev çerçevesinde öğrencilerin filmde kullanıldığını baskın olarak belirledikleri ilkelere ilişkin çıkarımlarını da kısa açıklama metinleri olarak sunmaları beklenmiştir. Bu ödev ile öğrencilerin görsel tasarım ilkelerini daha derinlemesine anlamaları ve kendi yaratıcı düşünceleri ile bunu somut bir tasarıma dökmeleri amaçlanmıştır. Öğrencilerin temel tasarım ilkelerini ve Gestalt algı kuramını kullanarak filmdeki görsel unsurları nasıl analiz ettikleri ve yorumladıklarının saptanmasıdır (Şekil 4.7).



Şekil 4.7. Değerlendirme Şeması

Çalışma kapsamında öğrencilerin çıkarımları üzerinden değerlendirme yapılmaktadır. Oluşturulan tabloda öğrencilerin çalışmalarında baskın kullandıkları temel tasarım öge, ilke ve Gestalt algı kuramı kavramları ‘’X’’ sembolü ile ifade edilmiştir. Bu bölüm içerisinde ögelerin ve ilkelerin konu edildiği birer ödev detaylı incelenirken tezin yazım sayfa kısıtı sebebiyle 97 öğrenciye ait diğer dönem ödevleri tablo sistematiği ile bölümün devamında anlatılmıştır.

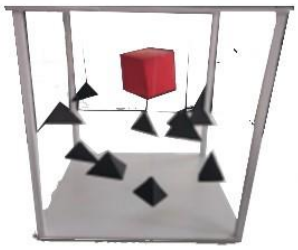
Öğrencilerin 2 boyutlu pafta ve 3 boyutlu maketleri incelendiğinde temel tasarım ögelerinden çizgiyi; 8 numaralı öğrenci mekân içinde mekân olması ve mekânları arasındaki gerilimi paftalarında kırık çizgiyle ifade etmiştir (Çizelge 4.2).

Çizelge 4.2. 8 numaralı öğrenci pafta ve maket çalışması

Pafta Organizasyonu	Maket	Öğrenci Yorumu
		*Sınıfsal farklılıkların belirgin bir şekilde vurgulandığını fark ettim; zengin-fakir karşıtlığı, mekânların kullanımında etkin bir rol oynamaktadır. Filmde geçen zaman, mekânların büyüklüğü ve genişliği, mimari unsurlar arasında estetik kaygıları ön plana çıkarmakta ve bu bağlamda Park ailesinin evi, diğer mekânlara kıyasla daha baskın bir konuma sahiptir. Ödevimde, zıtlığı doku aracılığıyla; egemenliği renk ve büyüklükle; saydamlığı ise formlar arasındaki boşluklarla ifade ettim. Mekân içinde mekânı ise küp içerisindeki küreler metaforu ile tanımlarken, filmin gerilim türü olmasının bende yarattığı etkiyi, dar açılı üçgenler ve kırık çizgilerle betimledim.*

Yön ögesi için; 12 numaralı öğrenci kargaşayı ve alt sınıf insanlarının karmaşık planlarını simgelemek için yön karşıtlığını kullanmıştır (Çizelge 4.3).

Çizelge 4.3. 12 numaralı öğrenci pafta ve maket çalışması

Pafta Organizasyonu	Maket	Öğrenci Yorumu
		*Alt ve üst sınıf arasındaki farkın bir kaos düzeni yarattığını, alt sınıf bireylerinin bu kaos içerisinde adeta bir kafese sıkıştığını ve bu kafesin içinden karmaşık planlar yaparak kurtulmaya çalıştıklarını gözlemledim. Ancak, en basit anlamda üzerlerindeki 'koku' metaforu, bu kargaşa ve kafes düzeninde sıkışıp kalmalarına neden olmuştur. Film, bu bağlamda bende dinamik duygular uyandırmıştır. Bu gözlemlerimden yola çıkarak, karşıtlık, tekrar ve egemenlik ilkelerini film üzerinden yorumladım. Üst sınıfı ve filmde özel taşı bir egemenlik unsuru olarak; kafesi ve alt sınıfı ise değişken tekrar ögesi olarak değerlendirdim. Kargaşayı ve alt sınıfın karmaşık planlarını simgelemek amacıyla kompozisyonumda yön karşıtlığına yer verdim. Filmin kaotik yapısını ve sürekli bir çıkmaza sürüklenme hissini dar açılı üçgenler kullanarak, belirsizliği ise siyah renkle betimledim. Egemenlik unsurunu temsil etmek için büyük ölçekli kırmızı kare ve sıcak renklerle de görselin dikkat çekmesini amaçladım.*

Aralık ögesi için19 numaralı öğrenci Park ve Kim ailesinin evlerinin birbirine uzaklığını soyutlamıştır. Maketinde turuncu ve büyük olan küp Park ailesini Siyah ve küçük olan küp Kim ailesini temsil etmektedir. Makette bu iki küp birbirine uzak şekilde yerleştirilmiştir (Çizelge 4.4).

Çizelge 4.4. 19 numaralı öğrenci pafta ve maket çalışması

Pafta Organizasyonu	Maket	Öğrenci Yorumu
		*Kim ailesinin bodrum katı, ailenin yaşam koşullarını kısıtlayıcı bir yapıdadır ve bu nedenle fonksiyonel uygunluk açısından yetersizdir. Buna karşılık, Park ailesinin evi, ailenin tüm ihtiyaçlarını karşılamakla birlikte, aile için fazla geniş bir alana sahiptir ve sürdürülebilirlik açısından uygun görülmemektedir. Kim ailesinin bodrum katı ile Park ailesinin evi arasında belirgin karşıtlıklar mevcuttur; genişlik açısından ölçü karşıtlığı ve konumları itibarıyla mekânsal aralık karşıtlığı dikkat çekmektedir. Park ailesinin evi, boyutları ve büyüklüğü dolayısıyla Kim ailesinin bodrum katı ve bulunduğu semtteki diğer evlere göre egemenlik kurmaktadır. Park ailesinin evinin dış cephesi ve bahçesi simetri esasına göre tasarlanmış olup, bu tasarım simetri, denge ve uyumun bir göstergesidir; ancak iç mekânda bu özellikler arka planda kalmaktadır.*

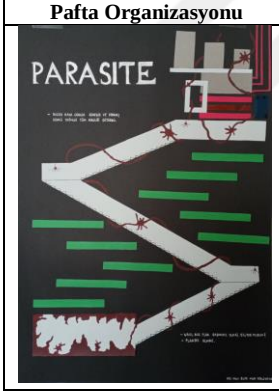
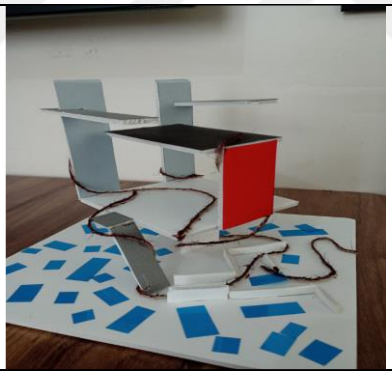
Biçim ögesi kapsamında; 23 numaralı öğrencinin filmden çıkarımı pencerelerin manzaraları biçim ve zemin ögelerinin ayırt edilmesine dayanmaktadır. Park ailesinin salonundaki pencerelerin biçimi salon ve bahçeyi net ayıracak şekildedir (Çizelge 4.5).

Çizelge 4.5. 23 numaralı öğrenci pafta ve maket çalışması

Pafta Organizasyonu	Maket	Öğrenci Yorumu
		*Filmde ilk olarak dikkatimi çeken unsur, her iki mekânda da ön planda yer alan pencerelerdir. Pencerelerin sunduğu manzaralar, biçim ve zemin ögelerinin ayrımına dayanmaktadır; ancak bu pencereler farklı anlamlar taşımaktadır. Park ailesinin evi, benzer şekillerin yan yana ve üst üste gelmesiyle oluşturulmuş, işlevsel uygunluğa sahip bir yapıdır. Yapıda fiziksel uygunluk mevcuttur. İç içe geçmiş mekânlar, kapalı çevre ilkesini hissettirmektedir. Bu yapıda yer alan pencereler, saydamlık ilkesini ön plana çıkarmaktadır. Evin içinde salon, en geniş alanı kaplayarak yapıya egemen bir konumda bulunmaktadır. Genel olarak eve asimetrik bir denge hakimdir.*

Temel tasarım ögelerinden ölçüyü; 27 numaralı öğrenci paftasında ve maketinde Filmde farklı sosyal sınıflardaki ailelerin yaşadığı mekânlar birbirlerinden oldukça farklıdır. Mekânlar farklı kotlarda bulunmaktadır. Mekânlar arasında ölçü karşıtlığı kullanılarak sınıf ayrımı ortaya koymaya çalışmıştır (Çizelge 4.6).

Çizelge 4.6. 27 numaralı öğrenci pafta ve maket çalışması

Pafta Organizasyonu	Maket	Öğrenci Yorumu
		*Filmde, farklı sosyoekonomik sınıflara mensup ailelerin yaşadığı mekânlar belirgin farklılıklar göstermektedir. Bu mekânlar, farklı kotlarda konumlandırılmıştır ve ölçü karşıtlığı kullanılarak sınıf ayrımı vurgulanmaya çalışılmıştır. Park ailesinin evinde kullanılan saydam cephe malzemesi, yapının daha aydınlık olmasını sağlarken, diğer ailenin evi daha karanlık ve basık bir görünüme sahiptir.*

Renk ögesi için; 34 numaralı öğrenci Park ailesinin yaşadığı evi daha canlı renklerle düşük gelirli ailenin yaşadığı evi daha soluk renklerle soyutlamıştır (Çizelge 4.7).

Çizelge 4.7. 34 numaralı öğrenci pafta ve maket çalışması

Pafta Organizasyonu	Maket	Öğrenci Yorumu
		*Parasite" filmi, mekân tasarımı ve mekânsal çıkarımlar aracılığıyla izleyiciye güç dinamikleri, sınıf farklılıkları ve toplumsal yapılar hakkında derinlemesine bir anlayış sunmaktadır. İç içe geçmiş mekânlar ve mekânlar arası geçişler, karakterlerin sosyal statü farklılıkları ve güç mücadeleleri ile ilişkilidir. Evin içerisindeki merdiven basamakları, sosyal sınıflar arasındaki yükseliş ve düşüşün sembolüdür. Işık ve renk kullanımı açısından Park ailesinin yaşadığı mekânlar daha canlı renklerle tasvir edilirken, düşük gelirli ailenin yaşadığı mekânlar daha karanlık bir atmosferle sunulmuştur. Benzerlik kuramına göre, benzer özelliklere sahip bireyler bir bütünün parçaları gibi algılanmaktadır; bu bağlamda, eve sonradan gelen aile bireyleri ekonomik olarak alt sınıfı temsil ederken, Park aile bireyleri üst sınıfı temsil etmektedir. Film, mekânların karakterler üzerindeki etkisini görsel olarak öne çıkararak, bu temaları daha da güçlendirmiştir.*

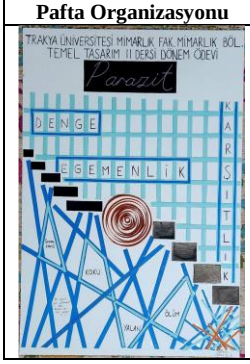
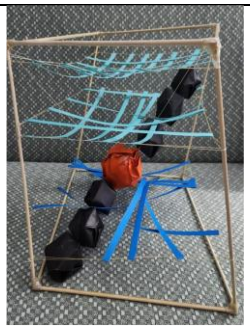
Temel tasarım ögelerinden doku kapsamında; 42 numaralı öğrencinin paftasında ve maketinde sosyal farkları açıkça ortaya koyan iki mekânı küp biçimini kullanarak biçimsel uygunluk ilkesiyle ifade etmiştir. İki mekânında ana işlevi aynı olduğundan aynı dokuyu kullanarak dokusal uygunluk oluşturmuştur (Çizelge 4.8).

Çizelge 4.8. 42 numaralı öğrenci pafta ve maket çalışması

Pafta Organizasyonu	Maket	Öğrenci Yorumu
		*Filmde, tıpkı bir sınır çizgisi gibi ele alınan yol kotunu, temel tasarım unsurlarından biri olan çizgi aracılığıyla ifade ettim. Kim ailesinin mekânını daha küçük bir formda ve biçimi deforme ederek oluşturdum. Böylece, biçimler arasında ölçü ve doku karşıtlığını kullanmayı amaçladım. Filmde, sosyal farkları açıkça ortaya koyan iki mekânı, küp biçimini kullanarak ve biçimsel uygunluk ilkesine dayandırarak ifade ettim. Her iki mekânın da ana işlevi aynı olduğundan, aynı dokuyu kullanarak dokusal uygunluk sağladım. Biçimler arasında ölçü karşıtlığına yer verdim. Kim ailesinin üst kottaki dikkat çekici klozetini sıcak renklerden biri olan kırmızıyla ifade ettim. Park ailesinin merdivenlerini ise çizgi kullanarak betimledim; bu çizgilerde turuncu-mavi renk karşıtlığını ve bir çizginin aşağı, diğerinin yukarı yönelmesiyle yön karşıtlığını vurguladım.*

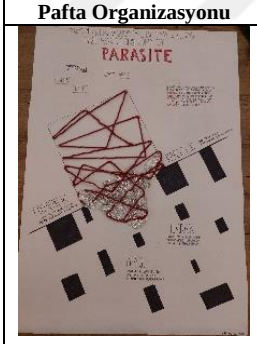
Temel tasarım ögelerinden ışık-gölge; 53 numaralı öğrencinin paftasında ve maketinde mekânlarda kullanılan renk ve ışık Kim ailesinin evinde mecburi kullanılırken Park ailesinin evinde ihtiyaca göre şekillenen içerikte ele alınmıştır (Çizelge 4.9).

Çizelge 4.9. 53 numaralı öğrenci pafta ve maket çalışması

Pafta Organizasyonu	Maket	Öğrenci Yorumu
		*Modern bir villada yaşayan Park ailesinin evlerine ulaşmak için merdiven çıkmaları, denge ve sosyal farklılıkları bir kez daha gözler önüne sermektedir. Evin mekânlarının çok işlevli olup tamamen kendi isteklerine göre döşenmiş olması, diğer ailenin yaşam tarzına kıyasla egemenlik göstergesidir. Algı kavramı açısından bakıldığında, her iki ailenin yaşadığı mekânların farklı bir dile sahip olduğu ve bu mekânlara kendilerine ait izlerin yansıdığı görülmektedir. Kim ailesinin yaşam alanında uyum ve düzen eksikliği ön plandayken, Park ailesinin evinde bu durumun tam tersi olarak uyum ve düzenin birçok alanda var olduğu gözlemlenmektedir. Mekânlarda kullanılan renk ve ışık, Kim ailesinin evinde zorunlu bir kullanımken, Park ailesinin evinde ihtiyaca göre şekillenen bir kullanım biçimindedir.*

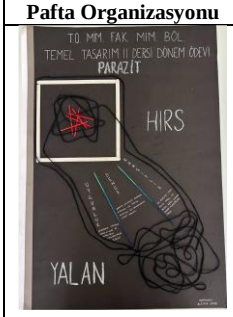
Tekrar ilkesi kapsamında; 58 numaralı öğrenci bodrum katta kalan kişinin yaşadığı yaşamı babanın da yaşaması değişken tekrarı soyutlamıştır. Bunların yanında Gestalt algı kuramı bağlamında bütüncül olarak belirgin olarak bir sınıf farkı görülmektedir. Bu sınıf farkı yüksek gelirli ve düşük gelirliyi bodrum kat ile ayırmakta, doğal afet yaşandığında yüksek gelirli ve düşük gelirli açısından farklı algılar oluşmasına neden olmaktadır (Çizelge 4.10).

Çizelge 4.10. 58 numaralı öğrenci pafta ve maket çalışması

Pafta Organizasyonu	Maket	Öğrenci Yorumu
		*Parazit" filmini temel tasarım ilkeleri bağlamında incelediğimizde, yüksek ve düşük gelirli aileler arasındaki belirgin karşıtlık öne çıkmaktadır. Düşük gelirli ailenin, yüksek gelirli aile içerisinde oluşturduğu geçici egemenlik durumu, değişken tekrar ilkesine uygun biçimde, özellikle bodrum katta yaşayan kişinin yaşantısının babayla ortak bir kader haline gelmesiyle desteklenmektedir. Aynı şekilde, lambayla kurulan iletişimin değişkenliği ve ev içerisinde oluşan dengesizlik, asimetrik denge ilkesiyle ilişkilendirilebilir. Gestalt algı kuramı bağlamında ise film, bütüncül bir perspektiften ele alındığında sınıf farkının belirgin bir biçimde vurgulandığı gözlemlenmektedir. Bu sınıf ayrımı, yüksek ve düşük gelirli aileleri bodrum kat metaforu üzerinden ayrıştırmakta; doğal afetler karşısında yüksek ve düşük gelirli ailelerin deneyimledikleri farklı algılarla kendini daha da net bir biçimde ortaya koymaktadır. Ancak film, bu farklılıkları tek tek değil, sınıf farkı olgusunu bütüncül bir yapıda ele alarak daha büyük bir toplumsal etki yaratmayı amaçlamaktadır.*

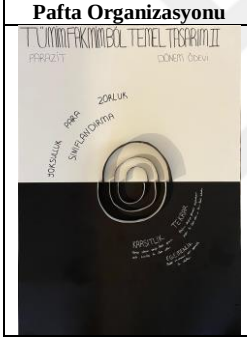
Temel tasarım ilkelerinden uygunluk ve denge; 62 numaralı öğrenci tarafından olayların genel akışı ve mekânların kendi arasında zıtlık ve uyumu denge ilkesi kapsamında yorumlayarak (Çizelge 4.11).

Çizelge 4.11. 62 numaralı öğrenci pafta ve maket çalışması

Pafta Organizasyonu	Maket	Öğrenci Yorumu
		*Gelir düzeyleri diğer aileye göre daha düşük olan ailenin hırsını konu alan film, temel tasarım ilkeleri ve Gestalt Algı Kuramı'nı da içinde barındırmaktadır. Aileler arasındaki en temel fark gelir düzeyidir. Bununla birlikte mekânsal açıdan incelendiğinde, Park ailenin evi geniş ve aydınlık bir atmosfere sahipken, Kim ailesinin evi dar, sıkışık ve karanlık bir etki yaratmaktadır. Bu zıt etkiler, karşıtlığı yansıtırken, Park ailesinin evindeki sığınak ile Kim ailesinin evinde benzer etkilerin görülmesi ilginçtir. Her iki mekânda birbirleriyle uyum içinde olup, uygunluk ilkesini yansıtmaktadır. Ayrıca, filmin en önemli sahnelerinden biri olan kavga sahnesinin, sahneyle uyumlu mekânlarda çekilmiş olması da uygunluğa bir örnek teşkil etmektedir. Son olarak, olayların genel akışı ve mekânlar arasındaki zıtlık ve uyum, denge ilkesine örnek olarak gösterilebilir.*

Karşıtlık ilkesi ise; 67 numaralı öğrenci İki farklı dünya ele alınmıştır. Hayatları ve yaşadıkları yerler arasındaki karşıtlık işlenmiş Bir pozitif bir de negatif mekân oluşturulmuş. Pozitif mekân zenginliği ifade ediyor. Negatif mekânda ise fakirliği ve uzun süre yaşamaya uygun olmayan koşulları ifade ediyor (Çizelge 4.12).

Çizelge 4.12. 67 numaralı öğrenci pafta ve maket çalışması

Pafta Organizasyonu	Maket	Öğrenci Yorumu
		*İki farklı kesim ele alınmış. Hayatları ve yaşadıkları yerler arasındaki karşıtlık işlenmiş. Filmde düşük gelirli ailenin evindeki mekânlar birbiriyle renk, doku,şekil anlamında benzerlik gösteriyor. Film genelinde paranın önemi ve eksikliğinde insanın yapabileceği şeyler işlense de film sonunda maneviyatın egemen olduğunu görüyoruz.* *Bir pozitif bir de negatif mekân oluşturulmuş. Pozitif mekân zenginliği ifade ediyor. Negatif mekân da evin altında bulunan sığınak ve bu sığınak bir insanın uzun süre yaşaması için uygun bir mekân değil .başka seçenek olmadığında ve ölüm söz konusu olunca mekân uygunluğunun önemini yitirdiğini görüyoruz.*

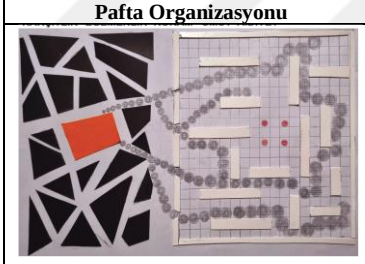
Temel tasarım ilkelerinden egemenlik; 74 numaralı öğrenci için sahnelerin büyük çoğunluğu mimarın tasarladığı modern evde geçmesi ve Kim ailesinin bu eve girmeye çalışması ve film boyunca tüm önemli sahnelerin bu evde yaşanması evin diğer mekânlar üzerinde kurduğu egemenliği göstermektedir. Paftada ve makette bu egemenlik renklerle ifade edilmiştir (Çizelge 4.13).

Çizelge 4.13. 74 numaralı öğrenci pafta ve maket çalışması

Pafta Organizasyonu	Maket	Öğrenci Yorumu
		*Sahnelerin büyük çoğunluğu mimarın tasarladığı modern evdeydi. Burada da bu evin baskınlığı egemenlik hissettirdi. Filmin devamında bodrum kattaki evde başlayan hikayenin yine bodrum katta bitmesi bende tekrar hissi uyandırdı. Aynı zamanda sahnelerin aynı mekânlarda tekrar etmesi de bunu destekledi. Paftamda bu ilkeleri temsil ederken renk geçişi ile akışı ifade ettim. En baskın hissettiğim zıtlık ilkesini zeminde siyah ve beyaz renksizlik ile ifade ettim. Gestalt Algı kuramından yola çıkarak biçim-zemin ilişkisinde zemindeki köşeli biçimlerin üzerinde eğrisel biçimler kullanarak zemin üstünü öne çıkardım. Aynı zamanda derinlik etkisi yaratmak adına da yer yer saydamlıktan yararlandım. Yine Gestalt Algı kuramı kapsamında benzerlik ilkesiyle zemin üstünde sadece eğrisel biçimler kullanarak onların bir bütün gibi görünmesini sağladım. Aynı zamanda burada da biçimlerle bir zıtlık sağlamış oldum. Gestalt Algı kuramının yakınlık ilkesinden de yararlandım. Farklı anlatımı olan biçimleri kendi aralarında yakın yakına yerleştirerek ifadeyi güçlendirdim.*

Koram ilkesi için; 77 numaralı öğrencinin filmin geneline hakim olan ve belki de adına gerekçelenen yayılma ele geçirme durumunu koram ilkesi ile soyutlanmıştır. Kim ailesi, park ailesinin evinde merdiven, duvar, mobilya gibi yapı elemanlarını kullanarak kendilerini görünmez kılarak hayatlarını sürdürmektedirler (Çizelge 4.14).

Çizelge 4.14. 77 numaralı öğrenci pafta ve maket çalışması

Pafta Organizasyonu	Maket	Öğrenci Yorumu
		*İki farklı sosyal statüdeki ailenin yaşadığı mekânlardaki karşıtlıkları yaratan unsurlar incelenmiştir. Kim ailesinin evi düzensiz ve dar sokaklı bir mahalle de , mahallenin bir parçası olarak gesthalt kuramı ile yorumlanabilir. Ev yarı bodrum kat ve az gün ışığı alan bir ev olmasına rağmen caddeye bakan pencerelerinden gelen gün ışığı ve bu pencereden tüm olayları gözlemleyebildiklerinden egemen olan kim ailesinin evidir. Park ailesinin evi Kim ailesinin evine karşıt olarak yüksek duvarlar ile çevrili düzenli , büyük , temiz , aydınlık . İnsan ölçeğine uygun olmayan yüksek duvarlar ve mekânlar ise güven ve aidiyet duygusunu yok etmektedir. Park ailesinin düzenli ve temiz evi uygunluk ilkesi ile güven aidiyet duygusunun olmaması da dış çeper seffaf yapılarak ifade edildi. Kim ailesi , park ailesinin evinde merdiven, duvar, mobilya gibi yapı elemanlarını kullanarak kendilerini görünmez kılarak hayatlarını sürdürmektedirler. Bu yayılma ele geçirme durumunu koram ilkesi ile açıklayabiliriz.*

Gestalt algı kuramı içinde şekil-zemin ilişkisi 80 numaralı öğrencinin çalışmalarında yapı bileşenlerinden faydalanılarak bireyin saklanmasına olanak yaratacak kurgular için kullanılmıştır (Çizelge 4.15). Evde kullanıcının mutfağa bakarken gizlenmesini sağlayan duvar ile mutfak arasında biçim-zemin ilişkisi kurulmaktadır.

Çizelge 4.15. 80 numaralı öğrenci pafta ve maket çalışması

Pafta Organizasyonu	Maket	Öğrenci Yorumu
		*Parazit filminde tekrar ilkesini bir çok sahnede görüyoruz. Evlerin duvarlarında, camlarda gerek zeminde gerekse de tavanda mutlak tekrar ön plandadır. Mimar Namgoon gHyeonja'nun eseri olan evde biçim ve ölçü uygunluğuna rastlıyoruz. Evin dışındaki yolun ortama yön egemenliği kurduğunu görüyoruz fakat filmde asıl egemen olan konutlardır. Namgoong Hyeonja'nun tasarladığı evdeki yüksek duvarları da buna örnek gösterebiliriz. Bu yapıda ayrıca mekân içinde mekânolduğunu ve asal formdan boşaltmalar ve eklemeler yapıldığını söyleyebiliriz. Yönetmen BongJoon-ho filmde belirli yapı elemanlarını kullanarak bireyin kendini gizleyeceği mekânlar oluşturmuştur. Örneğin evde kullanıcının mutfağa bakarken gizlenmesini sağlayan duvar ile mutfak arasında biçim-zemin ilişkisi kurabiliriz. Bu yüzden biçim-zemin ilişkisi, kullanıcı ve mutfak arasında dikkatin yoğunlaştığı noktaya göre değişebilir.*

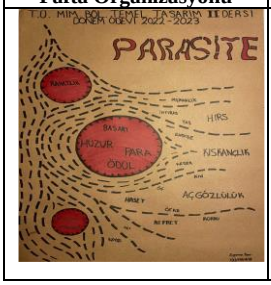
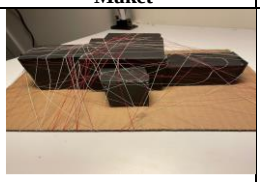
Benzerlik ilkesi kapsamında; 84 numaralı öğrencinin paftasında ve maketinde iç mekânda aralarından öne çıkan elemanlar ve dış cephesindeki ana hatları, benzerlik olarak yorumlamıştır (Çizelge 4.16).

Çizelge 4.16. 84 numaralı öğrenci pafta ve maket çalışması

Pafta Organizasyonu	Maket	Öğrenci Yorumu
		*Gelir farklılıkları, mekândaki bazı ayrıntılarda da anlaşılıyor. Kim ailesinin düşük gelirli mahallede olan evlerinin sokağa bakan penceresinin göz hizasının baya yukarısında olması örnek olarak gösterebilirim. Aslında bu durumda park ailesinin evine bir bütünde baktığımızda egemen olduğunu görebiliriz. Dünyada yaşanan gelir eşitsizliğini tek bir mekân içerisinde anlatılması o mekânı, egemen yaptığını gösterir(egemenlik ilkesi). Mekân içinde olan uzunca koridorlar da derinlik etkisi oluşturmaktadır. Mekân içinde oluşan iki mekân zıtlık etkisi yaratmaktadır.(zıtlık ilkesi) duvarda asılı olan resimlere baktıkları sahnede ,küçük çocuğun yaptığı, bariz diğerlerinden daha dikkat çekici olan resme baktıklarını gördük. Bu kısımda da algıda seçicilik olduğunu söyleyebilirim. (gestalt) mekânın iç hatlarında tekrar ederek oluşmuş bazı kısımlar , aralarından öne çıkan elemanlar ve dış cephesindeki ana hatlar benzerlik gösterdiğini düşünüyorum.(benzerlik ilkesi).*

Gestalt algı kuramının devamlılık ve basitlik ilkeleri için; 91 numaralı öğrencinin çalışmasında filmin ana mekânı konutun kolay ve bütüncül algılanmasında dış cephe kurgusundaki basitliğin önemi konu edilmiştir. Birbirini tekrar eden biçim ve strüktürler bütüne katkı sağlamıştır (Çizelge 4.17).

Çizelge 4.17. 91 numaralı öğrenci pafta ve maket çalışması

Pafta Organizasyonu	Maket	Öğrenci Yorumu
		*Park Ailesinin Evi: Evin dış cephesi Gesthalt algı kuramının basitlik ve devamlılık ilkesine dayanarak kolay algılanabilir ve evin bir bütün olarak gözükmesinde önemli rol oynamıştır. Birbirini tekrar eden biçim ve strüktürler bütüne katkı sağlamıştır. Ana karakterin harap evi: Harap evin dar koridorlar ve dar odalar üzerinden oluşturulması ve aynı zamanda etraftaki nesnelerin birbirleri ile olabildiğince yakın olması yakalanmak istenen kaotik ve iç bunaltıcı ortamı yakalamasını sağlamıştır. Ev içerisindeki nesnelerin ve duvar dokuların benzer veya yakın renk,doku ve şekillerde olması algılatılmak istenen ortamın bir bütün olmasını sağlamış ve verilmek istenen kaotik ortamın algılanmasını sağlamıştır.*

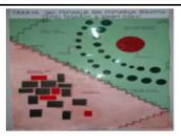
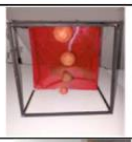
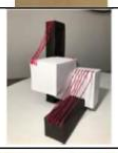
Gestalt algı kuramı tamamlama kapsamında; 93 numaralı öğrencinin paftasında ve maketinde görülmektedir. Bireyin çevresini nasıl algıladığını ve yorumladığını sorgulayıp açıklamaya çalışırken, bireyin nesneleri, ne kadar çok parçadan oluşursa oluşsun, bir bütün algıladığına dikkati çekmektedir. Filmin bütününe baktığımızda da sosyo-ekonomik açıdan birbirine parazit olmuş iki parça/aile görülmektedir (Çizelge 4.18). Bu sebeple parçalara değil bütüne odaklanmalıyız. Bütüne baktığımızda ise bu sosyoekonomik çerçevede birbirine parazit olmuş iki aile görülmektedir.

Çizelge 4.18. 93 numaralı öğrenci pafta ve maket çalışması

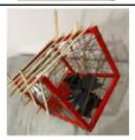
Pafta Organizasyonu	Maket	Öğrenci Yorumu
		*Paftamda karşıtlık ilkesine dikkat çekmek istedim. Sınıfsal Ayrımı temsil etmesi açısından karşıt renkler kullandım alt kesim için kırmızı üst kesim için ise yeşili kullandım. Koram ilkesi kullanarak sınıflar arasındaki aşamalı geçişi göstermeye çalıştım. Aynı zamanda merdiveni Eksenel koram yardımıyla soyutladım. Filmdeki düşük gelirli ailelerin yüksek gelirli aileye parazit oluşunu ve sonunda yıkıcı bir etki bırakmasını da dinamik etki bırakması açısından üçgenlerle gösterdim. Kompozisyonun tam merkezindeki dairesel biçim zenginlik getirileceğine inanılan manzara taşını temsil ediyor. Koram ilkesi çalışmanın bütününde karşıtlık etkisi sağlarken ögeler arasında yumuşak geçişler yapmasından dolayı uygunluk etkisi yapar. Renk karşıtlığı kullanarak çalışmanın daha dinamik ve uyarıcı olmasını sağladım. Üst kademeyi ifade etmesi için huzurlu etki bırakan soğuk renk alt kesimi ifade etmesi bakımından dinamik etki bırakan sıcak renk kullandım. Çalışmanın bütününde ise tamamlama ilkesini kullandım.*

Yukarıda seçilerek detaylı açıklamaları yapılan ödev çalışmaları toplamda 97 tane olup, tüm ödevler tablo sistematiğine aktarılarak; ödevlerde öne çıkan temel tasarım öge, ilke ve algı kuramı ilkeleri "X" sembolü ile ifade edilmiştir (Çizelge 4.19 a-j). Tablo bulgularından sonuç elde etmek için betimleyici analiz yöntemi seçilmiş olup, semboller ile ifade edilen bulgular matematiksel verilere dönüştürülmüş ve yorumlanmıştır (Tablo 4.27).

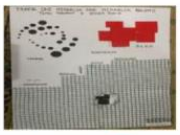
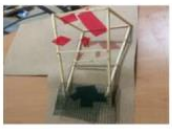
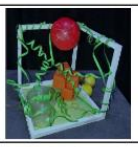
Çizelge 4.19.a Öğrencilerin dönem ödevinde kullandıkları temel tasarım öge, ilke ve gestalt algı kuramı ilkeleri

			TEMEL TASARIM ÖGELERİ										TEMEL TASARIM İLKELERİ						GESTALT ALGI KURAMI					
ÖĞRENCİ NO	2 BOYUTLU ÖDEV	3 BOYUTLU ÖDEV	ÇİZGİ	YÖN	ARALIK	BİÇİM	ÖLÇÜ	RENK	DEĞER	DOKU	IŞIK GÖLGE	HAREKET	TEKRAR	KARŞITLIK	UYGUNLUK	KORAM	DENGE	EGEMENLİK	ŞEKİL ZEMİN İLİŞKİSİ	BENZERLİK	DEVAMLILIK	TAMAMLAMA	YAKINLIK	BASİTLİK
1														X				X						
2					X								X	X				X						
3														X			X	X						
4											X			X				X						
5														X				X						
6											X		X	X			X							
7														X		X		X						
8			X					X		X				X				X	X					
9																	X							
10					X	X								X		X		X						

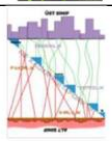
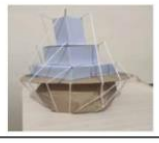
Çizelge 4.19.b Öğrencilerin dönem ödevinde kullandıkları temel tasarım öge, ilke ve gestalt algı kuramı ilkeleri

			TEMEL TASARIM ÖGELERİ										TEMEL TASARIM İLKELERİ						GESTALT ALGI KURAMI					
ÖĞRENCİ NO	2 BOYUTLU ÖDEV	3 BOYUTLU ÖDEV	ÇİZGİ	YÖN	ARALIK	BİÇİM	ÖLÇÜ	RENK	DEĞER	DOKU	IŞIK GÖLGE	HAREKET	TEKRAR	KARŞITLIK	UYGUNLUK	KORAM	DENGE	EGEMENLİK	ŞEKİL ZEMİN İLİŞKİSİ	BENZERLİK	DEVAMLILIK	TAMAMLAMA	YAKINLIK	BASITLIK
11													X											
12				X				X					X	X				X						
13													"	X				X		X				
14														X			X	X						
15														X				X						
16														X							X			
17														X		X		X						
18													X	X				X			X			
19					X		X							X	X		X	X						
20								X						X										

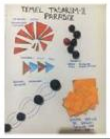
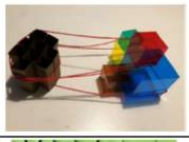
Çizelge 4.19.c Öğrencilerin dönem ödevinde kullandıkları temel tasarım öge, ilke ve gestalt algı kuramı ilkeleri

			TEMEL TASARIM ÖGELERİ										TEMEL TASARIM İLKELERİ						GESTALT ALGI KURAMI					
ÖĞRENCİ NO	2 BOYUTLU ÖDEV	3 BOYUTLU ÖDEV	ÇİZGİ	YÖN	ARALIK	BİÇİM	ÖLÇÜ	RENK	DEĞER	DOKU	IŞIK GÖLGE	HAREKET	TEKRAR	KARŞITLIK	UYGUNLUK	KORAM	DENGE	EGEMENLİK	ŞEKİL ZEMİN İLİŞKİSİ	BENZERLİK	DEVAMLILIK	TAMAMLAMA	YAKINLIK	BASİTLİK
21																					X			
22														X				X						
23						X									X		X	X	X					
24													X	X										
25													X	X										
26													X	X				X						
27							X							X										
28														X										
29														X										
30																							X	

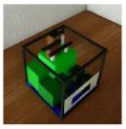
Çizelge 4.19.d Öğrencilerin dönem ödevinde kullandıkları temel tasarım öge, ilke ve gestalt algı kuramı ilkeleri

			TEMEL TASARIM ÖGELERİ										TEMEL TASARIM İLKELERİ						GESTALT ALGI KURAMI					
ÖĞRENCİ NO	2 BOYUTLU ÖDEV	3 BOYUTLU ÖDEV	ÇİZGİ	YÖN	ARALIK	BİÇİM	ÖLÇÜ	RENK	DEĞER	DOKU	IŞIK GÖLGE	HAREKET	TEKRAR	KARŞITLIK	UYGUNLUK	KORAM	DENGE	EGEMENLİK	ŞEKİL ZEMİN İLİŞKİSİ	BENZERLİK	DEVAMLILIK	TAMAMLAMA	YAKINLIK	BASİTLİK
31														X										
32																				X				
33				X	X								X	X		X								
34								X			X				X					X				
35													X											
36														X		X						X		
37														X				X						
38								X					X	X				X						
39														X										
40						X	X							X										

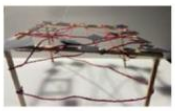
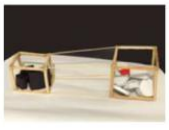
Çizelge 4.19.e Öğrencilerin dönem ödevinde kullandıkları temel tasarım öge, ilke ve gestalt algı kuramı ilkeleri

			TEMEL TASARIM ÖGELERİ										TEMEL TASARIM İLKELERİ						GESTALT ALGI KURAMI					
ÖĞRENCİ NO	2 BOYUTLU ÖDEV	3 BOYUTLU ÖDEV	ÇİZGİ	YÖN	ARALIK	BİÇİM	ÖLÇÜ	RENK	DEĞER	DOKU	IŞIK GÖLGE	HAREKET	TEKRAR	KARŞITLIK	UYGUNLUK	KORAM	DENGE	EGEMENLİK	ŞEKİL ZEMİN İLİŞKİSİ	BENZERLİK	DEVAMLILIK	TAMAMLAMA	YAKINLIK	BASİTLİK
41														X				X						
42			X			X	X	X		X				X	X									
43														X				X						
44														X										
45														X				X						
46						X												X		X				
47																								
48					X	X								X				X						
49							X						X	X			X	X						
50													X	X										

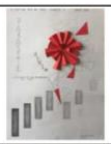
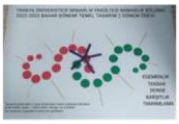
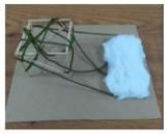
Çizelge 4.19.f Öğrencilerin dönem ödevinde kullandıkları temel tasarım öge, ilke ve gestalt algı kuramı ilkeleri

			TEMEL TASARIM ÖGELERİ										TEMEL TASARIM İLKELERİ						GESTALT ALGI KURAMI					
ÖĞRENCİ NO	2 BOYUTLU ÖDEV	3 BOYUTLU ÖDEV	ÇİZGİ	YÖN	ARALIK	BİÇİM	ÖLÇÜ	RENK	DEĞER	DOKU	IŞIK GÖLGE	HAREKET	TEKRAR	KARŞITLIK	UYGUNLUK	KORAM	DENGE	EGEMENLİK	ŞEKİL ZEMİN İLİŞKİSİ	BENZERLİK	DEVAMLILIK	TAMAMLAMA	YAKINLIK	BASİTLİK
51													X			X		X				X		
52													X	X										
53								X			X				X			X						
54													X	X				X						
55													X	X		X		X	X					
56														X										
57													X	X				X						
58													X	X				X						
59													X	X				X		X				
60														X					X					

Çizelge 4.19.g Öğrencilerin dönem ödevinde kullandıkları temel tasarım öge, ilke ve gestalt algı kuramı ilkeleri

			TEMEL TASARIM ÖGELERİ										TEMEL TASARIM İLKELERİ						GESTALT ALGI KURAMI					
ÖĞRENCİ NO	2 BOYUTLU ÖDEV	3 BOYUTLU ÖDEV	ÇİZGİ	YÖN	ARALIK	BİÇİM	ÖLÇÜ	RENK	DEĞER	DOKU	IŞIK GÖLGE	HAREKET	TEKRAR	KARŞITLIK	UYGUNLUK	KORAM	DENGE	EGEMENLİK	ŞEKİL ZEMİN İLİŞKİSİ	BENZERLİK	DEVAMLILIK	TAMAMLAMA	YAKINLIK	BASİTLİK
61								X						X		X								
62														X	X	X	X	X						
63														X		X		X						
64						X		X						X										
65					X								X						X	X				
66														X		X	X	X						
67						X		X		X				X	X			X	X					
68													X	X		X								
69														X										
70														X		X		X	X					

Çizelge 4.19.h Öğrencilerin dönem ödevinde kullandıkları temel tasarım öge, ilke ve gestalt algı kuramı ilkeleri

			TEMEL TASARIM ÖGELERİ										TEMEL TASARIM İLKELERİ						GESTALT ALGI KURAMI					
ÖĞRENCİ NO	2 BOYUTLU ÖDEV	3 BOYUTLU ÖDEV	ÇİZGİ	YÖN	ARALIK	BİÇİM	ÖLÇÜ	RENK	DEĞER	DOKU	IŞIK GÖLGE	HAREKET	TEKRAR	KARŞITLIK	UYGUNLUK	KORAM	DENGE	EGEMENLİK	ŞEKİL ZEMİN İLİŞKİSİ	BENZERLİK	DEVAMLILIK	TAMAMLAMA	YAKINLIK	BASİTLİK
71														X										
72														X										
73													X	X										
74						X			X				X	X				X						
75														X		X		X						
76														X			X	X						
77														X	X	X								
78														X										
79														X			X							
80						X	X						X					X	X					

Çizelge 4.19.ı Öğrencilerin dönem ödevinde kullandıkları temel tasarım öge, ilke ve gestalt algı kuramı ilkeleri

			TEMEL TASARIM ÖGELERİ										TEMEL TASARIM İLKELERİ						GESTALT ALGI KURAMI					
ÖĞRENCİ NO	2 BOYUTLU ÖDEV	3 BOYUTLU ÖDEV	ÇİZGİ	YÖN	ARALIK	BİÇİM	ÖLÇÜ	RENK	DEĞER	DOKU	IŞIK GÖLGE	HAREKET	TEKRAR	KARŞITLIK	UYGUNLUK	KORAM	DENGE	EGEMENLİK	ŞEKİL ZEMİN İLİŞKİSİ	BENZERLİK	DEVAMLILIK	TAMAMLAMA	YAKINLIK	BASİTLİK
81														X										
82													X	X				X						
83																	X	X						
84														X				X	X	X				
85								X						X				X						
86														X				X						
87														X			X	X						
88														X				X						
89										X				X				X						
90													X				X							

Çizelge 4.19.j Öğrencilerin dönem ödevinde kullandıkları temel tasarım öge, ilke ve gestalt algı kuramı ilkeleri

			TEMEL TASARIM ÖGELERİ										TEMEL TASARIM İLKELERİ						GESTALT ALGI KURAMI					
ÖĞRENCİ NO	2 BOYUTLU ÖDEV	3 BOYUTLU ÖDEV	ÇİZGİ	YÖN	ARALIK	BİÇİM	ÖLÇÜ	RENK	DEĞER	DOKU	IŞIK GÖLGE	HAREKET	TEKRAR	KARŞITLIK	UYGUNLUK	KORAM	DENGE	EGEMENLİK	ŞEKİL ZEMİN İLİŞKİSİ	BENZERLİK	DEVAMLILIK	TAMAMLAMA	YAKINLIK	BASİTLİK
91								X		X			X								X			X
92							X						X	X				X						
93														X		X							X	
94														X										
95														X										
96																X	X	X						
97										X				X				X						

Tekrar ilkesi; filmde senaryonun akışının sağlanması için karakterlerin devamlı yaptığı roller ve mekânların kullanım tekrarları görülmektedir.

Parazit filminde Park ailesinin içinde bulunduğu hayat ve günlük rutinleri mutlak tekrar ilkesiyle açıklanabilir. Park ailesindeki annenin günlük rutini evde çocuklarla birlikte oturmak ve onların eğitimlerini takip etmek, hizmetçinin eğitim alan çocuklara sürekli meyve getirmesi, babanın evden sabah çıkıp akşam gelmesi örnek gösterilebilir.

Karşıtlık ilkesi; film boyunca en çok gözüken temel tasarım ilkesidir. Yüksek gelirli ailenin evinin konumu şehrin yukarısında ve yüksek bahçe duvarları içinde yer alırken düşük gelirli ailenin evi zemin kotunun da aşağısında yer almaktadır. Yüksek gelirli ailenin evinde merdivenlerden sürekli yukarı çıkarken sahneler çekilmiştir. Merdivenden aşağı inerken ki sahnelerde hep düşük gelirli aile üyeleri yer almaktadır.

Uygunluk ilkesi; yüksek ve düşük gelirli ailenin evleri biçim uygunluğunu vurgulamaktadır. Yüksek gelirli ailenin evinde düşük gelirli ailenin kimlik değiştirerek yaşaması, bodrum kattaki sığınakta hizmetçinin kocasının gizli bir şekilde yaşaması ve bu iki aile evdeyken her şeyden habersiz yüksek gelirli ailenin evde olması üslup uygunluğunu yansıtmaktadır.

Egemenlik ilkesi; Parazit filmi için kurulan sette yüksek gelirli ailenin evinin düşük gelirli ailenin evinden boyut olarak daha büyük olması ve senaryonun gidişatını etkileyen olayların hep yüksek gelirli ailenin evinde geçmesi sebebiyle yüksek gelirli ailenin evi mekânlar arasında egemenlik kurmuştur.

Koram ilkesi; filmde yüksek gelirli ailenin evine kimlik değiştirerek yavaş yavaş sızan düşük gelirli ailenin bu ev içindeki konumu gitgide artmış ve ev halkına zarar verecek boyuta ulaşması koram ilkesi ile açıklanmaktadır.

Denge ilkesi; Sahne kompozisyonu, kamera açıları ve karakter pozisyonları gibi unsurlar, izleyicinin gözünü rahatlatır ve hikayenin anlatımını kolaylaştırmaktadır. Yüksek gelirli aile ve düşük gelirli aile tanışmazken hayatlarındaki denge, ailelerin tanışması ve bodrum kattaki hizmetçinin kocasının ortaya çıkması ile bozulmuştur.

Bir filmi değerlendirirken, temel tasarım ilkelerinin nasıl kullanıldığına dikkat etmek, film deneyimini daha zengin ve anlamlı hale getirmektedir.

BÖLÜM 5

SONUÇ & ÖNERİLER

Mimarlık, özgün bir ifade biçimi olarak kabul edilmekte olup, bu ifade biçimini öğretmede kullanılan temel araçlar stüdyo dersleridir. Mimarlık eğitiminin başlangıcını oluşturan temel tasarım dersleri, stüdyo kültürünün şekillenmesinde önemli bir rol oynamaktadır. Bu derslerde öğrenciler, somut tasarım problemlerinden ziyade soyut görsel formlar üzerinde çalışarak tasarım dilinin temellerini anlamaya başlarlar. Soyutlama süreci, öğrencilerin estetik değerlerini ve görsel zevklerini oluşturmalarına ve geliştirmelerine önemli ölçüde katkıda bulunur.

Modern temel tasarım eğitimi, özellikle Bauhaus okulunun eğitim metodolojisinden derinlemesine etkilenmiştir. Bu eğitim yaklaşımı, öğrencilere temel tasarım prensiplerini, görsel tasarım ilkelerini ve ortak bir tasarım dilini kavratmayı amaçlar. Öğrencilerin tasarım dilini oluşturmaları, tasarım sürecini anlamalarını sağlar ve çeşitli görsel ifadeler arasında bağlantılar kurmalarına yardımcı olmaktadır.

Temel Tasarım dersleri, öğrencilere mimari çevredeki görsel unsurları anlama ve yorumlama yeteneği kazandırmayı hedefler. Bu dersler, öğrencilere mimarlık disiplini hakkında temel bir anlayış sunarak gelecekteki tasarım çalışmaları için sağlam bir temel oluşturur.

Bu bağlamda, öğrencilerin mevcut estetik değerler ve görsel tercihleri üzerinde derinlemesine düşünmeleri ve bunları sorgulamaları büyük önem taşır. Ayrıca, öğrencilerin yeni ve yenilikçi tasarım fikirleri geliştirebilecek bir zihniyetle tasarım ilkelerini keşfetmeleri teşvik edilmelidir. Bu yaklaşım, öğrencilerin yaratıcı potansiyellerini ortaya çıkararak mimari tasarım alanında ilerlemelerini sağlar ve disiplinin gelecekteki gelişimine önemli katkılarda bulunur.

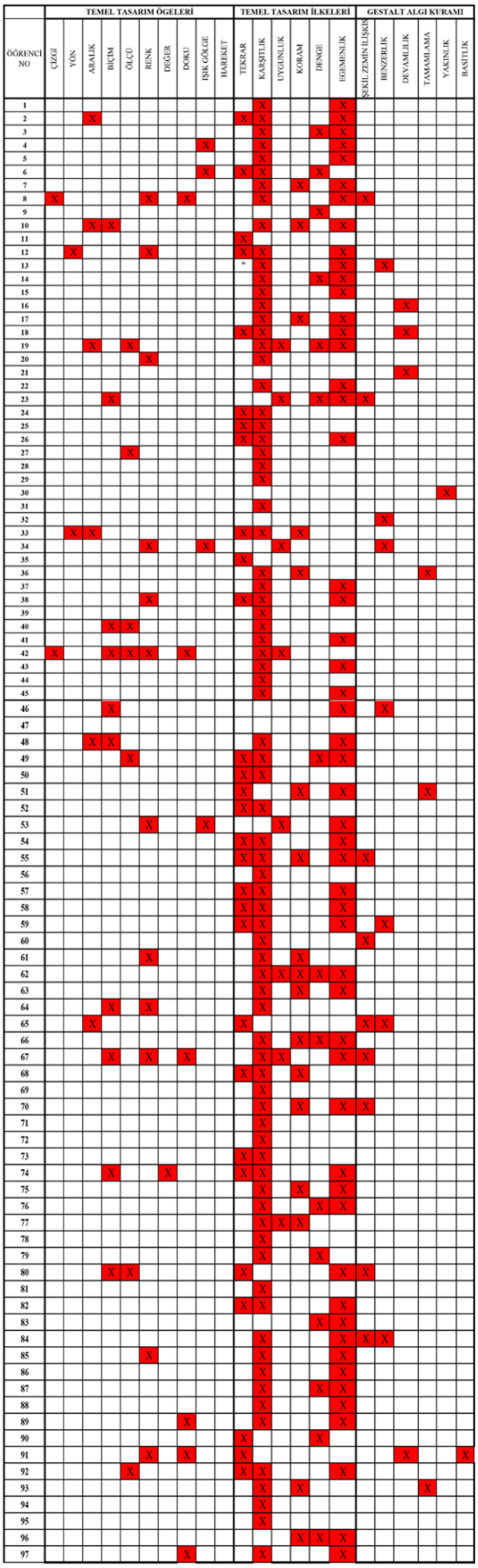
Mimarlıkta mekân tasarımına yönelik yaklaşımlar, genellikle bütüncül bir perspektifle ve verimlilik esas alınarak geliştirilirken, sinemada mekân tasarımı, çerçeveleme, montaj gibi sinematografik unsurların yanı sıra oyuncuların hareketleri ve bu hareketlere bağlı kamera açıları ve hareketleri temel alınarak oluşturulmaktadır (Us, Fatih, 2023).

Toplumun derin farklılıklar barındıran iki zıt kutbunda yaşayan iki ailenin gündelik yaşam pratiklerinin sinemaya aktarıldığı Parazit filminde, ailelerin sosyo-ekonomik düzeylerindeki farklılıkların yaşadıkları mekânlara yansıdığı açıkça görülmektedir. Örneğin, Kim ailesinin yaşadığı mahalle karmaşık ve dar sokaklarıyla betimlenirken, Park ailesinin evi düzenli, geniş ve temiz bir çevrede yer almaktadır. Kim ailesi için mekânlar, alan kısıtlaması nedeniyle çoklu işlevlere sahipken, Park ailesi için bu durum tamamen tercihlere dayalıdır. Filmdeki merdiven unsuru da önemli bir semboldür; Park ailesi evine girebilmek için merdivenleri çıkmak zorundayken, Kim ailesi evlerine ulaşmak için merdivenleri inmektedir. Bu durum, filmdeki toplumsal hiyerarşiyi yansıtan bir metafor olarak değerlendirilebilir. Her iki ailenin, kendilerine özgü biçimlerde tanımladığı mekânları, aidiyet hissini sosyo-ekonomik farklılıklardan bağımsız bir şekilde dönüştürme çabaları, bu hissin doğasına dair önemli bir gösterge sunmaktadır.

Sinema, izleyiciye sunduğu olay örgüsünü mevcut veya film için özel olarak tasarlanmış mekânlar aracılığıyla aktararak insan-mekân ilişkilerini düzenleyen bir işlev üstlenmektedir. Toplumsal yapının özelliklerini, farklılıklarını ve bu farklılıklardan kaynaklanan gerilimleri gözler önüne seren "Parazit" filmi gibi yapımlar, sinemanın kendi disiplinini zenginleştirmekte ve mimarlık disiplinine önemli katkılarda bulunmaktadır.

Öğrencilerden, temel tasarım dönem ödevi olarak seçilen "Parazit" filminden temel tasarım öge, ilke ve gestalt algı kuramına ilişkin çıkarımlarını kompozisyon olarak anlatmaları ardından iki boyutlu posterlerini ve üç boyutlu maketlerini yapmaları istenmiştir. Bu ödev, öğrencilere görsel tasarım ilkelerini daha derinlemesine anlamaları ve kendi yaratıcı düşünceleri ile bunu somut bir tasarıma dökmeleri amaçlanmıştır.

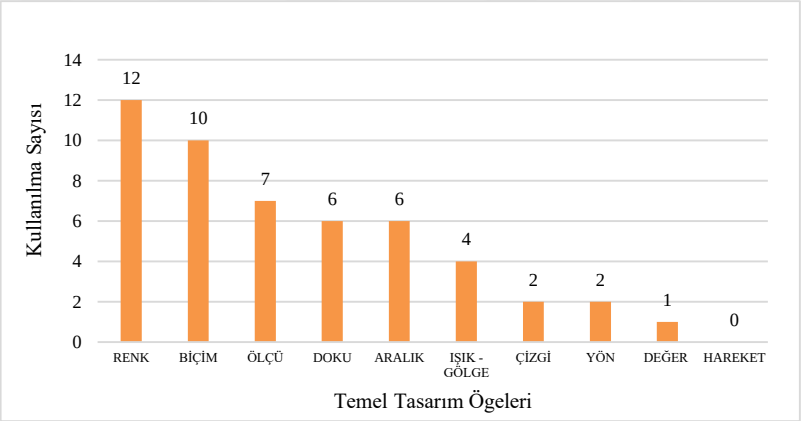
Çizelge 5.1. Öğrenci ödevleri değerlendirme tablosu



97 öğrenci ile yapılan bu değerlendirmede, öğrencilere sunulan bir filmde tespit ettikleri mimari tasarım ilkelerinin analizini içermektedir. Veriler üç farklı kategoriye ayrılmıştır: "Temel Tasarım Öğeleri", "Gestalt Algı Kuramı" ve "Temel Tasarım İlkeleri". Her kategori için sütun grafikler oluşturulmuş ve tespit edilen ilkelerin toplam sayıları analiz edilmiştir. Ayrıca, her kategoride en çok tespit edilen ilkeleri öne çıkarmak amacıyla yüzdelik dilimler hesaplanmıştır.

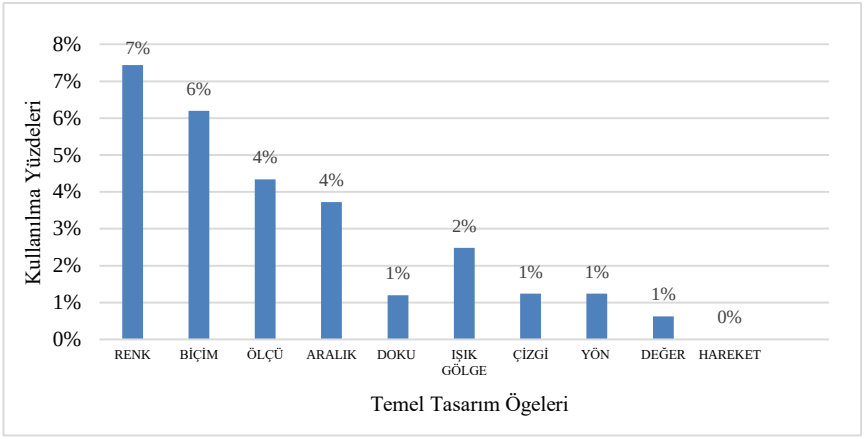
Temel tasarım ögeleri; Çizgi, Yön, Aralık, Biçim, Ölçü, Renk, Değer, Doku, Işık Gölge, Hareketten oluşmaktadır. Teslim edilen dönem ödevlerinde en çok tespit edilen ögeler: renk, biçim, ölçü, aralık, dokudur.

Dönem ödevini teslim eden 97 öğrenciden 30'u(%31) ödevlerinde temel tasarım ögelerine yer vermiştir.67 öğrenci (%69) ödevinde temel tasarım ögelerine yer vermemiştir. Çizelge 5.1.'de öğrencilerin birden fazla öge kullandığı görülmüştür. Öğrencilerin 12 kez renk, 10 kez biçim, 7 kez ölçü, 6 kez doku, 6 kez aralık, 4 kez ışık-gölge, 2 kez çizgi, 2 kez yön ve 1 kez değer ögesini pafta veya maket anlatılarında kullanırken, hareket ögesinin kullanılmadığı belirlenmiştir.



Şekil 5.1 Öğrencilerin kullandığı temel tasarım ögeleri

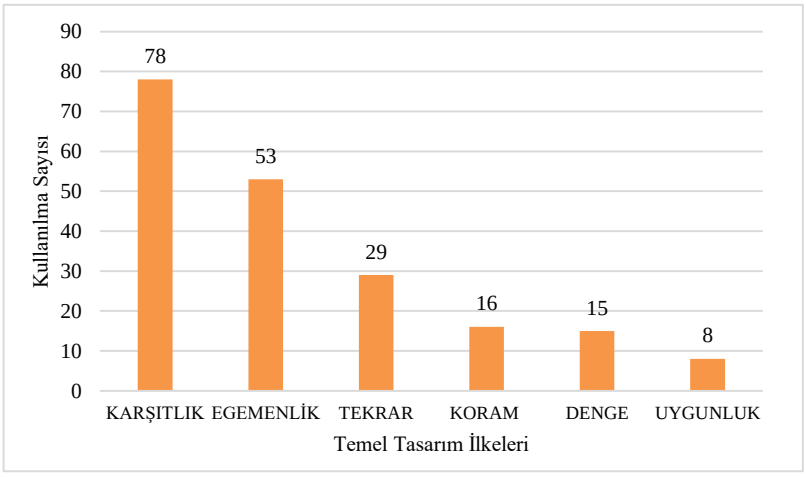
Şekil 5.2'de öğrencilerin dönem ödevlerinde kullandığı temel tasarım ögelerinin yüzdelikleri gösterilmiştir. Renk ögesi %7, biçim ögesi % 6, ölçü ve doku ögesi %4, ışık- gölge ögesi %2, çizgi, doku ve yön ögeleri %1, değer ögesi %1 ve hareket ögeleri kullanımı %0dır.



Şekil 5.2 Temel tasarım ögelerinin kullanım oranları

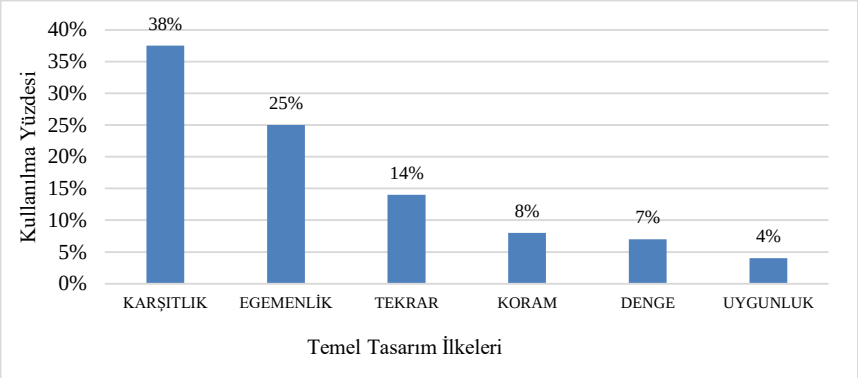
Temel tasarım ilkeleri; tekrar, uygunluk, karşıtlık, egemenlik, koram, dengedir. Teslim edilen dönem ödevlerinde en çok tespit edilen ilkeler: zıtlık, egemenlik tekrar, koram, dengedir.

Dönem ödevini teslim eden 97 öğrenciden 93'ü(%95) ödevlerinde temel tasarım ögelerine yer vermiştir.4 öğrenci (%5) ödevinde temel tasarım ilkelerine yer vermemiştir. Çizelge 5.1.'de öğrencilerin birden fazla ilke kullandığı görülmüştür. Öğrenciler 78 kez karşıtlık ilkesi, 53 kez egemenlik ilkesini, 29 kez tekrar ilkesini, 16 kez koram ilkesini, 15 kez denge ilkesini ve 8kez uygunluk ilkesini kullanmıştır (Şekil5.3).



Şekil 5.3 Öğrencilerin kullandığı temel tasarım ilkeleri

Şekil 5.4'de öğrencilerin dönem ödevlerinde kullandığı temel tasarım ilkelerinin yüzdelikleri gösterilmiştir. Karşıtlık ilkesi %38, egemenlik %25, tekrar ilkesi %14, koram ilkesi %8, denge ilkesi %7, uygunluk ilkesi %4'dür.

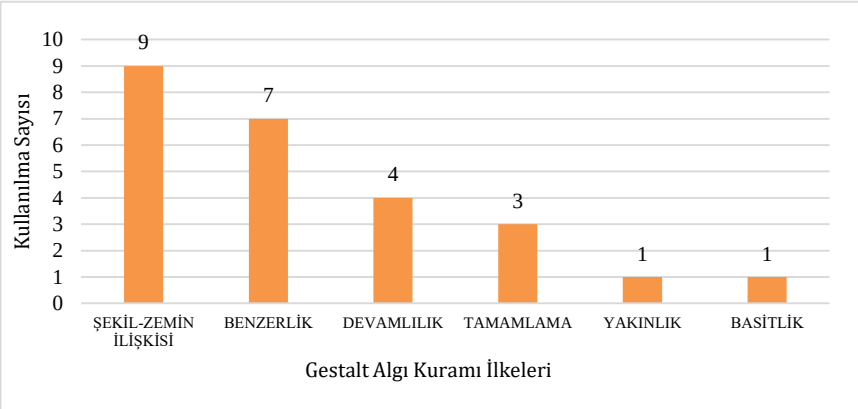


Şekil 5.4 Temel tasarım ilkelerinin kullanım oranları

Gestalt algı kuramı ilkeleri şekil zemin ilişkisi, benzerlik, devamlılık, tamamlama, yakınlık ve basitlikten oluşmaktadır.

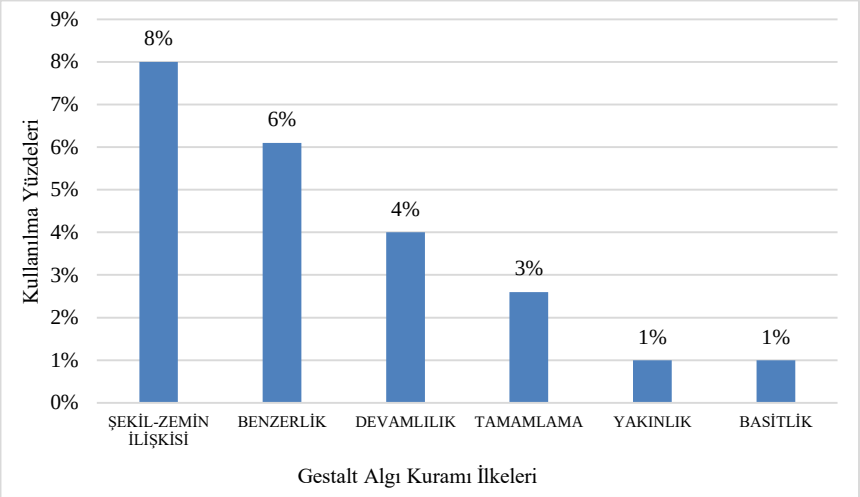
Teslim edilen dönem ödevlerinde en çok tespit edilen Gestalt algı kuramı ilkeleri şekil-zemin ilişkisi, benzerlik ve devamlılıktır.

Dönem ödevini teslim eden 97 öğrenciden 22'si(23) ödevlerinde gestalt algı kuramı ilkelerine yer vermiştir. 75 öğrenci (%77) ödevinde gestalt algı kuramı ilkelerine yer vermemiştir. Çizelge 5.1.'de öğrencilerin birden fazla gestalt algı kuramı ilkesi kullandığı görülmüştür. Öğrenciler 9 kez şekil- zemin ilişkisini,7 kez benzerlik, 4 kez devamlılık, 3 kez tamamlama, 1kez yakınlık ve basitlik ilkesini kullanmıştır (Şekil5.5).



Şekil 5.5 Öğrencilerin kullandığı gestalt algı kuramı kavramları

Şekil 5.6’da öğrencilerin dönem ödevlerinde kullandığı gestalt algı kuramı ilkelerinin yüzdelikleri gösterilmiştir. Şekil -zemin ilişkisi %8, benzerlik %6, devamlılık %4, tamamlama %3, yakınlık ve basitlik %1’dir.



Şekil 5.6 Gestalt algı kuramı kavramlarının kullanım oranları

Her bir ilkenin kategorilerde tespit edilme yüzdeleri, ilkelerin hangi kategorilerde daha fazla dikkat çektiğini göstermektedir. Bu yüzdeler, öge ve ilkelerin kullanılma oranlarına göre hesaplanmıştır. Temel tasarım ögelerinin kullanım oranı %31, temel tasarım ilkelerinin kullanım oranı %95 ve gestalt algı kuramı ilkelerinin kullanım oranı %22dir. Temel tasarım öge, ilke ve gestalt algı kuramı ilkelerinin kullanım yüzdeleri çizelge 5.2.’de gösterilmiştir. Her kategori için en çok tespit edilen ilkelerin birbirleriyle karşılaştırılması, hangi kategorilerin öğrencilerin dikkatini daha çok çektiğini ortaya koymaktadır. Karşıtlık ilkesi hem "Temel Tasarım İlkeleri" hem de birleşik veri setinde %37,53 ile en çok tespit edilen ilke olarak öne çıkmaktadır.

Çizelge 5.2. Temel tasarım öge, ilke ve gestalt algı kuramı kullanım oranları

	İlke Adı	Yüzdelik Değeri	Toplam Yüzdelik Değerleri
TEMEL TASARIM ÖGELERİ	ÇİZGİ	1,24%	31,00%
	YÖN	1,24%	
	ARALIK	3,72%	
	BİÇİM	6,20%	
	ÖLÇÜ	4,34%	
	RENK	7,44%	
	DEĞER	0,62%	
	DOKU	3,72%	
	IŞIK GÖLGE	2,48%	
	HAREKET	0%	
TEMEL TASARIM İLKELERİ	TEKRAR	13,78%	95,00%
	KARŞITLIK	37,53%	
	UYGUNLUK	3,80%	
	KORAM	7,60%	
	EGEMENLİK	7,13%	
	DENGE	25,18%	
GESTALT ALGI KURAMI	ŞEKİL ZEMİN İLİŞKİSİ	7,92%	22,00%
	BENZERLİK	6,16%	
	DEVAMLILIK	3,52%	
	TAMAMLAMA	2,64%	
	YAKINLIK	0,88%	
	BASİTLİK	0,88%	

Temel tasarım öge ilke ve gestalt algı kuramı kapsamında teslim edilen pafta ve maketler incelendiğinde ödevlerde temel tasarım ilkleri öge ve gestalt algı kuramına göre daha çok kullanılmış ve filmdeki sahnelerde daha çok fark edilmiştir. Öğrencilerin teslim ettiği pafta ve maketlerde kullandıklarını söyledikleri öge ilke ve gestalt algı kuramı kavramları 2 boyutlu paftalarında daha net görülürken maketlerde bu başarı düşmüştür.

Gestalt algı kuramının temel tasarım öge ve ilkelerine göre paftalarda ve maketlerde daha az kullanılmasının sebebi temel tasarım öge ve ilkelerinin kavramsal olarak sosyal hayatımız içinde de bulunmasıdır. Örneğin temel tasarım ögesi olan rengin ve temel tasarım ilkesi olan karşıtlığın ödevlerde en çok kullanılan olarak çıkmasının sebebi öğrencilerin bu ögeye ders öncesinde de aşina olması gösterilebilir. Bunun yanında

gestalt algı kuramı algılama ve problem çözme süreciyle ilgilidir. Kavramları öğrenen öğrencilerin bu kavramları problem çözme süreçlerine dahil etmeleri temel tasarım öge ve ilkelerine göre daha zor olmaktadır. Bu sebeple ödevlerde kullanımı daha düşüktür. Öğrencilerin Temel Tasarım I ve II derslerinde öğrendikleri bu kavramları Parazit filmi üzerinden irdeleyebilmeleri dersin başarılı olduğunu göstermektedir.

Sinema sanatı mimarlık eğitimini doğrudan etkilemiştir. Sinema sanatının mimarlık ve mimarlık eğitimi üzerindeki etkisi bir kere daha açığa çıkmıştır.

Mimarlık, disiplinler arası bir uğraş olup, mühendislik, teknoloji ve bilişim gibi bilimsel alanların yanı sıra sanatsal bir yönü de barındırmaktadır. Bir bireyin kendini ifade edebilmesi ve yaşamını sürdürebilmesi için bu alanların tümüne ihtiyaç vardır. Bu nedenle, mimarlık, ilişki içinde olduğu tüm disiplinlerle yakın etkileşim kurmalıdır. Herhangi bir alanla bağını büyük oranda veya tamamen koparan mimarlık, eksik ve hatalı bir mimarlık olacaktır.

Bu bağlamda, mimarlık mesleğini ve eğitimini sanatsal alanlardan uzaklaştırma girişimlerine karşı durmalıyız. Estetik, tasarım ve sanat derslerini mimarlık eğitiminin merkezine koyarak, mimarlık öğrencilerinin sanatsal yönlerini geliştirmelerini sağlamalıyız. Mimarlık eğitim müfredatlarında estetik, tasarım ve sanat derslerinin sayısının artırılması ve içeriklerinin çeşitlendirilmesi önerilmektedir.

Ayrıca, mimarlık ile diğer sanat dalları arasındaki ilişkinin somut olarak anlaşılabilmesi ve bu ilişkinin mimarlığın niteliğine etkisinin görülebilmesi için çalışmalar yapılabilir. Bu kapsamda, mimarlık ile heykel, sinema, tiyatro ve edebiyat dalları arasında workshoplar düzenlenebilir. Ünlü Alman edebiyatçı Johann Wolfgang von Goethe'nin “Mimarlık, donmuş müziktir” sözü, mimarlık ve müzik sanatı arasındaki ilişkiyi vurgular niteliktedir.

Küreselleşen dünyada estetik ve sanat altyapısından uzak ve tekdüzeleşmiş mimarlık eğitimiyle tekdüze mimarlar yetiştirilmesine karşı güçlü refleksler geliştirilmelidir. Mimarlığın sanatsal yönü bu şekilde korunabilir ve geliştirilebilir olacaktır.

BÖLÜM 6

KAYNAKLAR

Adiloğlu, F. (2005). *Sinemada Mimari Açılımlar:* Halit Refiğ Filmleri. Es Yayınları.

Allmer, A. (2010). *Sinemekân: Sinemada Mimarlık.* Varlık Yayınları.

Alpaslan, S. A. (2003). *Tasarım Mesleki Resim* (1. Baskı). Ya-Pa Yayınları.

Arcan, E. F., & Evci, F. (1999). *Mimari Tasarıma Yaklaşım: Bina Bilgisi Çalışmaları*.

Arnheim, R. (1974). *Sanat Ve Görsel Algı.* California Üniversitesi Yayınları. Tasarım Yayın Grubu.

Atalar, E. (2005). *Sinema Dili Ve Mimari Mekân* (Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü).

Beşgen, A., Köseoğlu, Ş., Yaşar, T. S., & Kılıçbay, M. (2014). *Gestalt'in Sinemadaki Ak(İ)Si.* In Ş. Ö. Gür (Ed.), Mimari Güncellemeler (Ss. 279-338). Nobel Yayın Dağıtım.

Beşgen, A., & Köseoğlu, Ş. (2019). *Sinema-Mimarlık Arakesitinde Bir Mekâna Dokunmak: Sine-Tasarım Atölyesi*. Sinefilozofi Dergisi, 2019 Özel Sayı.

Bozkurt, N. (1995). *Sanat Ve Estetik Kuramları*. Sarmal Yayınevi.

Bowman, B. (1992). *Master Space: Film İmages Of Capra, Lubitsch, Sternberg And Wyler*. Greenwood Press.

Ching, F.D.K. (2017), *Mimarlık: Biçim Mekân ve Düzen.* Yem Yayınları, 8.Baskı İstanbul"

Dinçay, D. (2010). *1960-2010 Yılları Arasında İstanbul Kentli Konut İç* Mekân *Düzenlemelerini Türk Sineması Üzerinden Okumak.* İstanbul Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü Doktora Tezi, İstanbul

Dorsay, A. (2004). *Tutkulu Sinema Yazıları: İşte Büyü Zamanı.* Nokta Yayınevi.

Dostoğlu, T. (2003). *Mimarlık Eğitimi 2003.* Mimarlık 314 Dergisi Kasım-Aralık Sayısı

Erdal, İ. T. (2006). *Gestalt Kuramının Grafik Tasarıma Etkilerinin İncelenmesi* (Yüksek Lisans Tezi, Kocaeli Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü).

Ertem, Ü. (2010). *Sinema ve Mimarlık Etkileşiminin Örnek Kara Filmler Üzerinden İncelenmesi (*Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü).

Graham, L. (2008). *Gestalt Theory İn İnteractive Design*. Journal Of Humanities And Social Science, 2, 571.

Güngör, İ. H. (2005). *Görsel Sanatlar ve Mimarlık İçin Temel Tasar.* YEM Yayınları.

Hart, J. P. (2008). *Art Of The Storyboard.* Elsevier Science & Technology.

Kant, I. (1993). *Arı Usun Eleştirisi* (Aziz Yardımlı, Çev.). İstanbul.

Kıran, A., ve Polatoğlu Baytin, Ç. (2006). *Bina Bilgisi'ne Giriş.* Yıldız Teknik Üniversitesi Basım-Yayın Merkezi.

Kısa Ovalı P ve Ataç Özsoy B. (2022*). Temel Tasarım I-II Yayınlanmamış Ders Notları.* Trakya Üniversitesi. Mimarlık Fakültesi. Mimarlık Bölümü.

Kroll, A. (2011). AD *Classics: Church Of The Light* / Tadao Ando Architect & Associates. Archdaily. Https://Www.Archdaily.Com/101260/Ad-Classics-Church-Of-The-Light-Tadao-Ando

Lefebvre, H. (2014). *Mekânın Üretimi* (Işık Ergüden, Çev.). Sel Yayıncılık.

Lury, K., & Massey, D. (1999). *Making Connections*. Screen, 40(3).

Mascelli, J. V. (2007). *Sinemanın Beş Temel Öğesi.* İmge Kitabevi Yayınları.

Özek, V. (1993). *Mimarlıkta Temel Tasar*. Trakya Üniversitesi. Mühendislik &Mimarlık Fakültesi. Mimarlık Bölümü.

Senemoğlu. (2004). *Gelişim ve Öğrenme.* Gazi Yayınevi.

Süalp, Ç., Karaman Öztaş, S., & Coşgun, N. (2023). *Uyarlanabilir Kinetik Cephe Sistemlerinin Gömülü Enerji Bağlamında İncelenmesi: Kiefer Teknik Galerisi.* Eksen Dokuz Eylül Üniversitesi Mimarlık Fakültesi Dergisi, 4(2), 90-103.

Taşçıoğlu, M. (2013). *Bir Görsel İletişim Platformu Olarak Mekân (*1. Baskı). Sel Yayıncılık.

Türkün Dostoğlu, F. (2003). *2003 Yılında Türkiye'de Mimarlık Eğitimi: Sayısal Veriler Üzerinden Bir Durum Saptaması.* Mimarlık Dergisi.

Varış, F. (1994). *Eğitim Bilimine Giriş*. Atlas Kitabevi.

İNTERNET KAYNAKLARI

URL 1 - https://mimdap.org/portre/jean-nouvel/

URL 2- https://www.sinemalar.com/film/83283/pariste-gece-yarisi

URL 3- https://www.sinemalar.com/film/161704/aclik-oyunlari-1

URL 4- https://bantmag.com/hayao-miyazaki-eskiz/

URL 5- https://www.thisiscolossal.com/2015/06/interstellar-tesseract-set/

URL 6- https://cilginfizikcilervbi.com/bilgisayar-uretimli-imgeleme-cgi-nedir/

URL7-https://www.acikpencere.com/arastirma-alanlari/beseri-bilimler/modern-mimarlikta-5-ilke-ve-villa-savoye/

UR 8- https://v3.arkitera.com/v1/diyalog/ihsanbilgin/lecorbusier.htm

URL9-http://www.azizmsanat.org/2016/07/12/sovyet-sinemasinin-devrimi-montaj-onur-kesapli/

URL10-https://www.architonic.com/en/project/ernst-giselbrecht-partner-dynamic-facade-kiefer-technic-showroom/5100449

URL 11- https://www.arkitektuel.com/isik-kilisesi/

URL12-https://www.dezeen.com/2022/05/20/daniel-libeskind-jewish-museum-deconstructivist-architecture/

URL 13- https://whoisataturk.com/g/icerik/Anitkabir-Mausoleum/846

URL14-https://www.canon.com.tr/get-inspired/tips-and-techniques/composition-tips-urban-cityscapes/

URL 15- https://arkeofili.com/atinanin-kalbi-parthenon/

URL 16- https://www.arkitektuel.com/guggenheim-bilbao-muzesi/

URL 17- https://www.arkitektuel.com/sydney-opera-binasi/)

URL 18- https://betekexport.com/tr/kesfet/renk-bilgileri/renk-carki/index.html

URL 19- https://hakkisenkeser.blogspot.com/2018/01/renk-ve-boyar-madde-nedir.html

URL 20- https://www.doku.gen.tr/

URL 21- https://bikifi.com/biki/golge-ve-yansima/

https://medium.com/@gezibilgicom/milwaukee-sanat-m%C3%BCzesi-3c3ce64a39d1

URL 22- https://medium.com/@gezibilgicom/milwaukee-sanat-m%C3%BCzesi-3c3ce64a39d1

URL23- https://www.santiye.com.tr/10-soruda-cephe-tasarimi-ve-uygulamasi-3590.html)

URL 24-https://bahaihouseofworship.in/

URL 26- https://www.basyolla.com/blog/tasarim-ilkeleri-nelerdir-tasarimda-dikkat-edilmesi-gereken-noktalar/

URL 27- https://tr.pinterest.com/pin/350014202259685974/

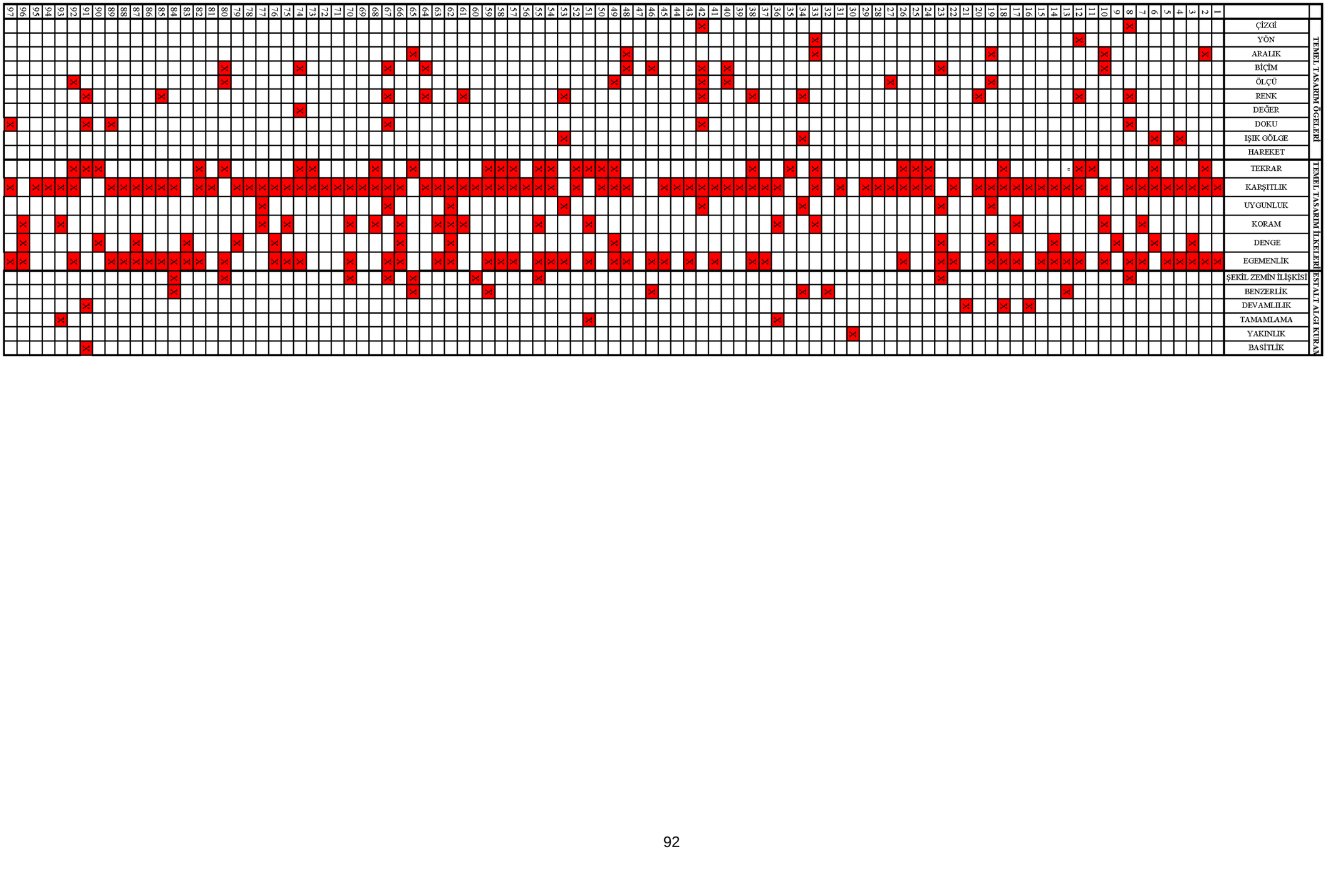
URL 28- https://handegrafik.blogspot.com/2013/03/gestalt-kuram_27.html

URL 29- https://uicosmos.co/ux-design/gestalt-ilkeleri-nelerdir/

URL30-https://medium.com/sherpa-blog-bulten/kullan%C4%B1c%C4%B1-deneyimi-tasar%C4%B1m%C4%B1nda-bili%C5%9Fsel-psikoloji-gestalt-g%C3%B6rsel-alg%C4%B1-ilkeleri-bad4c3d59786

URL 31- https://www.sinemalar.com/platformlar/blutv

EK1 Öğrenci ödevleri değerlendirme tablosu



ÖZGEÇMİŞ

Adı ve Soyadı: Hatice Tuğçe TEKİN

Derece	Bölüm	Üniversite	Yıl
Lisans	Mimarlık	FMV Işık Üniversitesi	2016-2020
Y. Lisans	Mimarlık	Trakya Üniversitesi	2021-2024

Uluslararası bilimsel toplantılarda sunulan ve bildiri kitaplarında (p*roceedings*) basılan bildiriler:

Examination of Earthen Building Material of Modern Architectural Examples (Kerpiç/2022)