

T.C.

MİMAR SİNAN GÜZEL SANATLAR ÜNİVERSİTESİ

FEN BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ

İÇ MEKAN TASARIMINDA “TEMA” KAVRAMI VE “TEMATİK
MEKAN” OLGUSUNUN ÖRNEKLER ÜZERİNDE ANALİZİ

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Neşe Başak YURTTAŞ

İç Mimar

Fen Bilimleri Enstitüsü İç Mimarlık Ana Bilim Dalı
İç Mimarlık Programı

Tez Danışmanı: Yrd. Doç. Dr. Şenay BODUROĞLU

İSTANBUL - OCAK 2010

İÇ MEKAN TASARIMINDA “TEMA” KAVRAMI VE “TEMATİK MEKAN” OLGUSUNUN ÖRNEKLER ÜZERİNDE ANALİZİ

| | |
|--|------|
| İÇİNDEKİLER | I |
| ÖZET | IV |
| ABSTRACT | VI |
| ÖNSÖZ | VIII |
| RESİM LİSTESİ | IX |
| | |
| GİRİŞ | 1 |
| | |
| 1. BÖLÜM: MEKAN VE İÇ MEKAN KAVRAMLARI | 3 |
| | |
| 1.1. Mekan ve İç Mekan Tanımı | 3 |
| 1.2. Mekan ve Mimari Mekan Oluşumu | 8 |
| 1.3. Mimari Mekanı Tanımlayan Öğeler | 10 |
| 1.3.1. Mekanı Tanımlayıcı Yatay Elemanlar | 10 |
| 1.3.2. Mekan Tanımlayıcı Dikey Elemanlar | 13 |
| 1.3.3. Mekan Tanımlayıcı Elemanlar Arasındaki Açıklıklar | 16 |
| 1.4. Mekanın Bileşenleri ve İç Mekan Tasarımına Etkileri | 18 |
| 1.5. Mekanın Kullanıcısı Olan İnsan Yaşamındaki Önemi | 21 |
| 1.6. Algı Kavramı | 25 |
| 1.6.1. Mekansal Algı Kavramı | 28 |
| 1.6.2. Mekansal Algılamayı Sağlayan Faktörler | 30 |
| 1.6.2.1. Fiziksel Faktörler | 30 |
| 1.6.2.2. Psikolojik Faktörler | 42 |

| | |
|--|-----------|
| 2. BÖLÜM: TEMA KAVRAMI VE İÇ MEKAN TASARIMINDA TEMATİK MEKAN OLGUSU | 44 |
| 2.1. Temanın Tanımı | 44 |
| 2.2. Farklı Disiplinlerde Tema Kavramı | 47 |
| 2.2.1. Edebiyatta Tema | 47 |
| 2.2.2. Sanatta Tema | 49 |
| 2.2.3. Mimarlıkta Tema | 54 |
| 2.3. İç Mekan Tasarımı ve Tematik Mekan Kavramı | 59 |
| 2.4. İç Mekan Tasarımında Tema Kavramının Oluşum Kriterleri | 64 |
| 2.4.1. Malzeme Kullanımı İle | 64 |
| 2.4.2. Renk Kullanımı İle | 68 |
| 2.4.3. Sanat Akımı veya Dönemi Kullanımı İle | 70 |
| 2.4.4. Kavram Kullanımı İle | 74 |
| 2.4.5. Kültür Etkisi | 76 |
| 2.4.6. Coğrafya Etkisi | 81 |
| | |
| 3. BÖLÜM: TEMATİK MEKAN OLGUSUNUN ÖRNEKLER ÜZERİNDE ANALİZİ | 85 |
| 3.1. Temalı Restoranlar | 85 |
| 3.2. Temalı Kafeler ve Barlar | 101 |
| 3.3. Temalı Oteller | 117 |
| 3.4. Temalı Konutlar | 147 |
| 3.5. Temalı Parklar | 159 |

| | |
|------------------|-----|
| SONUÇ | 167 |
| KAYNAKLAR | 170 |
| ÖZGEÇMİŞ | 183 |

ÖZET

İç Mekan Tasarımında “Tema” Kavramı Ve “Tematik Mekan” Olgusunun Örnekler Üzerinde Analizi

Mekan, insanların içinde yaşamakta olduğu uzay boşluğu içerisinde bilinçli veya bilinçsiz bir araç kullanarak sınırladığı üç boyutlu boşluk olarak tanımlanabilir. Genel olarak mekan, içinde hareket edilebilen, eylenimde bulunan, üç boyutlu kütlelerin tasarlanmasıyla elde edilen kavramsal bir hacimdir. Mekan böylece strüktürün kapsadığı “ İç Mekan ” ile strüktürü kapsayan “ Dış Mekan ” kavramlarının bir bileşkesini oluşturur. Mekanı oluşturan çeşitli bileşen ve öğeler, mekansal örgütlenmede çok farklı roller üstlenmektedir. Mimari tasarımda bu öğelerin kullanılış biçimleri mekanın kullanıcıları üzerinde farklı fizyolojik ve psikolojik etkiler oluşturmaktadır.

Mekân, mimarlık mesleğinin ana konusunu oluşturmaktadır. Mekân var olmadan, mimari bir eserin varlığından da söz etmek mümkün olmayacaktır. Çalışmanın ilk bölümünde, mekan ve mimari mekanın oluşumu bilimsel verilere dayanarak incelenmiş, mimari mekanı tanımlayan öğeler anlatılmıştır. Mimari mekan oluşumunda, mekan bileşenlerinin ve elemanlarının yarattığı farklı mekansal etkiler incelenmiş ve mekansal algı kavramı anlatılmıştır. Mekansal algılamayı sağlayan, fiziksel ve psikolojik faktörler, iç mekan örnekleri ile analiz edilmiştir.

İkinci bölümde, bir sanat eserinin merkezinde yer alan temel duygular ve düşünce olan “Tema” kavramı açıklanmış, farklı disiplinlerde tema kavramı, örneklerle incelenmiştir. Tasarımcının kültürel ve sosyal altyapısının, eğitiminin, yeteneklerinin, bilgi birikiminin, beğenilerinin, yaşadığı toplumsal

olayların tüm bileşkesinin tasarımına yansımalarının tematik mekan oluşumu kavramını doğurduğu anlaşılmıştır. İç mekan tasarımında tema kavramının oluşum kriterleri belirlenmiş ve örneklerle açıklanmıştır.

Çalışmanın son bölümünde, tematik mekan olgusu kavramı, örnekler üzerinde analiz edilmiş, dünyada ve ülkemizde yer alan tematik mekan örneklerinden; temalı restoranlar, kafeler, barlar, oteller, konutlar ve parklar incelenmiştir. Sonuç olarak tematik mekan olgusunun iç mekan tasarımındaki yeri ve mekansal algılamaya etkileri, kullanıcılarının mekana gösterdikleri talep ve beğeni yönünden irdelenmiştir.

Anahtar Kelimeler: Mekan, İç Mimari, Tema, Tematik Mekan Olgusu.

ABSTRACT

The Concept of Theme in Interior Design and Analysis of “Theme Space” Phenomena on Examples

It is possible to define space as the three dimensional space that people limit using devices either intentionally or unintentionally in the space where they live. In general terms, space is a conceptual volume that is produced by designing three dimensional masses, where one can move and perform actions. Therefore, space becomes a product of the “interior”, which the structure contains, and the “exterior”, which contains the structure. Various components and elements that create space assume highly different functions in spatial organization. The way these elements are used in architectural design affects the user of the space, both physiologically and psychologically.

Space constitutes the main subject of the profession of architecture. It won't be possible to mention a work of architecture without the existence of the space. In the first part of the study, the formation of space and architectural space are studied based on scientific data and the elements that define the architectural space are explained. Various spatial effects created by the components and elements of space during the formation of the architectural space are studied and the concept of spatial perception is explained. The physical and psychological factors that deliver spatial perception are analyzed through examples of interior spaces.

In the second part of the study, the concept of “Theme”, which is the essential emotion and thought existing in the core of a work of art, is explained and the concept of theme is analyzed facilitating examples. The

foundation criteria of the concept of theme in interior design are defined and explained facilitating examples.

In the final part of the study, the concept of theme space is analyzed facilitating examples; theme restaurants, cafes, bars, hotels, residences and parks are studied among the theme spaces around us. In conclusion, the position of the theme space phenomenon in interior design and the effect it makes upon spatial perception are examined in terms of demand and appreciation expressed by the users of such spaces.

Keywords: Space, Interior Design, Theme, Theme Space Phenomenon

ÖNSÖZ

Çalışmam süresince ilgi ve desteğini esirgemeyen, sevgili danışman hocam, Yrd. Doç. Dr. Şenay BODUROĞLU' na, daha önce üç yıl süresince görev yaptığım Haliç Üniversitesi İç mimarlık Bölüm Başkanı değerli Hocam Prof. Dr. Nuri Doğan'a, bilgisi ve görüşleri ile her zaman yön gösteren değerli hocam, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi İç Mimarlık Bölümü, Bölüm Başkanı, Prof. Dr. Onur Altan'a, birlikte üç güzel yıl geçirdiğimiz Haliç Üniversitesi İç Mimarlık Bölümü'deki, tüm hocalarıma ve çalışma arkadaşlarımdan, Yrd. Doç. Dr. Füsun Seçer Kariptaş'a ve Yrd. Doç. Dr. Mehmet Aziz Göksel'e teşekkürü bir borç bilirim.

Ayrıca hayatım boyunca tüm destekleri ile yanımda olan, çok sevdiğim annem Ayşen Vardarlı ve sevgili babam Zafer Vardarlı'ya, hep sevgileri ile yanımda oldukları için teşekkür ederim. Tezimi hazırladığım süre içinde uygun çalışma şartlarını sağlayarak bana çok destek olan sevgili kayınvalidem Yıldız Yurttaş ve kayınpederim Şeref Yurttaş'a, sevgi ve saygısıyla her zaman yanımda olan sevgili eşim Onur Yurttaş'a ve hayatıma kattığı anlam ve sonsuz mutluluk için minik oğlum Ege Yurttaş'a sonsuz teşekkürler...

Ocak 2010

Neşe Başak Yurttaş

RESİM LİSTESİ

| | Sayfa No |
|---|-----------------|
| Resim 1.1. Galaksi Görüntüsü | 3 |
| Resim 1.2. Doğal Mekan örnekleri, Orman ve Mağara Görüntüleri | 4 |
| Resim 1.3. Yapay Mekan Örnekleri, Yollar, Şehirler ve Köprüler | 4 |
| Resim 1.4. İç Mekan Örneği, Ofis | 6 |
| Resim 1.5. Dış Mekan Örneği | 6 |
| Resim 1.6. Mimari Mekan Örnekleri, İç ve Dış Mekan Görüntüleri | 9 |
| Resim 1.7. Barınma Eylemi Olarak Mekan, Hasankeyf Görüntüsü | 10 |
| Resim 1.8. Mekan Tanımlayıcı Yatay Alan Örneği, Futbol Sahası | 11 |
| Resim 1.9. Yükseltilmiş Taban Düzlemi Örneği; Boks Ringi | 11 |
| Resim 1.10. Çukurlaştırılmış Taban Düzlemi Örneği ; Amfi Tiyatro | 12 |
| Resim 1.11. Baş Üstü Düzlemi Örneği; Çatı Örtüleri | 13 |
| Resim 1.12. Dikey Çizgisel Eleman Örneği, Yunan Sütunları | 14 |
| Resim 1.13. Dört Düzlem: Kapanım Örneği; Çin Seddi | 16 |
| Resim 1.14. Düzlemler Üzerindeki Açıklık Örneği; Çatı Penceresi | 17 |
| Resim 1.15. Renk Doku Ve Ton Zenginliği Taşıyan İç Mekan Örneği | 19 |
| Resim 1.16. İşlevsel ve Dengeli İç Ve Dış Mekan İlişkisine Örnek | 20 |
| Resim 1.17. . Antropometrik Boyutlara Göre Alan Belirlenmesi | 21 |
| Resim 1.18. İşlevsel Ve Ergonomik İç Mekan Örneği | 24 |
| Resim 1.19. Algı yanılsamaları | 26 |
| Resim 1.20. Farklı Algılar Yaratan Bir Görüntü | 27 |
| Resim 1.21. Beş Duyu Organımız | 28 |

| | |
|---|----|
| Resim 1.22. Mekanın Doku, Form ve Renk Farklılıklarıyla Algılanması | 30 |
| Resim 1.23. Renk Çemberi | 32 |
| Resim 1.24. Farklı Işıkların Renk Kaynağı Olduğu Bir Mekanda, Mekan Bileşen ve Elemanlarının Algısal Farklılıkları | 35 |
| Resim 1.25. Doku Örneği | 36 |
| Resim 1.26. Girintili Çıkıntılı Doku Örneği | 37 |
| Resim 1.27. Geometrik Biçimler Konulu Rus Ressam Kazimir Maleviç'e Ait Tablo | 38 |
| Resim 1.28. Köşeli Hatların Kullanıldığı Ve Hareket Noktasını Geometrik Biçimlerden Almış Olan Kitaplık Ünitesi | 39 |
| Resim 1.29. Leonardo Da Vinci- Altın Oran | 40 |
| Resim 2.1. Edebiyatta Tema Kavramı, Göz Temalı Şiir Kitabı | 48 |
| Resim 2.2. Edward Munch; Çığlık | 51 |
| Resim 2.3. Ressam Eser Afacan İmzalı Bir Resim | 52 |
| Resim 2.4. Uzakdoğu Temalı Kumdan Heykel Çalışması | 52 |
| Resim 2.5. New York Temalı Kumdan Heykel Çalışması | 53 |
| Resim 2.6. Otel Odalarında Rengin Kullanımı, Renk Temalı Mekanlar | 54 |
| Resim 2.7. Renk Temalı Tuvalet Tasarımları | 55 |
| Resim 2.8. Bir Dönem Kullanılarak Yaratılmış Temalı Mekan | 55 |
| Resim 2.9. Hillside Su Hotel, Kırmızı Restaurant | 56 |
| Resim 2.10. Hillside Su Hotel Çeşitli Mekan Görüntüleri | 56 |
| Resim 2.11. Hillside Su Hotel Lobi Bölümü | 57 |
| Resim 2.12. Temalı Restoran Örneği, El Peyote Adlı Meksika Restoranı İç Mekan Genel Görüntü-2008 Londra | 58 |
| Resim 2.13. Temalı Restoran Örneği, El Peyote Bar Bölümü Genel Görüntü | 58 |
| Resim 2.14. El Peyote Loca Bölümü Genel Görüntü | 59 |
| Resim 2.15. Venetian Hotel-Las Vegas | 62 |
| Resim 2.16. Venetian Hotel-Las Vegas Gondola | 63 |
| Resim 2.17. Venetian Hotel-Las Vegas Alışveriş Merkezi | 63 |
| Resim 2.18. Dolce Gabbana Gold Restaurant İç Mekan Görüntüleri | 65 |

| | |
|--|----|
| Resim 2.19. İç Mekanda Malzeme Seçimi İle Tema Oluşumu – Dolce Gabbana Gold Restaurant | 65 |
| Resim 2.20. Malzemenin Tematik Mekan Etkisi – Gold Restaurant | 66 |
| Resim 2.21. Edisto Nehri Ağaç Evleri | 67 |
| Resim 2.22. Edisto Nehri Ağaç Evleri İç Mekan | 67 |
| Resim 2.23. Blackk Restaurant Bistro, Ortaköy İstanbul | 69 |
| Resim 2.24. Blackk Restaurant İç Mekan Görüntüsü | 70 |
| Resim 2.25. La Chaise Lounge | 72 |
| Resim 2.26. Salvador Dalı'nın Eserindeki Bulut Objesi | 72 |
| Resim 2.27. Piet Mondrian Temalı İç Mekan 1 | 73 |
| Resim 2.28. Piet Mondrian Temalı İç Mekan 2 | 74 |
| Resim 2.30. Allsports Cafe, Dış Mekan Görüntüsü | 75 |
| Resim 2.31. Allsports Cafe, İç Mekan Görüntüsü. Spor Kavramı Üzerine Kurgulanmış Bir Tematik Mekan Örneđi | 75 |
| Resim 2.32. Mekanda Spor Kavramı Üzerine Çeşitli Görsellerin Ve Objelerin Kullanımı | 76 |
| Resim 2.33. Farklı Kültürlerin Kıyafetlerinden Derlenmiş Tematik Pul | 78 |
| Resim 2.34. Amerikan Kültür Öğeleri, Amerikan Arabaları Ve Rock Müziğın Tematik Etkisi İle Oluşan Hard Rock Cafe Restoranlar Zinciri | 79 |
| Resim 2.35. Hard Rock Cafe Honolulu İç Mekan | 80 |
| Resim 2.36. Hard Rock Cafe Manchester İç Mekan Görüntüsü | 80 |
| Resim 2.37. Bab_I Hayat Osmanlı Mutfağı İç Mekan Görüntüleri | 81 |
| Resim 2.38. Ice Hotel Tasarım Odalarından Biri | 83 |
| Resim 2.39. Ice Hotel Bar Bölümü | 83 |
| Resim 2.40. Yunak Evleri, Dış Cephesi | 84 |
| Resim 2.41. Yunak Kaya Oteller | 84 |
| Resim 2.42. Yunak Otel Odası Örneđi | 85 |
| Resim 3.1. Buns & Guns çalışanları da askeri kıyafetler giymekte | 88 |

| | |
|---|-----|
| Resim 3.2. Buns & Guns restoran menüsü de askeri terimlerden oluşmakta | 88 |
| Resim 3.3. Buns & Guns dış bahçe, siper çuvalları bölücü eleman olarak Kullanılmış | 89 |
| Resim 3.4. Buns & Guns Dış Cephe | 89 |
| Resim 3.5. İç mekanda bulunan doğal hayat elemanları | 90 |
| Resim 3.6. İç mekanda bulunan büyük akvaryum ve restoranın konsept Mağazası | 91 |
| Resim 3.7. Büyük Ağaçlar, bitki örtüsü ve vahşi hayvanlar, oturma eylemi ile iç içe | 92 |
| Resim 3.8. Doğa temasını destekleyen figürler ve konuşan ağaç | 92 |
| Resim 3.9. Rainforest Cafe Dış cephe görüntüsü | 93 |
| Resim 3.10. Hellfire Club, korku temalı iç mekan görüntüsü | 94 |
| Resim 3.11. Hellfire Club, korku temasını destekleyen figürler | 94 |
| Resim 3.12. Mars 2112 simülasyon aracıyla yapılan uzay yolculuğu | 96 |
| Resim 3.13. Mars 2112 bar bölümü | 97 |
| Resim 3.14. Mars 2112 tüm mekan elemanlarında uzay teması işlenmiş | 97 |
| Resim 3.15. Mars 2112 iç mekan genel görüntüsü | 98 |
| Resim 3.16. Turandot Restaurant iç mekan genel görüntüsü | 99 |
| Resim 3.17. Her yarım saatte bir kuyruğunu açan, tavus kuşu Reprodüksiyonu | 100 |
| Resim 3.18. Ana yemek salonu iç mekan görüntüsü | 100 |
| Resim 3.19. Buzdan yapılmış iç mekan elemanları | 102 |
| Resim 3.20. Chillout ice bar iç mekan görüntüsü | 102 |
| Resim 3.21. Chillout bar bölümü görüntüsü | 103 |
| Resim 3.22. Chillout ice bar oturma birimleri ve aydınlatma elemanları | 103 |
| Resim 3.23. Fashion Bar İtalya, dış mekan görüntüsü | 104 |
| Resim 3.24. Fashion Bar İtalya, iç mekan görüntüsü | 105 |
| Resim 3.25. Fashion Bar oturma grupları ve mekan kimliği | 105 |
| Resim 3.26. Fashion Bar içecek barı görüntüsü | 106 |
| Resim 3.27. Planet Hollywood Cafe, Hollywood şubesi | 107 |

| | |
|--|-----|
| Resim 3.28. Planet Hollywood Cafe, Disneyland Paris iç mekan görüntüsü | 108 |
| Resim 3.29. Planet Hollywood Cafe, Disneyland Paris iç mekan görüntüsü | 109 |
| Resim 3.30. Planet Hollywood Cafe, Guam iç mekan görüntüsü | 109 |
| Resim 3.31. Planet Hollywood Cafe, Orlando iç mekan görüntüsü | 110 |
| Resim 3.32. Planet Hollywood Cafe, mekan kimliğini gösteren görüntüler | 110 |
| Resim 3.33. Red Sea Star Bar iç mekan görüntüsü | 111 |
| Resim 3.34. Barın giriş bölümü için oluşturulmuş olan yapı, burada bulunan asansör ile ziyaretçiler 6 metre derinlikte yer alan esas restoran ve bar bölümüne ulaşırlar | 112 |
| Resim 3.35. Red Sea Star Bar iç mekan görüntüsü | 112 |
| Resim 3.36. Red Sea Star Bar iç mekan görüntüsü | 113 |
| Resim 3.37. Clinic Bar dış cephe görüntüsü | 114 |
| Resim 3.38. Clinic Bar genel görünüş | 115 |
| Resim 3.39. Clinic Bar dış cephe görüntüsü | 115 |
| Resim 3.40. Clinic Bar oturma grupları | 116 |
| Resim 3.41. Hotel De Glace gece kulübü | 118 |
| Resim 3.42. Hotel De Glace mekan kimliği | 119 |
| Resim 3.43. Hotel De Glace giriş bölümlerinden biri | 120 |
| Resim 3.44. Hotel De Glace sanatçılarının tasarım odalarından biri | 120 |
| Resim 3.45. Hotel De Glace bar bölümü | 121 |
| Resim 3.46. Hotel De Glace tasarımında ışığın ve etkilerinin önemi | 121 |
| Resim 3.47. Evlilik seramonisi için hazırlanmış kilise | 122 |
| Resim 3.48. Hotel De Glace sanatçılarının tasarım odalarından biri | 122 |
| Resim 3.49. Alcatraz Hotel dış cephe görüntüsü | 123 |
| Resim 3.50. Alcatraz Hotel lobi bar | 124 |
| Resim 3.51. Alcatraz Hotel resepsiyon bölümü | 125 |
| Resim 3.52. Alcatraz Hotel oda örneği | 126 |
| Resim 3.53. Nickelodeon Hotel dış cephesi | 127 |
| Resim 3.54. Nickelodeon Hotel, Jimmy Neutron karakteri konulu çocuk suit | 127 |
| Resim 3.55. Nick Hotel, bir suit daireyi gösteren kat planı | 128 |
| Resim 3.56. Adam Eve Hotel dış cephe görüntüsü | 129 |

| | |
|--|-----|
| Resim 3.57. Adam Eve Hotel, standart odanın ışık ile oluşan renk Kombinasyonları | 130 |
| Resim 3.58. Adam Eve Hotel, beyaz renk ve aynaların tasarımıdaki etkisi | 130 |
| Resim 3.59. Adam Eve Hotel, yemek salonu görüntüsü | 131 |
| Resim 3.60. Adam Eve Hotel, bar bölümü görüntüsü | 131 |
| Resim 3.61. Berlin Art Hotel, dış cephe görüntüsü | 132 |
| Resim 3.62. Berlin Art Hotel, (touching the sky room) Gökyüzüne Dokunmak isimli oda | 133 |
| Resim 3.63. Berlin Art Hotel, (three woman in red) Kırmızılı üç kadın isimli oda | 133 |
| Resim 3.64. Berlin Art Hotel, Safari isimli oda | 134 |
| Resim 3.65. Sanatçının safari konulu eserleri odanın temasını oluşturuyor | 134 |
| Resim 3.66. Berlin Art Hotel, (Banana Spreyer) Muz püskürtücü isimli oda | 135 |
| Resim 3.67. Burj Al Arab Hotel, Dubai, BAE | 136 |
| Resim 3.68. Burj Al Arab Hotel, İç mekan Atriyum görüntüsü | 137 |
| Resim 3.69. Burj Al Arab Hotel, Lobi bölümü | 137 |
| Resim 3.70. Burj Al Arab Hotel, Lobi bölümü | 138 |
| Resim 3.71. Burj Al Arab Hotel, oda iç mekan görüntüsü | 138 |
| Resim 3.72. Burj Al Arab Hotel, sualtı restoranı | 139 |
| Resim 3.73. Burj Al Arab Hotel, sualtı restoranı | 139 |
| Resim 3.74. Luxor Hotel, silueti ile Las Vegas gece görüntüsü | 140 |
| Resim 3.75. Luxor Hotel, lobi ve atriyum bölümü | 141 |
| Resim 3.76. Luxor Hotel, lobi ve atriyum bölümü | 142 |
| Resim 3.77. Luxor Hotel, iç mekan koridorlarından bir görüntü | 142 |
| Resim 3.78. Luxor Hotel, suit oda iç mekan görüntüsü | 143 |
| Resim 3.79. Circus Circus Hotel, cephe görüntüsü | 144 |
| Resim 3.80. Circus Circus Hotel, şehir içi reklam totemleri | 144 |
| Resim 3.81. Circus Circus Hotel'in içinde bulunan eğlence parkı | 145 |
| Resim 3.82. Circus Circus Hotel'in içinde bulunan eğlence parkı | 145 |
| Resim 3.83. Circus Circus Hotel'in kumarhanesi | 146 |
| Resim 3.84. Akdeniz temalı ev iç ve dış mekan görüntüleri | 148 |

| | |
|---|------|
| Resim 3.85. Falling water, Frank Lloyd Wright | 149 |
| Resim 3.86. Falling water, Frank Lloyd Wright iç mekan görüntüsü | 149 |
| Resim 3.87. Glass House, Mies van der Rohe dış mekan görüntüleri | 150 |
| Resim 3.88. Glass House, Mies van der Rohe iç mekan görüntüsü | 151 |
| Resim 3.89. Antoni Gaudi Casamila Binası | 152 |
| Resim 3.90. Antoni Gaudi Casa Batllo Binası | 152 |
| Resim 3.91. Santa Monica , Kaliforniya, Mimar Ray Kappe – Kieran Timberlake | 153 |
| Resim 3.92. Brentwood , Kaliforniya, Mimar Ray Kappe – Kieran Timberlake | 153 |
| Resim 3.93. Yüzen ev örnekleri, Almanya | 154 |
| Resim 3.94. Farklı metrekarelerde yüzen ev örnekleri, Almanya | 154 |
| Resim 3.95. Longaberger Evi, Ohio, Amerika | 155 |
| Resim 3.96. The Crooked House (Çarpık Ev) Sopot-Polonya | 156 |
| Resim 3.97. Habitat 67, Montreal ,Kanada | 156 |
| Resim 3.98. Torre Galatea, Figueres, İspanya | 157 |
| Resim 3.99. Hello Kitty House, Shanghai | 158 |
| Resim 3.100. Epcot Walt Disney Theme Park | 160 |
| Resim 3.101. Epcot Walt Disney,Future World Theme Park | 160 |
| Resim 3.102. ‘Sihirli Krallık’ (Magic Kingdom) Walt Disney | 161 |
| Resim 3.103. Legoland Kaliforniya, giriş bölümü | 162 |
| Resim 3.104. Legoland İngiltere | .162 |
| Resim 3.105. Legoland miniland Amsterdam şehir modeli | 163 |
| Resim 3.106. Legoland hayvanlar alemi | 163 |
| Resim 3.107. Miniatürk İstanbul, panoramik | 164 |
| Resim 3.108. Ferrari World, Abu Dhabi, BAE | 165 |

GİRİŞ

İnsanı, çevreden belli bir ölçüde ayıran ve içinde eylemlerin sürdürülmesine elverişli olan boşluk, mekanı oluşturur. Mimari eylemin ilk basamağı olarak, insan kendisini güvende hissettiği sınırlı bir hacim yaratmış ve sınırlanan boşluk ile sınırlayan elemanların beraber oluşturdukları bir kavram olan “Mekan” ortaya çıkmıştır. En temel anlamda mekanı; “İç Mekan” ve “Dış Mekan” olarak ikiye ayırabiliriz. Yapısal mekan oluşturulurken ortaya çıkan elemanlara ‘ iç mekan bileşenleri ’ denmektedir ve bunlar çoğunlukla iç mekanı belirleyici ve sınırlayıcı roller üstlenmektedirler. Mekan, kullanım amacına uygun olarak farklı boyut ve özelliklerde yapılandırılabilir. İç mekan ise, kullanıcının ihtiyaç, gereksim ve zevkleri doğrultusunda sürekli değişen bir unsurdur. Mekan, insan ile çevre arasındaki uyumluluk ve iletişim sonucunda gereksinimleri karşılamak üzere ortaya çıkar. Kullanıcısının eylemlerine yönelik, işlevsel ve beğeniler doğrultusunda tasarlanmalı ve yapılandırılmalıdır.

Bu araştırmamızda doğru mekan çözümlerine ulaşabilmek ve mimari değer taşıyan mekanlar tasarlayabilmek için, mekan bileşenlerinin doğru kurgulanmasının önemi vurgulanmış, kullanıcısı için elverişli fiziksel ve psikolojik algılar yaratan mekan tasarımlarının önemi anlatılmıştır. Öncelikle mekanın çevre ve insan üzerindeki etkisi araştırılmıştır. Bu araştırma sonucunda, çevre- mekan- insan bileşkesi doğrultusunda yapılan mekan tasarımlarının, kullanıcının fiziksel ve ruhsal sağlığı için gerekli tüm koşulların ortaya konmasını sağladığı ve kullanıcıya mutluluk vererek aynı zamanda sağlığına da hizmet ettiği görülmüştür. ‘Algı’ kavramının mekanın kullanıcısı üzerindeki etkisi araştırılmış ve mekansal algılamayı sağlayan faktörler tek tek ele alınmıştır. Mekansal algılamayı etkileyen fiziksel ve psikolojik faktörler, iç mekan tasarımında doğru mekan kurgusuna ulaşmak isteyen tasarımcıya yön vermesi açısından irdelenmiştir.

Çalışmamızda, tema kavramının tanımı araştırılmış, çeşitli kaynaklardan elde edilen veriler doğrultusunda, farklı disiplinlerde tema kavramı incelenmiştir. Bir sanat eserinin merkezinde yer alan, temel duygu ve düşünce olan temanın, izleyici ya da kullanıcının algılaya özelliklerine bağılı olarak, kişilerin üzerinde bıraktığı etki, araştırmamızın gidişatına yön vermiştir. Çalışmamızın merkezini oluşturan, mimarlıkta tema kavramı araştırılarak, tematik mekan olgusunun iç mekan tasarımındaki yeri ve önemi örneklerle anlatılmıştır.

Bu araştırmanın amacı, mimari eserin oluşumunda tasarımcının bir tema kavramı kullanması ile, ortaya çıkan iç mekan tasarımının kullanıcısı üzerindeki etkilerini belirlemektir. Mimaride tema kavramı, zorunluluk teşkil etmemekle birlikte, tasarımcıların günümüz koşullarını ve teknolojisini kullanarak tasarımlarında özgün çizgiler ve etkilerle fark yaratmalarını sağlar. Tematik mekan olgusu, tasarıma zenginlik katan bir kavramdır.

Sonuç olarak, tematik mekan olgusunun iç mekan tasarımını olumlu etkilemesi için, tasarımcının çok iyi araştırma yaparak, doğru bir kavram seçmesinin gerekliliği ortaya konmuştur. Seçilen tüm örneklerde, tematik mekan olgusu kavramının, popüler ve talep gören güncel iç mekanlara etkisi irdelenmiştir. Sadece biçimsel benzetmelerle tasarlanan ve konseptlerini bu temalar üzerine kuran mekanların moda olabileceği ancak çabuk tüketilerek zamanla popülaritelerini kaybettikleri araştırmalar sonucunda belirlenmiştir.

1. BÖLÜM: MEKAN VE İÇ MEKAN KAVRAMLARI

1.1. Mekan ve İç mekan Tanımı

Mekan, olmak, oluşmak, var olmak, ortaya çıkmak anlamlarını taşır. Maddenin en küçük ve bölünmez hali olarak kabul edilen atom molekülünden, evrende var olan büyük gezegenlere kadar her şey sonsuz uzay boşluğu içinde yer alır. *“Sınırları belirsiz bu uzay içinde var olan yıldızlar, göktaşları, gaz ve toz bulutları gibi maddeler kendi aralarında oluşan kombinasyonlarla kavramsal mekanları meydana getirirler.*



Resim 1.1. Galaksi Görüntüsü.

Üzerinde yaşadığımız büyük kara parçaları, gezegenimizi saran büyük su kütleleri ve etrafımızı saran atmosfer katmanlarının, genel anlamıyla doğal çevreler oluşturduğunu söyleyebiliriz. Doğal çevre içindeki elemanlar da çeşitli biçimlerde bir araya gelerek doğal mekanları oluştururlar. Doğal mekanı, insan eli değmeden, kendiliğinden oluşmuş bir doğal çevre parçası olarak

*kabul edebi liriz.”*¹ Ormanlar, mağaralar ve vadiler doğal mekan örnekleri olarak sayılabilirler.



Resim 1.2. Doğal Mekan örnekleri, Orman ve Mağara Görüntüleri

Yaşadığımız çevrede o günün teknolojisi kullanılarak yapılandırılmış bir çok mekan mevcuttur. Binalar, köprüler, yollar, tüneller, şehirler örnek olarak gösterebileceğimiz *Yapay Mekanlar*'dır. İnsan eliyle teknolojik koşullarla yaratılmış mekanlar yapay mekanları oluştururlar.



Resim 1.3. Yapay Mekan Örnekleri, Yollar, Şehirler ve Köprüler

1 Büyükçelen C. Algı Yanılsamalarının Mekan Tasarımına Etkisi, Yüksek Lisans Tezi, Kocaeli Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Kocaeli , 2007 s 82

En geniş anlamıyla mekanın tanımı; sınırları olmayan uzay ya da boşluk olarak yapılmaktadır.

Aristo mekanı; “göğün sınırları altında kalan irili, ufaklı algıladığımız her şeyin toplandığı boşluk ” olarak yorumlamıştır.

Çeşitli yaklaşımlarda farklı ele alınmakla beraber geniş bir çerçeveye ile mekan, “insanın içinde yaşamakta olduğu uzay boşluğu içerisinde bilinçli veya bilinçsiz bir araç kullanarak sınırladığı üç boyutlu boşluk” olarak yorumlanabilir. Genel olarak mekan, içinde hareket edilebilen, eylemde bulunulan, üç boyutlu kütelerin tasarlanmasıyla elde edilen kavramsal bir hacimdir.

Ansiklopedik mimarlık sözlüğünde ise, *“insanı çevreden belli bir ölçüde ayıran ve içinde eylemlerin sürdürülmesine elverişli olan boşluk”, şeklinde tanımlanmıştır. Mimari bir mekan yaratmak, doğadan veya peyzaj mekanından insanın kavrayabileceği bir bölüm sınırlamaktır.*²

En temel anlamda mekanı; “İç Mekan” ve “Dış Mekan” olarak ikiye ayırabiliriz. Mekan böylece strüktürün kapsadığı “İç Mekan” ile strüktürü kapsayan “Dış Mekan” kavramlarının bir bileşkesini oluşturur.

2 Hasol D. Ansiklopedik mimarlık sözlüğü, YEM Yayınları, 7.baskı, İstanbul, 1998, s 306



Resim 1.4. İç Mekan Örneği, Ofis

İç mekân kapalılık hissi uyandırırken dış mekân açıklık hissi uyandırır. Mimari mekanın birtakım öğelerle sınırlandırılması ve kapatılması ile iç mekan oluşumu sağlanır.



Resim 1.5. Dış Mekan Örneği

“Mekanı oluşturan çeşitli bileşen ve öğeler, mekansal örgütlenmede çok farklı roller üstlenmekte, mekanın etkisi üzerinde son derece önemli olmaktadır. Mekan bileşen ve öğeleri mekansal örgütlenmede sınırlayıcı, belirleyici, yönlendirici, odaklayıcı, süreklilik sağlayıcı, anlam taşıyıcı, birleştirici ve ayırıcı roller üstlenmektedir. Mimari tasarımda bu öğelerin kullanım biçimleri, mekanın kullanıcılarının mekanı algılayışlarını belirler.

Yapısal mekan oluşturulurken ortaya çıkan elemanlara ‘iç mekan bileşenler’ veya ‘yapısal bileşenler’ de denmektedir ve bunlar çoğunlukla iç mekanı belirleyici ve sınırlayıcı roller üstlenmektedirler ve sabittirler.”³ Prof. D r. Şengül Öymen Gür’ün bu anlatımı mimari mekan elemanlarının neler olabileceğine dair ilk tespitleri yapmaktadır.

İç mekan öğelerinin bir kısmı mekan tasarımının uygulamaya geçmesi halinde ortaya çıkar. Bir iç mekan oluşumunda aklımıza gelen en temel öğeler olarak da ifade edebileceğimiz bu öğeler, çatılar, döşemeler, duvarlar, kolonlar, kirişler, merdivenler, kapı ve pencerelerdir. İç mekanda kullanılan ve kullanıcı ya da tasarımcı tarafından adapte edilebilen birçok donatı, eşya ve aksesuar iç mekanı anlamlandırır.

Mekan, kullanım amacına uygun olarak farklı boyut ve özelliklerde yapılandırılabilir. İç mekan ise sürekli değişen bir unsurdur. Kullanıcısının ihtiyaç, gereksim ve zevkleri doğrultusunda sürekli değişebilir. Mekan, insan ile çevre arasındaki uyumluluk ve iletişim sonucunda gereksinimleri karşılamak üzere ortaya çıkar. Kullanıcılarının eylemlerine yönelik olarak kişileri mutlu edecek şekilde tasarlanmalı ve yapılandırılmalıdır.

3 Öymen Gür Ş. , Mekan Örgütlenmesi, Gür Yayıncılık, Trabzon, 1996, s 44

1.2. Mekan ve Mimari Mekanın Oluşumu

Mimarlık yapıtı, bir iç mekana sahiptir. Bu yapıt tek başına veya başka yapılarla birleşerek, dış mekanın oluşmasını da sağlar. Mimari mekan, içinde yaşayan kullanıcılarının, fizyolojik, psikolojik ve toplumsal gereksinimlerini karşılayan sınırlı bir uzay parçasıdır. Mekanın sınırlarının belirlenmesi, çevreninle ve biçimini oluşturan elemanlarla oluşur. Böylelikle mekan, mimari oluşum kazanır. Mekanların sınırlarını belirleyen ve içe riklerini oluşturan elemanları, mekana ait figürler olarak da ifade edebiliriz. Bu elemanlar, mekanda dikkatimizi çeken pozitif kavramlardır. Mekan içinde, bu figürlerin üzerimizde bıraktığı farklı algısal etkiler vardır. Mekan elemanlarının üzerimizde bıraktığı etkiler fizyolojik yada psikolojiktir. Mekan içinde farklı algısal etkiler yaratan bu figürler biçimlenerek mekan elemanlarını meydana getiriler ve bu kombinasyonla da mimarlığı oluştururlar.

Mekanın kullanıcıya ait ilk algılanma biçimini, duvar, döşeme ve tavan ile sınırlanan hacmin oluşturduğu “Fiziksel Mekan” olarak nitelendirebiliriz. İkincisi, kullanıcısının bireysel özelliklerine göre farklılık gösteren, fiziksel olarak objelerle sınırlanmamış ya da kısmen sınırlanmış bir yapıda, algılanabilen ya da görülebilen mekan olan “Algısal Mekan”dır. Bundan sonraki ise sadece zihnimizde var olacak “Kavramsal Mekan”dır. “Davranışsal Mekan” olarak tanımlanan bir diğeri ise fiziksel ya da kavramsal olarak hiçbir şekilde tanımlanmamış ancak içerisinde hareket halinde olduğumuz mekandır.



Resim 1.6. Mimari Mekan Örnekleri, İç ve Dış Mekan Görüntüleri

Mekân, mimarlık mesleğinin ana konusunu oluşturmaktadır. Aynı zamanda bir mimari ürünün vazgeçilmez tek niteliği, bir mimari ürünü var eden temel koşuldur. Mekân var olmadan, mimari bir eserin varlığından da söz etmek mümkün olmayacaktır. Mimari yapı, canlı varlığın korunma içgüdüsünün onu ittiği barınak edinme isteği sonucunda meydana gelmiştir. Bu süreç temelde canlıyı çevreden soyutlama, ayırma ve koruma işlemidir, yani bir yalıtımdır.

Yapı, canlıyı içine alan, onu evrensel boşluktan ayıran bir uzay parçasını belirtmektedir. Mimari eylemin ilk basamağı olarak insan kendisini güvende hissettiği sınırlı bir hacim yaratmıştır. Böylelikle sınırlanan boşluk ile sınırlayan elemanların beraber oluşturdukları bir kavram olan “Mekan” ortaya çıkmıştır. Kavramakta güçlük çektiği evrensel boşluğu ve doğal çevrenin bir parçasını, bir veya birkaç yönde sınırlandırmış, onu içe dönük, kendisine özel bir boşluk haline getirmiştir.



Resim 1.7. Barınma Eylemi Olarak Mekan, Hasankeyf Görüntüsü

1.3. Mimari Mekanı Tanımlayan Öğeler

“Mimari mekanı tanımlayan öğeleri; yatay elemanlar, dikey elemanlar ve mekan tanımlayıcı elemanlar üzerindeki açıklıklar”⁴ olarak sıralayabiliriz.

1.3.1. Mekanı Tanımlayıcı Yatay Elemanlar

- 1. Taban Düzlemi:** Taban düzleminin mekanı tanımlayıcı bir eleman olarak algılanması, bu yüzeyin yer aldığı düzlemin renk veya doku farklılığı ile sağlanır. Renk veya doku farklılığı ayrıca, geniş mekanlarda zemin veya döşemede belli bir yüzeyin genel yüzeyden farklılaştırılmasını veya farklı algısal etkiler yaratılmasını sağlar.

⁴ İnternet anonim ders notları, mekan bileşenleri ve iç mekan tasarımına etkileri, www.uyurgezer.net/bicim-ve-mekan-t37515.html



Resim 1.8. Mekan Tanımlayıcı Yatay Alan Örneği, Futbol Sahası.

2.Yükseltilmiş Taban Düzlemi: Mekansal al andaki s eviye deęişikliği alanın veya arazinin sınırlarının belirlenmesine yardımcı olur. Döşeme düzleminde y er a lan yükseklik farklılıkları, taban düzleminin çok net olarak algılanmasında önemli bir etkidir. Bu seviye farklılığı mekansal akışı keser. Yükseltilmiş kısım ya mevcut arazi de olur, ya da yapay olan bir platform veya podyum üzerinde bir bina oluşturabilir. Yükseltilmiş düzlemler binanın içi ve dışı arasındaki geçiş mekanlarını da tanımlayabilir. Ayrıca yükseltilmiş taban d üzlemi sa yesinde, ha cmin fiziksel şartlara karşı korunaklılığı da artar.



Resim 1.9 Yükseltilmiş Taban Düzlemi Örneği; Boks Ringi

3.Çukurlaştırılmış Taban Düzlemi: Taban düzleminin sınırları, çukurluğun dikey yüzeyleri tarafından tanımlanır. Döşeme farklılığı, farklı doku ve ya renk kullanımı ile sağlanabilir. Çukurun derinlik seviyesi, çevre alan ile olan ilişkisini de belirler. Doğal alanlardaki çukurlaştırılmış açık hava arenaları tiyatro için sahne görevi alır. Çukurlaştırılmış taban düzlemi, mekanı tanımlı hale getirir ve algılanmasını sağlar.



Resim 1.10. Çukurlaştırılmış Taban Düzlemi Örneği ; Amfi Tiyatro

4. Baş üstü Düzlemi: Taban ve kendi arasında kalan mekansal alanı tanımlar. Binanın baş üstü düzlemi çatısıdır. Çatı örtüsünün özellikleri yapının genel biçimini ve mekanların özelliklerini de etkiler. Çatı düzleminin varlığı, destekleyen elemanlar ile belirlenir. Baş üstü düzlemi, ana mekan tanımlayıcılardan birisidir. Kendi şekli ile örttüğü biçimleri ve mekanları görsel olarak düzenleyebilir. Baş üstü düzleminin alçaltılıp yükseltilmesi ile, mekana hareket kazandırmak mümkün olabilir ve iç mekanın daha çok ışık alması sağlanabilir.

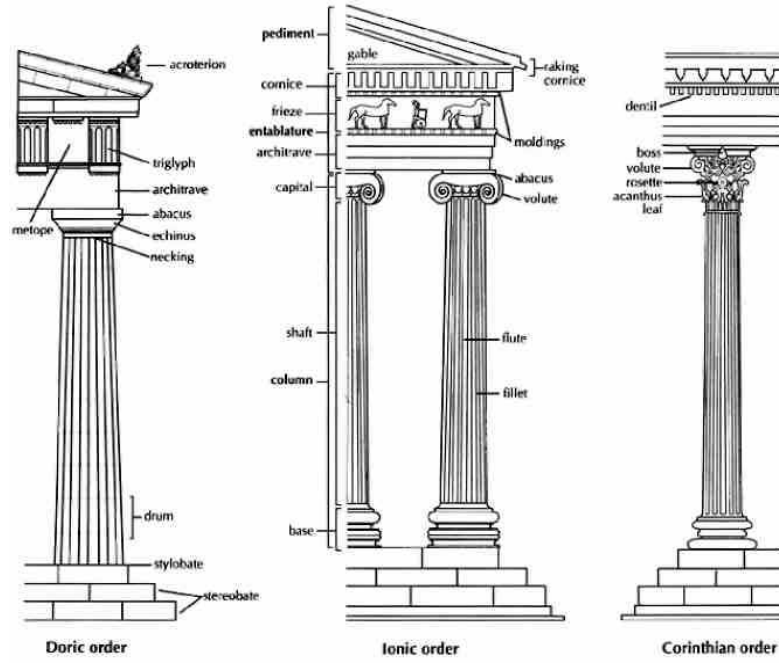


Resim 1.11. Baş Üstü Düzlemi Örneği; Çatı Örtüleri

1.3.1. Mekanı Tanımlayıcı Dikey Elemanlar

Dikey elemanlar ya tay elemanlara göre daha etkindir. Mekansal hacmi tanımlar ve mekanın içindekileri çevreler. Mekanları birbirinden ayıran sınırdır. Binanın döşeme ve çatısı için destek görevi yapar. İç ve dış görseelliği sağlar ve içteki ve dıştaki etkileri birbirinden izole eder.

1. Dikey Çizgisel Elemanlar: Kolonlar, dikilitaşlar, kuleler dikey çizgisel elemanlara örnek olarak verilebilir. Kolonlar mekansal bir hacmin içine yerleştirildiğinde çevresindeki mekanı belirginleştirerek özelleştirilmiş bir alan sağlayabilirler. Mekanı çevreleyen duvarlarla etkileşime girerler. Geniş açıklıklarda, dikey çizgisel elemanlar, çatı örtüsü ile birleşerek tanımlanmış özel bölmeler yaratırlar. Düzenli aralıklarla ardı ardına dizilmiş kolonlar, mekanda sürekliliği sağlarlar.



Resim 1.12. Dikey Çizgisel Eleman Örneği, Yunan Sütunları

2. Tekil Dikey Elemanlar: Tek başına duran tekil dikey elemanlar, serbest duran dikey çizgisel elemanlara göre farklıdır. Tekil dikey elemanlar tek başına düşey bir düzlem oluşturuyor ise, bu düzlem iki ayrı mekanın sınırlarını oluşturur. Tek bir düzlem mekansal hacim tanımlayamaz. Mekansal hacmin tanımlanması için, tekil dikey düzlemin, diğer biçimsel elemanlarla kombinasyon oluşturması gerekmektedir. Tek düzlemin yükseklik seviyesi arttıkça, mekanın çevrelenme hissi artar.

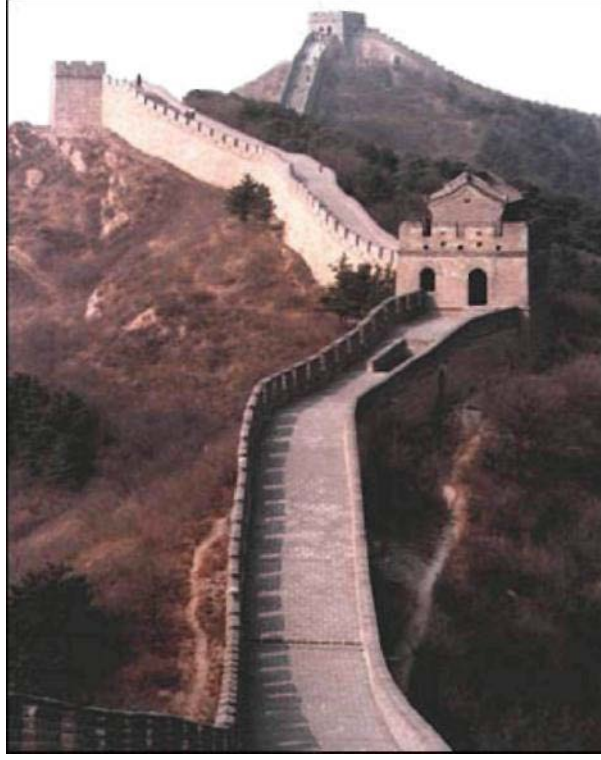
3. “L” Şeklindeki Düzlemler: L şeklindeki düzlemler, mekan elemanlarının bulunduğu köşeden başlayarak, diyagonal olarak iki yöne doğru açılır ve mekan alanı oluştururlar. L düzlemlerde mekan sınırları, düzlemin uçları açık olduğundan belirgin olmayabilir. Sınırlarının belirgin olması ve daha net tanımlanabilmesi için, birbirleriyle ya da başka elemanlarla kombinasyonlarının sağlanması gerekir. “L” biçiminin koruyucu özelliği de vardır. “L” planlı binalar işlevsel ve simgesel olarak çevrelenmiş olurlar.

4. Paralel Dikey Düzlemler: Paralel iki düzlem arasında kalan bölge, mekansal alanı oluşturur. Paralel dikey düzlemler döşeme ve çatı için destek sağlarlar. Bu düzlemlerin ayırıcı özellikleri, çatı ve döşemede izolasyon sorunlarının giderilmesine yardımcıdır.

5. “U” Şeklindeki Düzlemler: “U” şeklindeki düzlemler içe ve dışa doğru yönelişi olan mekansal alanı tanımlarlar. Bu tip alanlarda açık uçtan girilince karşımıza çıkan düzlem, mekanı kesin bir şekilde sınırlandırdığı için, mekanın bittiği etkisini yaratır. Düzlemin içine köşelerden girilirse, diyagonal olarak açılan mekansal alanlar mekanın devamlılığının algılanmasını sağlayabilir. Mekan dikdörtgense ve açık kısmı kısa kenarı ise mekanın algısı kolaylaşır ve mekanda ilerlemek için talep oluşur. Alan kısa kenardan ise ve bir kenardan açık ise, mekanın taban düzlemi ve tüm dikey düzlemleri kolayca algılanır, ilerlemek için talep kuvvetli olmaz ve mekan durağan hale gelir.

Uzun ve dar bir alanın uzun kenarı açık ise, mekan içinde özelleşmiş alanlar yaratılmasına meyillidir. “U” biçimli binalarda, mekanın kısa kenarı diğer iki uzun kenardan algılanabildiği için, bu alan tanımlı bir odak alanıdır. Tanımlanan bu alana önemli ya da belirgin bir eleman yerleştirilirse, mekanın kullanıcıları bu elemana odaklanabilirler. Binaların kendi hacmi içinde geri çekilerek oluşturulmuş bir giriş, ön avluyu tanımlayabilir. U şeklindeki düzlemlerden genellikle içe dönük mekanlar oluşur.

6. Dört Düzlem - Kapanım: İçe dönük bir mekansal tanımlama biçimidir. Düzlemler, birbirlerinden farklı olabilir. Bu farklılık görsel baskınlık yaratabilir. Surlar, çitler ve duvarlar gibi dört düzleme örnek olarak gösterebileceğimiz elemanlar, ortalarında oluşabilecek alanı yada bir objeyi, daha iyi tanımlayabilirler.



Resim 1.13. Dört Düzlem: Kapanım Örneği; Çin Seddi

1.3.3. Mekan Tanımlayıcı Elemanlar Üzerindeki Açıklıklar

Mekanlar arasında görsel iletişim ve mekansal süreklilik sağlar. Kapılar, giriş bölümünü belirler. Bu sayede mekanda dolaşım ve kullanım düzeni sağlanmış olur. Pencereler; ışığın mekana girmesini ve manzara görüşünü sağlar. Açıklıklar düzlemlerin içinde, köşelerinde veya arasında olabilir.

1. Düzlemler Üzerinde Açıklıklar: Duvar ya da b aş üstü düzlemindeki açıklıklar düzlemin merkezinde yer alıyor ise, odak eleman haline gelebilirler. Aynı düzlemde yer alan açıklığın çevresindeki elemanlar, odak olan bu açıklığa göre düzenlenirler. Açıklık merkezin dışına taşınıyorsa açıklık ve kenar arasında görsel olarak rahatsızlık veren bir dengesizlik oluşur. Düzlem üzerindeki açıklığın şekli kendisinden farklı ise açıklık bağımsız bir eleman olarak algılanır. Bu farklılık açıklık ve düzlem arasında zıtlık oluşturur. Düzlem üzerinde bir denge ve bütünlük yakalamak için birden fazla açıklık

oluřturulabilir. Düzlem içindeki açıklığın boyutunun artışı bu açıklığı, pozitif bir eleman haline getirir. Açıklıklar buldukları düzleme göre ışık geçişinden dolayı daha parlak görünür. Açıklık ve düzlem arasındaki ışık farklılığı çok artar ise, yüzeyler ikinci ışık kaynağı ile aydınlatılabilir.



Resim 1.14. Düzlemler Üzerindeki Açıklık Örneği; Çatı Penceresi

2. Köşelerdeki Açıklıklar: Buldukları düzleme ve mekana diyagonal bir yönleniş verirler. Düzlemler üzerinde köşelerde açıklık yaratmanın amacı, istenilen manzarayı yakalamak ya da karanlık kalan köşeyi aydınlatmak olabilir. Köşe açıklığı bulunduğu düzlemin kenarını belirginleştirir. Açıklık büyürse köşenin tanımını zayıflar.

3. Düzlemler Arasındaki Açıklıklar: Kendisine bitişik duvar kenarlarını görsel olarak ayırır, belirginleştirir. Tabandan baş üstüne kadar olan açıklık köşeye yerleştirilirse, köşenin ötesindeki mekana kadar uzar. Bitişik mekanlarla iç içe geçer. Mekanı çevreleyen düzlemlerin tek başına duruşlarını vurgular. Düzlem boyunca uzanan yatay açıklık düzlemi katmanlara böler. Genişlik arttıkça bütünlük bozulmaya başlar.

Yatay açıklık ile köşeler dönülürse manzara görünümü artar. Duvar düzlemlerinin de ayrılması ile mekan hafiflik hissi kazanır. Duvar ve tavan düzlemlerinin birleştiği kenar boyunca yapılan çizgisel tepe aydınlatması, ışığın duvar yüzeyini aydınlatmasına, yani mekanın aydınlanmasına olanak verir. Pencere ve duvar, mekanın dikey sınırlarını zayıflatırken, mekana dışa dönük bir etki verirler.

1.4. Mekanın Bileşenleri ve İç mekan Tasarımına Etkileri

Sınırlandırılmış boşluğun doğal çevreden ayrılarak özelleştirilmesi mekanı ortaya çıkartır. Bu sınırlandırılma mekanın bileşenleri kullanılarak yapılır. Mekanın bileşenleri mekanı oluşturduğu gibi, aynı zamanda kullanıcının istek ve ihtiyaçları doğrultusunda mekana işlev ve özgün bir karakter kazandırır.

Mekan bileşenleri yapısal olarak mekanın sahip olduğu temel unsurlardır. Bu bileşenlere örnek olarak, çatı örtüsü, döşeme, duvar, merdiven, kolon ve kirişleri sayabiliriz. Mekan öğeleri ise mekan bileşenleri kadar kalıcı olmayabilir. Sürekli değiştirilebilen elemanlardır. Mekan öğelerine örnek olarak kapı, pencere, bölücü duvarlar, separatörler, donatı, aydınlatma elemanları, mobilya ve aksesuarları sayabiliriz.

Mekan bileşenlerinin yerinde ve doğru işlevlerde kullanılması, mekanın kullanım amacına cevap vermesi, temel olarak mekan tasarımının fonksiyonelliğini gösterir. Mekan bileşenlerinin doğru kurgulanması kullanıcısına en elverişli fiziksel ve duygusal şartların oluşumunu sağlar.

Mekan öğeleri daha çok kullanıcının amaç, işlev ve beğenisi doğrultusunda belirlenir. İç mekanda yer alan donatı ve mobilya gibi elemanların düzenlenişi, seçim, görünüm ve nitelikleri, mekanın algılanmasında büyük

önem taşır. Dolayısıyla bu elemanların, kullanıcıların fizyolojik ölçülerine uygunluğunun ötesinde malzeme, renk ve doku özellikleri bakımından, içinde bulunacağı mekânın diğer öğelerine de uygun olması ve mekâna estetik değerler katması gerekmektedir. Mekân sınırlayıcıları, yüzeylerin dok u ve renkleri, mekândaki donatılar ile bir bütün halinde mekânın niteliğini oluşturmaktadır.



Resim 1.15. Renk Doku Ve Ton Zenginliği Taşıyan İç Mekan Örneği

İç mekan tasarımı; iç mekanların işlevsel ve estetik değer taşıyan nitelikte olabilmesi için, tasarlayıcısının mekana ait detayları, bilgi ve yaratıcılığını kullanarak çözümlemesi ve yeniden yapılandırması olarak tanımlanabilir. Tasarım, mekanı kullanan kişilerin sayısı, eylemleri, kültürel yapıları, sosyal ilişkileri, ekonomik durumları, ergonomik, fiziksel ve ruhsal özellikleri gibi, her bireyin sahip olduğu temele bağlı ölçütlerin göz önüne alınmasıyla meydana getirilir.

İç mekan tasarımında elde bulunan verilerin bir bölümü somut, bir bölümü de soyut ve rilerdir. Somut olanlara; kullanıcı ölçüleri ve fiziksel özellikleri,

malzeme, teknoloji, elde edilen deneyimler vb. ve diğerler, soyut olanlara ise insanın sosyal ve psikolojik davranış özellikleri, beğenme, sevme, estetik kaygı vb. duygular örnek gösterilebilir. Bütün bu verilerin etkileşimi, mekan organizasyonunun olumlu veya olumsuz sonuç vermesine etki eder. Ancak bir mekan organizasyonunun olumlu veya olumsuz olması, kullanıcı veya toplum tarafından belirlenen göreceli bir kavramdır.

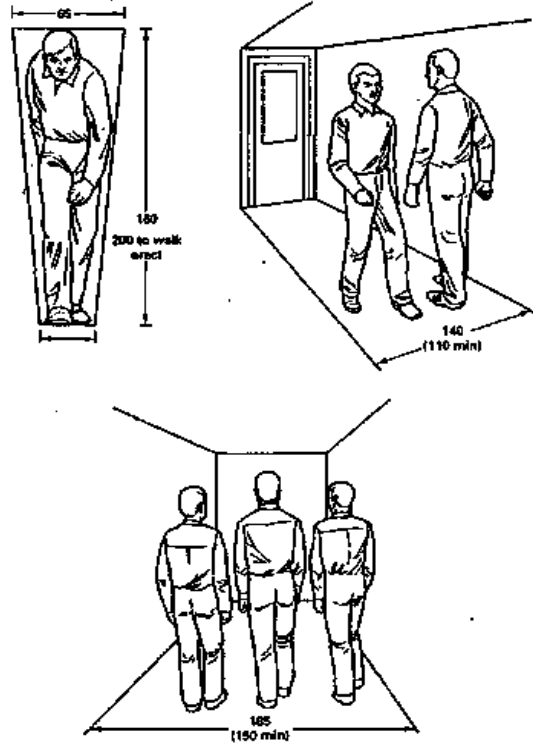


Resim 1.16. İşlevsel Ve Dengeli İç Ve Dış Mekan İlişkisine Örnek

Bu anlamda; iç mekanın ancak, bilimsel, teknik ve sanatsal bilgi ve olanaklarla tasarlanmasının ve uygulanmasının doğru bir sonuca en yakın çözüm olduğunu söyleyebiliriz. Bu verilerden yola çıkarak, iç mekan tasarımında kullanılan mekan bileşen ve elemanlarının, işlevsel, gereksinime yönelik ve kullanıcısının ihtiyaçlarını karşılar özelliklerde belirlenmiş olması gerektiğini ancak bu sayede insanların fiziksel, ruhsal özellik ve eylemlerine uygun olan mekanlar yaratılabileceğini söyleyebiliriz.

1.5. Mekanın Kullanıcısı Olan İnsan Yaşamında Önemi

Mekan oluşumunun en önemli unsuru kullanıcı olan insandır, dolayısı ile mekanın kullanıma elverişliliği insanın yaşamında önemli bir faktördür. Mekanın var olmasındaki en önemli unsur, kullanıcısı olan insanların gereksinimleridir. Bu sebeple insan mekan ilişkisi vazgeçilmez bir birlikteliktir. Mekanların var olmadığı bir yeryüzünde insan varlığının sorunsuz devamlılığı düşünülemez.



Resim 1.17. .Antropometrik Boyutlara Göre Alan Belirlenmesi

Kullanıcı, boşluğu sınırlayarak ihtiyaçları ve beğenileri doğrultusunda “özelleşmiş” bir mekan alanını yaratır. Kullanıcının beklentileri, birikimleri, kültür yapısı ve algı sistemi, bitmiş ürün olarak mekanın tasarımı ve yapılandırılması konusunda önemli bir etkidir.

*“İnsanın statik ve dinamik antropometrik boyutları, algı organlarının kapasitesi ve reaksiyon süreleri mekan ile ilişkilerinin biçimi hakkında bilgi verir. Ergonomi ile uğraşan bilim adamları antropometrik, duyuşal ve algısal boyutlar, alt ve üst limitler ve optimum şartları inceler, belirli eylem grupları için insan gereksinimlerine uygun çevre koşullarını ortaya koymak için uğraşırlar. Bu tip çalışmalarda insanın fizyolojik özellikleri yani fiziksel yapıları, cinsiyetleri ve yaşları önem kazanır.”*⁵

“Mekan sadece matematiksel bir boşluk değildir. Uzunluk, alan ve hacim ölçüleriyle gerçek değeri ortaya konamaz. Mimari eylemin amacı olan mekan, aynı zamanda insanın fiziksel ve duyuşal yaşantısını gerçekleştirdiği, matematiksel boyutların aşıldığı boşluklardır. Mekana gerçek değerini kazandıran kullanıcının yaşantısının en doğru biçimde değerlendirilmesidir.

*Mekan sadece duvarlar ve zemin üzerini örten kabuktan ibaret değildir. Optik yöntemlerle sınırlandırılmış bir boşluk da – eğer insan eylem ve gereksinimlerini karşılıyorsa- mimari mekan kavramı içinde değerlendirilebilir. Mekan hem içindeki işlevlerle değer kazanırken, hem de çevresindeki diğer düzenlemelerle bir anlam ifade eder.”*⁶ Bruno Levi bu tanımlaması ile mekan oluşumunda insanın önemini ifade eder.

Mekanın mimari mekan olarak kavranabilmesi için insan eylem ve ihtiyaçlarını karşılar özelliklerde olması gerekmektedir. Bu sayede içindeki işlevlerle değer kazanır ve insanlar yani kullanıcıları için bir anlam ifade eder. Buradan da mimari mekan oluşumunun kullanıcıya yönelik özellikler

5 Arıcı O. , Mekanın algılanmasını Belirleyen Faktörler, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul, 2001, s 13

6 Levi B. , Saper Vedere L'Architettura, Einaudi pres, Milano, 1956, s 38

taşıması halinde bir değer ifade ettiğini söyleyebiliriz. Kullanıcısı çoğunlukla insan olan mimari mekan kullanıcısının ihtiyaçlarını karşıladığı ve eylemlerine cevap verebildiği sürece, insanlar için çok önemli ve vazgeçilmez bir oluşumdur.

İnsanlık tarihi boyunca kendini koruma ve bir barınak edinme duygusu içinde olmuş insan için mekan vazgeçilmez yaşam şartı haline gelmiştir. Bu nedenle mekanın insan yaşamındaki önemi büyüktür. Yapay mekanlar oluşturamayacak kadar yeterli teknoloji sahibi olmayan ilk insanoğlu bile, doğal mekanların sunduğu elverişli koşullardan faydalanmış, örneğin bir mağarayı, büyük kayalıklarda bulunan bir oyuğu bile kendisi için barınak olarak kullanmıştır.

“Çevre- Mekan- İnsan araştırmaları doğrultusunda yapılan mekan tasarımları kullanıcının fiziksel ve ruhsal sağlamlığı için gerekli tüm koşulların (kullanıcının gereksindiği düzeylerde ışık, ısı, nem, ses, koku, hava kalitesi vb. gibi) ortaya konmasını sağlar, kullanıcıya mutluluk verip aynı zamanda sağlığına da hizmet eder.”⁷

⁷ Arıcı O. , Mekanın algılanmasını Belirleyen Faktörler, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul, 2001, s 49



Resim 1.18. İşlevsel Ve Ergonomik İç Mekan Örneği

Tasarımlar ve mekan düzenlemeleri rastgele ve gelişigüzel yapılamaz. Mekan insan uyumsuzluğunun oluşmaması ve doğru bir sonuç elde edilebilmesi için, mekan oluşumu sırasında insan faktörü yeterince değerlendirilmelidir. Tek ve doğru ölçek olan insan (kullanıcı) tasarımın hareket noktasını oluşturmalıdır. Doğru sonuca ancak bu şekilde gidilebilir. Tasarımcı bir mekan yaratırken kullanıcıya sağlıklı ve verimli koşullar sağlayabilmek için, mekan eylemlerine uygun ebatlarda hacmi yapılandırmalı, uygun donatıları, sıcaklık, nem, aydınlatma vb. koşulları doğru bir biçimde irdelemeli ve en uygun şartları sağlamalıdır.

İnsan fizyolojik bir varlık olduğu gibi psikolojik gereksinimleri ve duygusal dünyası olan bir varlıktır. Mekanın ve mekanı oluşturan bileşenlerin boyutları renkleri, dokuları, aydınlatmaları, sıcaklıkları vb. özellikleri kullanıcıyı psikolojik yönden de etkiler.

1.6. Algı Kavramı

“Algı, çevresel bilginin duyu aracılığı ve zihinsel bir süreçle okunması”⁸ şeklinde tanımlanır.

Algılama, duyu ve rilerini örgütleyip yorumlayarak çevremizdeki görüntü ve olaylara anlam verme sürecine verilen addır. Duyum kavramı ile karıştırılabilir. Fakat aradaki çok belirgin olan fark duyumda herhangi bir yorumlamanın ve anlamanın olmamasıdır. Duyumsal süreç ile algılama birbirlerine çok yakın zamanlı gerçekleşir. Duyumsal sürecin hemen arkasından algılama oluşur. Bu iki kavram birbirine zamanlama olarak o kadar yakındır ki, bu farkı hissedemeyiz.

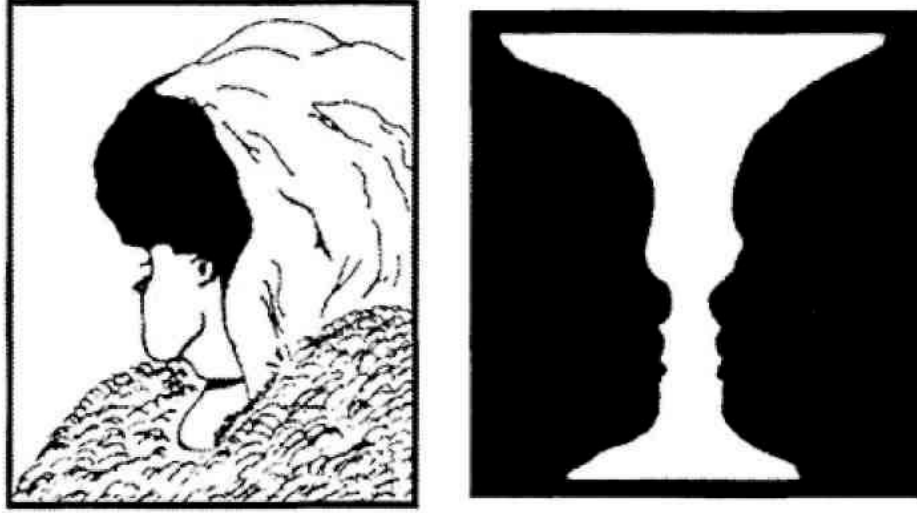
Duyu, duyu organlarının getirmiş olduğu henüz işlenmemiş bilgidir; alıcı hücrelerin dış çevredeki fiziksel enerjiyi yakalayıp sinirsel enerjiye çevirmesiyle oluşur. Bu sinirsel enerji beyinde işlenir ve işlem sonucunda bir algısal ürün ortaya çıkar. Bu işleme algılama “*perceiving*” ve ortaya çıkan ürüne de algı “*perception*” adı verilir. Alıcı organlarla görüntülerin özellikleri yani renk, ağırlık, netlik, koyuluk, parlaklık, sıcaklık, yumuşaklık, hızlılık vb. kavranır. Bu özellikler duyu düzeyinde nörolojik enerjiye dönüşürler ve bu aşamadan sonra algı süreci başlar.⁹

8 Özen A. , Sanal Ortamlarda Mekansal Okuma Parametreleri ve Sanal Müzeler, Yüksek Lisans Tezi, Gazi üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Ankara, 2004, s 67

9 Kızıl F. Objelerin İki- Üç Boyutlu Grafik Anlatımı ve Zihinde Canlandırma, MSÜ Yayın no:25, İstanbul, 2000, s 15

“Lang (1977) algılamanın iki süreçten oluştuğundan bahseder. Bunlar duyularımıza dayalı, duyumsal süreç ve bilgiye dayalı, zihinsel süreçtir.”¹⁰

“Duyumsal süreç; çevreden gelen bilgileri ve verileri duyularımız aracılığı ile yorumladığımız süreçken, zihinsel sürecin bunun devamında duyularımız ile edindiğimiz ya da fark edemediğimiz çevresel bilgileri ancak yaşanmışlığa bağlı olarak kavramsallaştırdığımız ve bu yolla zihnimizde oluşturduğumuz süreçtir.”¹¹



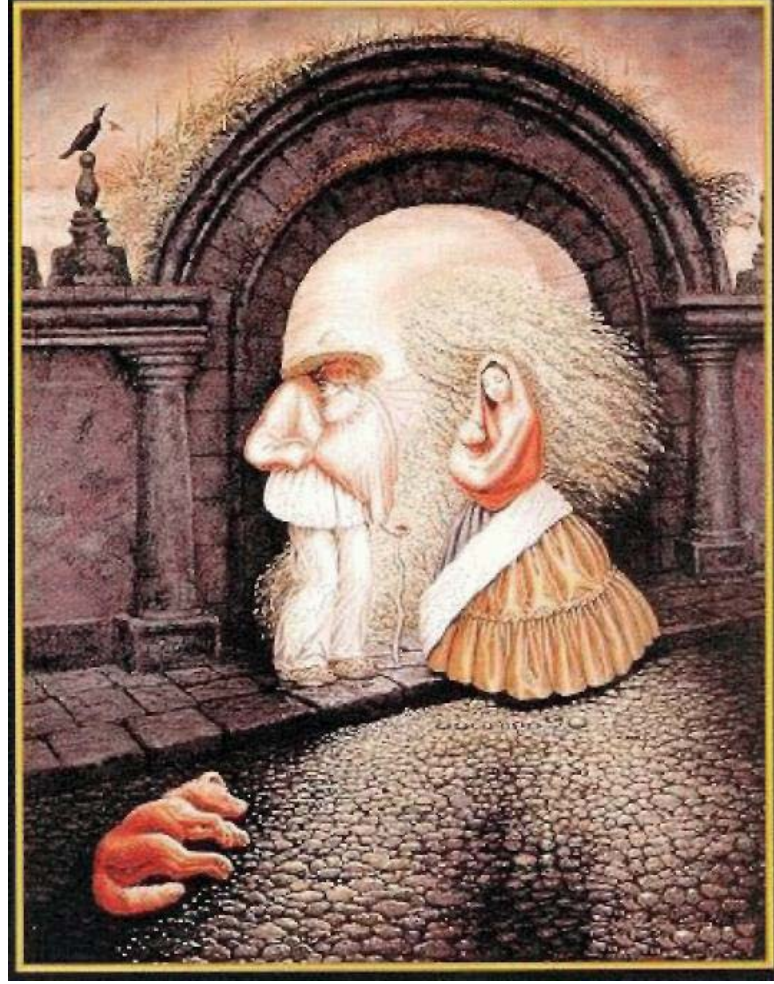
Resim 1.19. Algı yanılsamaları

“Algı duyudan farklıdır. Algılama anında beyin, bireyin içinde bulunduğu durumdan beklentilerini, geçmiş yaşantılarını, diğer duyu organlarından gelen başka duyuları, toplumsal ve kültürel etmenleri hesaba katar. Gelen duyuları

10 Lang J. Creating Architectural Theory, The Role of Behavioral Science in Environmental Design, New York, 1987, s 86-110

11 Kahvecioğlu H. , Mimarlıkta İmaj: Mekansal İmajın Oluşumu ve Yapısı Üzerine Bir Model, Doktora tezi, İTÜ Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul, 1998, s 33

seçme, bazılarını ihmal etme, bazılarını kuvvetlendirme, arada olan boşlukları doldurma şeklinde çalışır. Algılamada kişi, çevresinden amaçlarına uygun bilgi almaktadır; var olan çevre imajı, mevcut motivasyon, geçmiş deneyimler, beklentiler ve eğilimler algılamayı yönlendirir ”.¹²



Resim 1.20. Farklı Algılar Yaratan Bir Görüntü

12 Aydınlı S. , Mimarlıkta Estetik Değerler, İTÜ Mimarlık Fakültesi Baskı Atölyesi, İstanbul, 1993 s 24

1.6.1. Mekansal Algı Kavramı

Mekanın algılanmasında “Duyumsal S üreç” ve “ Zihinsel S üreç” ten bahsedebiliriz. Mekanla ilk karşılaşmamız duyumsal süreci doğurur. Mekanın bileşenleri ve öğelerinden gelen uyarılar ve fizyolojik veriler kısa süreli bir mekansal deneyim yaşadığımızda hemen ortaya çıkarlar. Zihinsel süreç ise kullanıcıların, mekana ait özellikler ve hafızalarında kalan verilerle mekanı zihinlerinde muhafaza etmeleridir. Bu aşamada mekana ait ilk görsel algının zihnimize yarattığı etki mekanın imajını belirler ve bu imaj zihnimize korunur.

İnsan temel beş duyu organı sayesinde çevresini ve mekanları algılayabilmektedir. Bu duyular görme, işitme, koku alma, tat alma ve dokunma duyularıdır. Bu duyularımız sayesinde oluşan algılama insan ile yaşadığı çevre arasında bağ kurmakta önemli bir etkidir.



Resim 1.21. Beş Duyu Organımız

Algı ve mekansal algılama kişilere göre farklılıklar gösterir. Kullanıcının kişisel özellikleri; yaşı, cinsiyeti, fiziksel özellikleri, bağlı olduğu sosyal çevre, kültürel ve sosyal yapısı, eğitimi gibi bireysel özellikleri mekansal algılama da farklılık

yaratılan en temel özelliklerdir. Aynı zamanda kişinin duygusal yapısı ve zihinsel durumu da algılama yönünden önemlidir.

Mekansal algılamayı etkileyen önemli kavramlardan biri de algılanan mekânın çevre özellikleridir. Kullanıcının içinde bulunduğu çevrenin fiziksel yapısı, hacmi ve işlevsel özellikleri de algılamada farklılıklar yaratır. Mekanda kullanılan donatıların düzenleniş biçimleri, kullanılan servis mobilyaları ve bu elemanların ebat, renk, doku gibi özellikleri yönünden birbirleriyle etkileşimleri mekânın kimliğini ve imajını oluşturur. Kullanıcısı olan insanların kişisel özellikleri ve çevrenin fiziksel yapısına ilave olarak algılanan nesnelerin özellikleri de mekansal algılamayı sağlar.

Mekansal algılama da zaman çok önemli bir kavramdır. Mekânı kısa süreli görmekle, mekân içerisinde uzun süreli bulunmak veya yaşamak farklı algılamalar yaratır. Bu noktada hareketin de durağanlıkla ayrı etkiler sağladığını belirtebiliriz. Bir mekânın içinde hareketsiz olarak bulunmakla, mekânın içinde zaman içinde hareket etmek algısal farklılıklara sebep olur. Mekanda zaman içinde tüm bileşenleri, mekânı oluşturan elemanları ve donatıları incelemek, bu elemanları yaşamak, tüm fiziksel özellik ve niteliklerinin en doğru şekilde kavranması ve algılanarak zihnimize muhafaza edilmesi açısından büyük önem taşır.



Resim 1.22. Mekanın Doku, Form ve Renk Farklılıklarıyla Algılanması

1.6.2. Mekansal Algılamayı Sağlayan Faktörler

Mekansal algılamayı sağlayan iki temel faktörden bahsedebiliriz. Bunlar “Fiziksel Faktörler” ve “Psikolojik Faktörler” dir.

1.6.2.1. Fiziksel Faktörler

Mekansal algılamayı sağlayan fiziksel faktörler, mekanın kurgusunu oluşturan sahip olduğu renk, doku, biçim, ölçü-oran, ısı, ışık, koku, ses gibi özelliklerdir.

Renk: Renk, ışığın kendi öz yapısına veya cisimler tarafından yayılma şekline bağlı olarak göz üzerinde yaptığı etkidir. Renk aynı zamanda cisimlerden yansıtılarak oluşan ışınların görsel olarak algılanması sonucunda

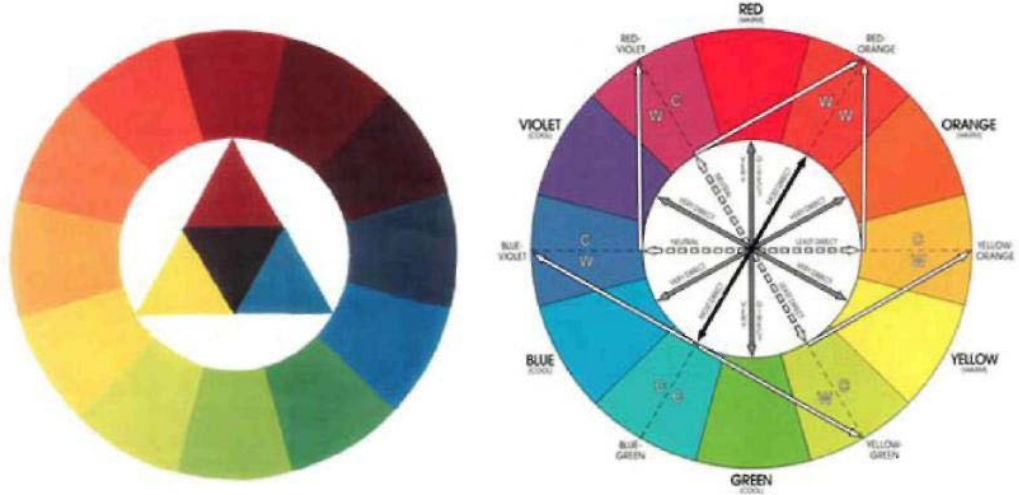
kişide oluşan duyudur. Cisimlere çarpan çeşitli dalga boylarında ışınlar, bu cisimlerden yansıyarak görme duyumuzla algılanırlar, algılanan bu etki renk olarak tanımlanır.

Renklerin var olabilmeleri için ışığa ihtiyaçları vardır. Işık olmadığı zaman nesnelere görsel olarak algılanamazlar, dolayısıyla da rengin varlığından söz edemeyiz. Güneşli bir günde renkleri daha parlak ve canlı olarak algılamamız, güneş ışığının az olduğu kapalı havada ise parlaklığını ve canlılığını kaybetmeleri ve koyu renkli algılanmaları, ışığın rengin varlığında ne derece önemli olduğunun kanıtıdır.

“Fizikçi Isaac Newton 1676’da, prizma yardımı ile güneş ışığının kırılmasını sağlamış ve renklere ayrılan tayfını net bir şekilde göstermiştir. Güneş ışığı bir prizmadan geçirilince 7 renk grubu meydana gelir. Güneş ışığında depo olmuş bu renkler bir eşya üzerine geldiğinde o cisim renklerin bir kısmını yutar, bir kısmını da yansıtır. Bu olayın sonucunda cisimler bize yansıttığı renkte görünürler. Güneş ışığındaki renk grubunun uçları birleştirilirse de renk çemberi meydana gelir.

Görme olayında, ışınların göze gelmesi fiziksel, bu ışınların karşısında gözde ortaya çıkan işlemler fizyolojik, cismin beyinde algılanması psikolojik bir olgu olarak ortaya çıkmaktadır.”¹³

13 Zöngür O. , İç Mekan Tasarımında Biçim ve Anlam Üzerine Kavramsal bir İnceleme/Postmodern Tasarım Yaklaşımları ve Philippe Starck, Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, Ankara, 2008, s 11



Resim 1.23. Renk Çemberi

Renkleri oluşturan ışınların dalga boyları farklıdır. Kırılma açısı en küçük renk kırmızı, en büyük renk mordur. Renklerin tümünün aynı oranda bir araya gelmesi ile siyahlık, renkli ışınların aynı oranda bir araya gelmesiyle beyazlık ortaya çıkar. Siyah ve beyaz renk olarak kabul edilmezler.

Işık doğal veya yapay ışık sayesinde bir objeyi aydınlatır. Fakat ışık bir nesnenin her yeri üzerinde aynı etkiyi bırakmaz, ışığın en fazla etkilediği bölge aydınlık, en az etkilediği bölge karanlıktır. Işık ile gölge arasında kalan yer ise nesnenin gerçek rengini algılamamızı sağlar.

Renkler sıcak ve soğuk renkler olarak ikiye ayrılırlar. Sarı, kırmızı ve turuncu sıcak renkleri oluşturur. Algısal olarak ateşi çağrıştıran bu renkler, sıcak bir etki bırakırlar. Suyu çağrıştıran mavi, mor ve yeşil ise soğuk renkler olarak adlandırılırlar. Kırmızı, mavi ve sarı ana renkleri oluştururken, mor, yeşil ve turuncu ara renkleri oluşturur.

Renkler kullanıldıkları mekanın en belirgin fiziksel özelliklerinden biridir ve mekanın algılanmasını doğrudan etkilemektedir. Sıcak renklerin kullanımı mekana dinamik bir etki verirken, soğuk renklerin kullanımı mekanda daha durağan bir etki yaratır.

Mekanda benzer renklerin ya da aynı rengin çeşitli tonlarının kullanımı mekanda bir birliktelik ve uyum algısı yaratır. Ancak farklı renk ve tonların mekandaki yoğunluğu ise çeşitlilik duygusu yaratır.





Resim 1.24. Farklı Işıkların Renk Kaynağı Olduğu Bir Mekan, Mekan Bileşen Ve Elemanlarının Algısal Farklılıkları.

Yatay çizgilerin zıt renklerle birlikte kullanılması mekanın ebatlarını belirler. Bu şekilde mekan daha geniş algılanır. Bunun tersi olarak zıt renklerin düşey doğrultuda kullanımı ise mekana düşeyde boyut kazandırır yani yükseklik ifade eder.

Nesnenin sahip olduğu renk içinde bulunduğu çevrenin rengi ile beraber algılandığında boyut yönünden etkili olur. Nesne fonundan zıt bir renge sahip ise üç boyutlu olarak algılanır, aksi durumunda iki boyutlu bir etki bırakır. Koyu renkler daha ağır ve dar, açık renkler ise daha hafif ve geniş bir etki verirler. Bu yönüyle renk mekanda biçim ve orana etki eder.

Doku: Bir cismin yüzeyine dokunduğumuzda hissettiğimiz yumuşaklık ya da pürüzler, o yüzeyin dokusunu oluşturur. Malzemenin dokusu, yapısal bir özelliğidir. Tüm varlıkların iç yüzeyleri işlevselliklerine göre farklı şekillerle dışa vurmuş ve nesnelerin dış yüzeylerinde dokuları oluşturmuşlardır. Malzeme yüzeyindeki pürüzlü alanlar, girinti ve çıkıntılar uygun ışık ile dokuyu oluştururlar. Doku, renk ve ışığın uygun olduğu şartlarda daha net algılanır. Örneğin koyu renk olan ve gölgede duran bir kadife kumaşı algılamak, güneş ışığında duran bir ağaç gövdesinin yüzeyini algılamaktan daha zordur. Bu noktada mekan bileşenlerinin doğru algılanması için ışık, renk ve dokunun uygun şartlarda olması gerektiği sonucuna varabiliriz.



Resim 1.25. Doku Örneği

Doğada dokular genellikle gerçek yani yapay olmayan dokulardır. Dokuların algılanmasında dokunma duyumuz ön plandadır. Doğada dokunduğumuz farklı yüzeyler, farklı dokusal algılamaya sebep olurlar. Örneğin bir ağaç gövdesine dokunduğumuzda hissedeceğimiz etki ile bir koyuna dokunduğumuzda yarattığı etki çok farklıdır.

İç mekanlarda da parlak ve pürüzsüz yüzeyler daha soğuk bir etki bırakabileceği gibi, daha pütürlü ve yumuşak yüzeyler daha sıcak bir etki algılamamızı sağlar. Örneğin gözlerimizi kapatıp cam yüzeyine dokunmamız ve aynı şekilde halı yüzeyine dokunmamız, malzeme yüzeylerinin yarattığı farklı etkilerden sadece ikisidir.

“Ayrıca doku, yumuşaklık-sertlik, ağırlık-hafiflik, sessizlik-gürültü, huzur-tedirginlik, durgunluk-hareketlilik, sakinlik-heyecanlılık, rahatsızlık-kasvet gibi psikolojik etkiler de yaratabilmektedir. Yumuşak dokulu yüzeyler, sükunet, rahatlık, monotonluk; soğuk, gürültü ve sert dokulu yüzeyler ise dinamik, uyarıcı, ilgi çekici, güçlü, daha sıcak ve heyecan verici şekilde nitelendirilmektedir.”¹⁴



Resim 1.26. Girintili Çıkıntılı Doku Örneği

14 Öktem D. , Otel İç Mimari Tasarımında Mekan Algılama ve Kimlik oluşumu ve Örnekler Üzerinde Analizi, MSÜ Fen Bilimleri Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, İstanbul, 2007, s 95

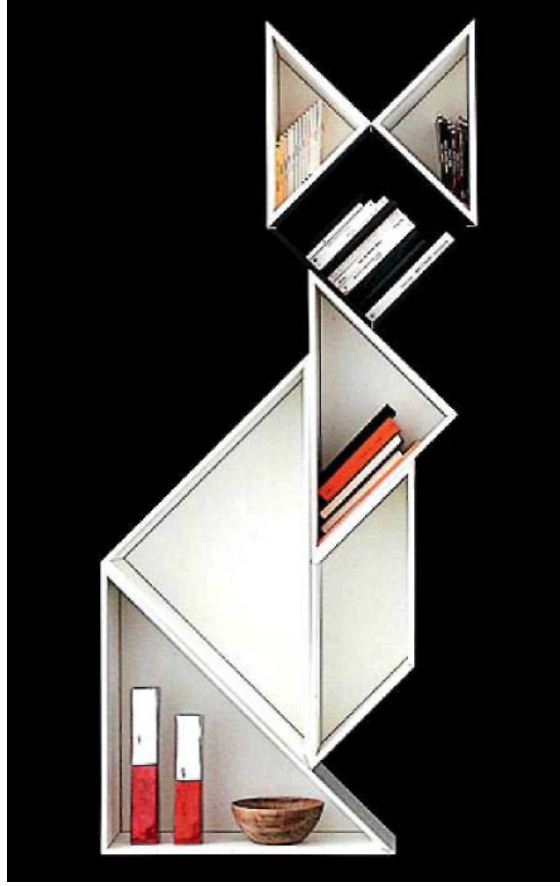
Biçim: Nesnelerin görsel olarak üç boyutla algılanması, nesnenin fiziksel özelliklerinin kazandırdığı yüzeyler, o nesnenin biçimini oluşturur. Farklı biçim düzenlemelerinin ve bu biçimlerin mekanda farklı kullanımlarının mekansal algılamaya büyük etkisi vardır.

Kare, daire, dikdörtgen, üçgen vb geometrik biçimler günümüz mekan bileşen ve elemanlarının temel formunu oluşturmaktadır. Ancak form daha etkin bir kavramdır. Form biçimin daha çok nitelikleriyle oluşan şeklidir. Yani form denildiğinde, renk, doku, ışık da ifade edilmektedir. Biçim ise daha yüzeysel, daha çok çizgisel bir kavramdır.



Resim 1.27. Geometrik Biçimler Konulu Rus Ressam Kazimir Maleviç'e Ait Tablo

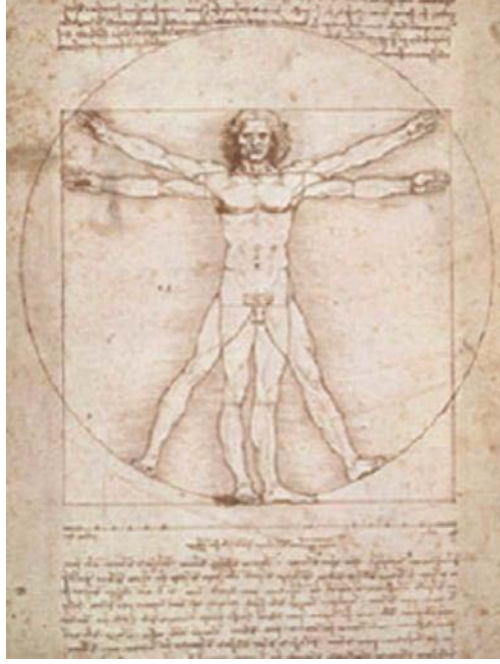
Biçimler de tasarımcının mekan bileşenlerini kurgularken etkisi açısından önem verdiği kavramlardandır. Örneğin bir mekanda düz hatlı ve köşeli biçimler mekana daha sert bir etki verirken, dairesel formlar mekana daha yumuşak bir etki verirler.



Resim 1.28. Köşeli Hatların Kullanıldığı Ve Hareket Noktasını Geometrik Biçimlerden Almış Olan Kitaplık Ünitesi

Ölçü - Oran: Ölçü ve oran, mekansal algılamayı belirleyen etkenlerdendir. Bir mekanın içerisinde bulunan elemanlar, o yapının mevcut ölçüleriyle belirli bir oran içinde olmalıdır. Örneğin tavan yüksekliği standart olan bir mekanda kullanılan tüm elemanlar yüksek olur ise, mekan olduğundan daha da basık olarak algılanır. Ya da metrekare olarak küçük bir hacimde kullanılan servis eşyaları, çok büyük ebatlarda seçilir ise mekan olduğundan daha da daralır

ve algısal olarak sıkışık bir etki yaratır. Eğer kullanıcısı açısından işlevsel ve uyumlu bir mekan yaratılmak isteniyorsa, mekanın yüksekliği ile derinliği belirli bir oran içinde olmalıdır. Aynı şekilde mekanın içinde kullanılan tüm donatı, eleman ve figürlerin de birbirleriyle belirli bir oran içinde olmaları gerekmektedir.



Resim 1.29. Leonardo Da Vinci- Altın Oran

Doğal olarak bu noktada, kullanılan eleman, donatı ve eşyaların kullanıcısının fiziksel özellikleriyle doğru bir oran içinde olması gerekmektedir. Aksi takdirde kullanıcı bu elemanları verimli bir şekilde kullanamaz. Tasarımcı mekanı kurgularken, kullanıcısının antropometrik özelliklerini temel tasarım ilkesi olarak kabul etmelidir. Kullanıcı ve kullanacağı nesne arasındaki oran en doğru şekilde kurulursa ise mekan, kullanıcı için bir anlam kazanır.

Isı: Mekanın ısısal değerinin, kullanıcıların mekanı algılamasında ve mekanın içinde sürekli bulunma ya da mekanı terk etme isteklerinde önemli bir etkisi vardır. Eğer mekan sıcaklığı normal değerinin altında ya da üstünde ise,

kullanıcıların mekanı terk etme istekleri doğabilir. Böylelikle mekan ve içindeki elemanlar doğru biçimde algılanamaz. Buradan mekan ısısının mekansal algılama kavramında önemli bir etken olduğu sonucuna varabiliriz.

Işık: Işık mekanın görülmesinde belirleyici faktördür. Işık olmadığı takdirde bir mekanı göremeyiz, dolayısıyla algılayamayız. Mekan ve bileşenleri karanlıkta algılanamaz. Aynı zamanda mekansal algılamanın en önemli faktörlerinden biri olan renk de ışık olmadan var olamaz. Yani algılama için renk faktörü ancak ışık ile var olabilir. Renk konusunda daha önce de bahsettiğimiz gibi, yoğun bir ışık kaynağı altında bir renk olduğundan daha açık, ışık kaynağının yokluğunda ise renk olduğundan daha koyu algılanabilir. Rengin en doğru algısı için uygun ışık mekan içinde sağlanmalıdır.

Mekanın normal ışık seviyesinde olması, o mekanın verimliliğini artırır. Kullanıcılar mekanda ışık sayesinde tüm elemanları algılayabilirler ve mekanda süreklilik sağlanır. Aksi takdirde bir mekan ışık kaynağı yönünden yetersiz ise kullanıcılar mekanda uzun süreli bulunmak istemezler ve mekan içi figürleri doğru algılayamazlar.

Ses: Mekanın ses yönünden algılanması mekanda oluşan yankı ve reverberasyon sürelerine bağlıdır. Eğer bir mekanda yankı varsa, bu mekanın kullanıcısı sadece duyu organı olarak işitme duyusunu kullanıyor ise mekanda boşluk duygusunu algılar. Yani görme eylemi olmadan sadece işitme duyumuzu kullanarak reverberasyon süresinin artışı ve yankı oluşumu, kişiye mekanı geniş veya boş olarak hissettirir.

Koku: Mekansal algılamada koku, algıyı olumlu ya da olumsuz yönde etkileyen etkenlerden biridir. Örneğin yemek yeme eyleminin gerçekleştiği bir mekanın mutfağından gelen kötü kokular, hatta yemek kokuları bile, o mekanda kullanıcıya kendisini rahatsız hissettirir. Bir hastanenin ya da doktor

muayenehanesinin içinde algıladığımız tıbbi malzeme ya da ilaç kokusu bizi rahatsız eder. Bu açılardan kullanıcının mekanda bulunma süresinin azaltan her türlü etken mekanın algılanmasında olumsuz etki yapar.

1.6.2.2. Psikolojik Faktörler

İnsan duyu organları ile algıladığı tüm kavramları beyinde birleştirir. Bu birleşim içinde bulunduğu duygusal şartlar ve kullanıcı ruh hali ile doğru orantılıdır. Mekansal algı psikolojisi, kullanıcının mekanı fiziksel faktörlerle algılaması, mekanda bir süre bulunarak ya da daha uzun süreli yaşayarak tüm bileşenleri ve elemanları hafızasına kaydetmesi ile oluşur. Mekanı terk ettikten sonra hafızamızda kalan imaj, mekanın psikolojik olarak algısıdır.

Mekanın psikolojik olarak algılanması daha önce de belirttiğimiz gibi kişilere göre farklılıklar gösterir. Kullanıcının yaşı, cinsiyeti, zihinsel durumu gibi biyolojik özellikleri, bağlı olduğu sosyal çevre, kültürel ve sosyal yapısı, eğitimi gibi kişisel özellikleri, geçmiş yaşamının kalitesi ve yaşadıkları yani hatıraları da mekanın psikolojik olarak bıraktığı etkiler yönünden algılama da farklılık yaratan en temel özelliklerdir.

Mekanın doğru bir şekilde algılanması ve kullanıcıya algılarının mutluluk hissi vermesi, mekanda süreklilik sağlar. Aksi takdirde mekanda bulunma isteği yok olur.

Renk, algılama yönünden önemli bir kavramdır. Farklı renklerin kullanıcılar üzerinde farklı psikolojik etkileri vardır. Örneğin kırmızı, dinamizmi temsil eden bir renktir. Kalp atışını hızlandırır ve tansiyonu yükseltir. Psikolojik olarak uyarıcı bir renktir ve özellikle erkekler tarafından hızlı arabalarda çok tercih edilir. Çünkü gücü ve dinamizmi ifade eder. Mavi ise soğuk bir renk

olduđu ve suyun ya da buzun rengi olduđu için genelde sođuk bir algı uyandırır. Gri renk fırtınanın ve yağmurlu havalarda gökyüzünün rengidir. Psikolojimizi olumsuz yönde etkileyen bir renktir, durađan bir etkisi vardır. Sarı renk güneşin rengidir, pozitif algı yaratır. Yaz mevsiminin rengidir ve kullanıcıya mutluluk verir. Renklerin açık ya da koyu tonlarda olması, parlak ya da pastel özellikte olması yine kişinin bireysel özellikleri doğrultusunda psikolojisini etkilerler.

Renk gibi ışık da psikolojimizin olumlu yönden etkilenmesi açısından önemlidir. Işığın varlığı mekanı daha verimli hale getirir ve algılamayı artırır. Karanlık mekanlar ise bileşenler ve mekan figürleri doğru biçimde algılanamadığı için psikolojiyi olumsuz yönde etkileyen ortamlardır.

Dokuların algılanması kişilerde farklı hisler oluşturur. Isı, koku gibi diğer fiziksel faktörler de kullanıcılarında psikolojik etkiler doğururlar. Bu etkilerin bir kısmı kullanıcı özelliklerine göre değişmekle birlikte, kişilere göre olumlu ya da olumsuz etkiler bırakırlar.

Mekan ve insan sürekli etkileşim halindedir. Kullanıcıların mekanlarda daha mutlu yaşamaları ve mekanlardan üst seviyede ve rim alabilmeleri için, mekan insan ilişkisinin doğru kurulması gerekmektedir. Bu noktada tasarımcıya düşen görev kullanıcısının tüm fiziksel, beşeri, sosyal, kültürel ve ruhsal özelliklerini göz önüne alarak mekan kurgusunu yaratmasıdır.

Bulduğumuz ortam işlevsel, kişiyi mutlu eden, uygun antropometrik boyutlarda ve her türlü uygun fiziksel ve psikolojik faktörü bünyesinde barındırıyor ise, mekansal değeri o derece yüksek bir mekandır.

2. BÖLÜM: TEMA KAVRAMI VE İÇ MEKAN TASARIMINDA TEMATİK MEKAN OLGUSU

2.1. Temanın Tanımı

“Tema” bir sanat eserinin merkezinde yer alan temel duygu ve düşünce demektir. Konu ve ana düşünce ile yakınlığı nedeniyle onlarla karıştırılmaması gereken bir terimdir. Üzerinde söz söylenen, fikir yürütülen, yazı yazılan herhangi bir olay, düşünce veya duruma “Konu” denir. Sanat eserlerinin her türünde eyleme ve somut olaya dayanan olgular, bu sanat eserlerinin konusunu oluşturur.

Ana düşünce veya konudan farklı olarak *“Tema soyut nitelikli bir kavramdır, oysa konu veya ana düşünce somut nitelikli kavramlardır. Bir eserin teması, onun konusu değil, konunun çok özel bir biçimde işlenmiş ayrıntısıdır. Tema, bir sanat eserinin merkezinde yer alan temel duygu ve düşünce demektir.*

Aynı zamanda tema, bir yazıda işlenen ve geliştirilen görüş, düşünüş ya da duyustur.”¹⁵ Tema bütün sanat dallarının ortak terimlerinden biridir. Tüm sanat dallarında tema, eser ya da yapıtın, izleyici yada kullanıcılarının algılama özelliklerine bağlı olarak, kişilerin üzerinde bıraktığı etki ya da, algılanmış duygu olarak da ifade edilebilir.

15 Sümerkan M. R. Anlatım Açısından Konu ve Tema-1 “Görsel Sanatlar” Makale

Tema, konu ile çok karıştırılan bir kavramdır. “*Sanatçının, oluşturduğu yapıt aracılığıyla izleyicisine aktaracağı tasarlanmış bir düşünce, hikayesinin olup olmadığı kendi öznel seçimidir ve zorunluluk taşımaz.*”¹⁶ Algısal bir ifade olan tema, değişik izleyiciler tarafından farklı şekillerde yorumlanabilir. İzleyicinin de bir yapıtta aktarılmak istenen düşünce veya görüşün varlığını sezebilmesi, o alanda gerekli düzeyde ilgi ve bilgi sahibi olmasına bağlıdır. Konu ve tema, daha çok şiir, edebiyat alanları ve müzikte karşımıza çıkan ancak görsel sanatlarda ve mimarlıkta çok işlenmemiş, talep edilmemiş ve bu sebeple soyut ve somut yapıları itibarı ile tanımları birbirine karıştırılan kavramlardır.

“*Konu*” sanat eserlerinin altyapısıdır. Genellikle her sanat eseri ve yapıtın bir konusu vardır. Bu konu yaratıcısının belirlediği temel fikirdir. Bu fikrin sınırları yaratıcısı tarafından belirlenir. Her türlü konu, sanatçının çalışmalarında başlangıç ve esin malzemesidir. Sanat, konulardan alıntı yapar; sanatçı bir konuyu belirleyerek ve yönlendirerek işe başlar. Sanatın her türünde, insan-çevre ve insanların birbiriyle olan ilişkileri, canlı – cansız nesnelere, ilişkiler, somut-soyut olaylar, çevremizde yaşadığımız ya da yaşanmış her türlü eyleme dayanan saptamalar bir eserin konusunu oluşturacaktır.

Konu, eserde sunulmaya çalışılan anlam ve duygu bütünlüğünün dışında bir şeydir. Birçok sanatçı aynı konuyu işledikleri halde bize birbirinden farklı duygular iletebilir, farklı farklı algı ve görüşler yaratabilirler. İnsanların algısal psikolojileri birbirinden farklı olduğu için, konuları aynı olan eserlerin farklı insanlar üzerinde bıraktığı etkiler farklıdır.

Sanatçının konuya dayanarak, ona ait unsurları ve detayları kullanarak izleyiciye sunduğu duygusal aktarımlar, düşünceler, mesaj ve hikayeler eserin temasını oluşturur. Bütün sanat eserlerinde konuyla bağlantılı bir tema her zaman vardır. Tema kimi yapıtlarda konuyu unutturacak kadar güçlü

16 Sümerkan M. R. Anlatım Açısından Konu ve Tema-1 “Görsel Sanatlar” Makale

olabilirken, kimi yapıtlarda da algılanması zor ve konunun gerisinde kalacak kadar zayıf olabilir. Temayı ortaya çıkarabilmek için konuyu ele alıp düşünmek, irdelemek, yorumlamak gerekir.

Tema, seçilen konu içinde güçlü ya da zayıf biçimde duyumsanan, algılanan ve yaratıcısı tarafından izleyiciye aktarılmak ve ifade edilmek istenen algı, his, hikâye, mesaj ve duyguyu küdür. Örneğin bir heykele baktıktan sonra bizde bıraktığı etki, bu eseri hayata geçiren sanatçının seçtiği temanın yoğunluğu ve gücü ile doğru orantılıdır. Bir yapıtta ifade edilmek istenen etki, algısal olarak belirli bir bilgi birikimi, ilgi, kavrayış ve psikolojik etkilerle doğru orantılıdır.

Küçük bir çocuğa “mutluluk” temasının işlendiği herhangi bir resmi ya da fotoğrafı gösterip ne gördüğünü sorsak; bize ancak resimde gördüğü nesnelere, mesela evleri, ağaçları, bulutları, güneşi, insanları tek tek sayacaktır. Onun saydıkları konuya ait öğelerdir. Algıları henüz sadece gördüklerinden ibarettir, yorumlayıp söyleyemediği ise eserin temasıdır. Yaklaşımına bağlı olarak konu tek, temalar çeşitli de olabilir. Bir eserin hissettirdiği algılar kişilere göre farklılık gösterebilir. Konusu “çiçekler” olan bir eserde çiçeklerin hissettirdiği “mutluluk”, “özlem”, hatta “hüzün” dışavurumları, aynı konu içinden farklı temalar çıkabileceğinin örneğidir.

Tema, herhangi bir konunun seçilmesinde de temel gerekçe olabilir. Bir konuyu herkes seçebilir ama tema kişiseldir. Konu gözler önünde, herkes tarafından kolaylıkla ve aynı sonuçta kavranabilen bir kavramdır. Ancak tema zihindedir. Temanın kişiselliği hem ifadesel hem de algısal anlamdadır. Temanın kavranması izleyicinin yaşı, eğitimi, bilgi birikimi, kültür düzeyi ve sanatsal konulara yakınlığıyla ilgilidir.

Sanat eserlerinin konuları kültürel ve sosyal yapıya bağlı olarak zamana, kültüre, kökene ve coğrafyaya göre değişiklikler gösterebilir. Bir ülkenin

yaşadığı değişim ya da bunalımlar, önemli atılım ya da devrimler konu ve tema seçimlerini etkileyebilir. Toplum içindeki farklı inançlar ve kültürel değerler, herhangi bir temanın farklı toplumlarda, hatta aynı toplumda bile değişik biçimlerde ele alınmasına neden olabilir.

*“Oralarda bir yerlerde eski bir ev ile önünde yaşlı bir kadın duruyordur. Omuzu çantalı biri çıkagelir; işte yaşlılık, işte ömrün hazanı deyip deklanşöre basar. Evi gören bir besteci az sonra ıslıkla bazı sesler çıkarmaya başlar. Bu, onun yeni ve hüzünlü bestesinin ilk notalarıdır. Bir sinemacı çıkar, eski evi yıkmaya gelen hayali belediye dozerinin aslında neleri yok ettiğini anlatır. Evi bir edebiyatçı görür, kurtuluş savaşında Kuvayi Milliyeciler’in kullandığı gizli bir örgüt evini hayal edip, hemen orada aklına gelen hikayeyi zihnine yazmaya başlar. O sırada eski ev orada durmakta, yaşlı kadınsa hâlâ gelip geçenleri seyretmektedir.”*¹⁷

2.2. Farklı Disiplinlerde Tema Kavramı

2.2.1. Edebiyatta Tema

Tema her ne kadar tüm sanat dallarında kullanılan ortak terimlerden biri de olsa, her sanat eseri bir tema içerme zorunluluğu taşımaz. Ancak Edebi eserlerde tema, eserin bütünlüğü ve ifade zenginliği açısından adeta olmazsa olmaz diye nitelendirebiliriz. Her edebî eserin mutlaka bir konusu vardır. Ancak eserde anlatılan her şeyde ve anlatma biçiminde temanın etkisi vardır. Edebî şahsiyetin eserini yazma amacı, doğrudan doğruya tema ile ilgilidir. Eğer bir eserin teması doğru belirlenirse, eserin doğru anlaşılma şansı da artar. Eserin bütününe hakim olan bir tema, iyi işlenmek kaydıyla, eserin sağlam bir kompozisyon kazanmasında etkili olabilir. Aynı konuların

17 Sümerkan M. R. Anlatım Açısından Konu ve Tema-1 “Görsel Sanatlar” Makale

işlendiği eserler bile farklı tema seçimleri ve güçlü ifadeleriyle çok farklı eserler oluşturabilir. Bu sebeple edebi eserlerde tema, eserin yaratıcısı ve okuyucuları için çok önemli bir olgudur.

Ölümün konu edildiği bir eserde “ölüm karşısında duyulan hüznün”, bu eserin teması olarak ifade edilebilir. Bir kavramın edebiyat eserine konu edilmesi için, bir yazar veya şairin o konuyu seçmiş olması yeterlidir. Oysa tema, edebî şahsiyetin sanatçı yönünün, yorumlama gücünün bir göstergesidir. Edebiyatçı güçlü bir tema işleyerek, edebi eserinin gücünü ve ifade zenginliğini artırır.



Resim 2.1. Edebiyatta Tema Kavramı, Göz Temalı Şiir Kitabı

Yukarıda kapak resmi bulunan “Kültür V e Edebiyat D ergisi”, Ocak 2002 yılında yayınlanan ‘Göz’ temalı sayısında, göz ve bakış üzerine Türk ve dünya edebiyatından seçilen 20 yazı ve 74 şiiri bir baskıda toplamıştır.

Edebiyatta tema kavramı, edebi eserin değeri açısından o kadar önemlidir ki, edebî şahsiyetin eserini yazma amacı, doğrudan doğruya tema ile ilgilidir diyebiliriz. Eğer bir eserin teması doğru belirlenirse, eserin doğru anlaşılma ve dolayısıyla da çok fazla okuyucu tarafından okunup yorumlanma şansı da artar.

Bir edebî eser veya metin, birden fazla temadan meydana gelebilir. Fakat bunlardan biri veya birkaçı edebî eser veya metinde daha bir önem kazanmış olarak karşımıza çıkabilir. İkinci, üçüncü derecedeki temalar, asıl temayı besler, eseri zenginleştirir. Eserin daha iyi anlaşılmasını kolaylaştırır.

2.2.2. Sanatta Tema

*“Sanat, duygu ve düşünceleri hoşla giden uyumlar, oranlar ve bağlantılarla anlatabilme yaratıcılığı ve eylemidir.”*¹⁸ Sanat, konusunu ve içeriğini insan ve eylemlerinden alır, bu konularla beslenir. Sanatın, sosyal ve psikolojik amaçlara hizmet eden kültürel ve bireysel belirleyicilere tepki veren bir gerçeklik olduğundan bahsedebiliriz. Ayrıca, sanatçının bazen bilinçli olarak belirlemediği hatta çoğu zaman farkında olmadığı kolektif mitleri yansıtan unsurları da ifade eder. Bazı duygusal ifadeler sanatçının yaşadığı dönemde sesini duyurur, bazıları ise sonraki nesillerde yankılanır ve bu nesilleri de harekete geçirir.

Böylelikle sanat eserleri incelendiğinde bazı özelliklerin değişmez olduğunu ancak, birçok özelliğin de sanatçının kendi içsel özelliklerini ifade ettiğini ve yaratıcısına göre zaman, mekan, sanat okulu veya ekolüne endeksli değişikliklerin etkin olduğu görülmektedir.

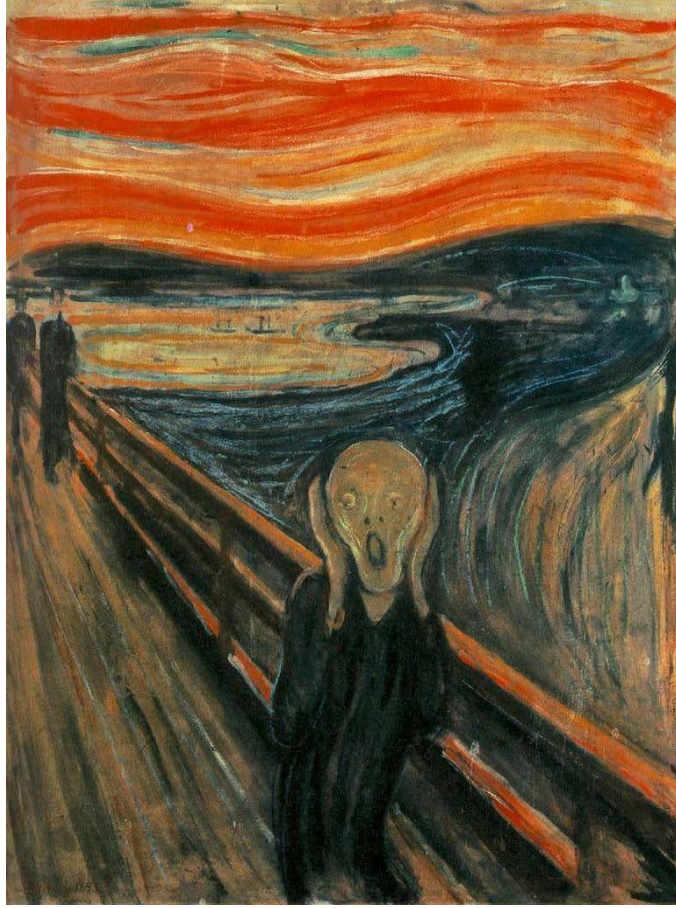
18 Pakyüz A. , Sanat Yapıtında Biçim, İçerik ve Estetik Değer, İstanbul, 2001

“Sanatta tema, konu ve anlam ‘öz’ kavramını meydana getirir. Konu dış olay, tema iç olaydır. Konu temanın somutlaştırılmasıdır, yani konu bir durumu biçimlendirir. Temanın içeriksel değeri ne denli yüksek olursa olsun, tek başına fikirsel ve sanatsal değere sahip değildir. Yani yorumlanışa göre anlam kazanır. Yorumlayışta, öz ile sadece neyin sunulduğu değil, nasıl, hangi biçimde, hangi ortamda, ne derece toplumsal ya da bireysel duyarlılıkla ortaya konduğu da gösterilir.

Konunun öne mi ise; se çilen ko nuyla, toplumsal koşullar ve bireysel duyarlılığın yansıtılmasında ortaya çıkar. Bu bağlamda biçim; duygu ve düşünceyi barındırmasıyla sanatsal değer kazanır. Algılayıcı da önce renk, hacim ve biçimi, ardından derinde yatan içeriği kavrar. Eleştirel bakışın, fark edilen içeriğin doğru biçimlenmediği kanaatine varması bundandır.”¹⁹ Bu içerik kişiseldir. Her insanda yarattığı ifade sel etki farklılık gösterir.

İnsan tüm yaşadıklarını, hissettiklerini ve gördüklerini yapıtına yansıtır. Toplumların yaşam biçimleri ve düşünceleri değiştikçe sanatta yeni biçimler, düşünceler yani yeni ‘öz’ler ortaya çıkar. Bu yapıt özel olarak yaratıcısının, genel olarak tüm toplumun ve insanlığın izlerini taşır.

19 Kagan M. , Estetik ve Sanat , s.450



Resim 2.2. Edward Munch; Çığlık

Edward Munch'ın 1893 yılında yaptığı bu tablo, insancıl korku ve acıyı en çarpıcı biçimde yansıtan resim kabul edilir. Bu çığlık doğanın insanda yansıyan çığıdır. Bir şeyden korkunca atılan bir çığlık değil, çok derinlerden gelen, ruhun çığıdır. İnsanın yalnızlığını, çaresizliğini, korkusunu anlatan bir çığıdır. Bu resimde konu çığı atan bir insandır. Ancak resmin özünde işte bu yalnızlık, korku, hüzün, panik ve kaos duyguları yatar. Bu duygular resmin temasını oluşturur.



Resim 2.3. Ressam Eser Afacan İmzalı Bir Resim

Türk resim sanatçılarından Eser Afacan, resimlerinde genelde insanlığın dramlarını anlatmaktadır. Eserlerinde konusunu insanın oluşturduğu, hüzün ve dram temalı resimler yapmıştır. İnsanın iç dünyasının ve yaşadıklarının bu dışavurumu temalı resim sanatı örneklerindedir.



Resim 2.4. Uzakdoğu Temalı Kumdan Heykel Çalışması



Resim 2.5. New York Temalı Kumdan Heykel Çalışması

*“Sanattaki yaşam deneyimleri, sanat algısı ister istemez o kişinin gerçek yaşamdan edinmiş olduğu kendi deneyimleriyle düğümleşir, onunla ölçülüp biçilir.”*²⁰ Buradan da sanat eserinden her insanın psikolojik algısı ile farklı farklı duygular edindiği, bu ifadelerin kimi zaman sanatçının ifade etmek istediği öz düşünce yani tema ile örtüştüğü, kimi zaman ise izleyicinin kendi öz kişisel algıları doğrultusunda çok farklı çıkarımlar elde edebileceği sonucunu çıkarabiliriz.

20 Pakyüz A. , Sanat Yapıtında Biçim, İçerik ve Estetik Değer, İstanbul, 2001

2.2.3. Mimarlıkta Tema

Mimarlıkta “Tema”, her zaman aranan ve olması zorunlu bir olgu değildir. Mimari eserin oluşumunda tasarımcı, farklı etkiler yaratmak için bir tema oluşturabilir. Bir mekan tasarımında tematik bir kavram kullanmak, bu mekana sıra dışı, ender ve üzerinde düşünülmüş özellikler ekleyebilir.

Tema olgusu diğer sanat dallarında olduğu gibi mimari tasarımda da soyut bir olgudur. Bir kullanıcının bir mekan hakkında hissettiği etki ve izlenim, o mekanın teması olarak adlandırılabilir. Bu noktada belirtilmek istenen temanın tamamen kişisel bir yorum, kişinin hissettiği algı ve etki olduğudur. Örneğin bir yeme-içme mekanı olarak adlandırabileceğimiz restoran ya da kafeterya iç mekan tasarımında ‘renk’ olgusu bir tema oluşturabilir. Mekanada kullanılan tüm elemanlar da ve mekan bileşenlerinde aynı rengin kullanılması ile oluşturulan tema güçlü bir etki verebilir.



Resim 2.6. Otel Odalarında Rengin Kullanımı, Renk Temalı Mekanlar

Bir mimari mekanın içinde bulunduğumuz süre içinde algıladığımız figürler ve mekan bileşenleri ile, bu mekanı terk ettikten sonra belleğimizde kalan iz, bize varsa bu mekanın temasını ifade eder. Mimaride tema kavramı, zorunluluk teşkil etmez, ancak günümüz koşulları ve teknolojisi tasarımcıları fark yaratmak adına tasarımlarında özgün çizgiler ve etkiler yaratmaya yönlendirir. Tematik mekan olgusu, tasarıma zenginlik katan bir kavramdır.



Resim 2.7. Renk Temalı Tuvalet Tasarımları



Resim 2.8. Bir Dönem Kullanılarak Yaratılmış Temalı Mekan

Antalya'da bulunan Hillside Su Hotel, temalı mekan oluřumunda renk olgusu kullanımı adına gçl bir rnektir. Bu otelin genel konseptinde 'beyaz renk' ok nemli bir yer tutmaktadır. Beyaz rengin kullanımı ve ışık etkisi ile farklı renkli mekanlar yaratılması, bu oteli Trkiye'deki en iyi tematik otel rneklelerinden biri yapmıřtır. Otelin genel kullanım alanlarında ve otel odalarında 'beyaz renk' temel tasarım gesi olarak kullanılmıřtır. Farklı renk etkileri, renk deęiřim sistemleri kullanılarak elde edilmiřtir.



Resim 2.9. Hillside Su Hotel, Kırmızı Restaurant



Resim 2.10. Hillside Su Hotel eřitli Mekan Grntleri



Resim 2.11. Hillside Su Hotel Lobi Bölümü

Bu örneklerde de görüldüğü gibi, mekanı belirli bir tema içinde kabul edebilmek, tasarımcısının vermek istediği etki ile ilişkilidir. Tasarlanan yapıta tematik yaklaşımlar işlemek bir seçimdir. Bir yapıta tematik unsurlar katmak onu bir anda başyapıt yapmaz. Ancak sanatsal artıları vardır. Düşünsel derinliğini artırır, mekanın akılda kalma faktörünü etkinleştirir. Kullanıcının tasarımcıyla bütünleşmesini sağlar, yapıtı unutulmaz kılar.



Resim 2.12. Temalı Restoran Örneđi, El Peyote Adlı Meksika Restoranı İç Mekan Genel Görüntü-2008 Londra



Resim 2.13. Temalı Restoran Örneđi, El Peyote Bar Bölümü Genel Görüntü



Resim 2.14. El Peyote Loca Bölümü Genel Görüntü

2.3. İç Mekan Tasarımı ve Tematik Mekan Kavramı

Mekan olgusunun insan yaşamının devamlılığı ve verimliliği için ne kadar önemli olduğunu daha önce de belirtmiştik. Mekanın tasarım ilkelerini, kullanıcısı olan insanın gereksinimleri, ihtiyaçları, beğenileri, sosyal - kültürel çevrelerine uyumluluğu belirler.

Algılama, kullanıcının mekan ile kurduğu ilk iletişimidir. Bu iletişim kullanıcıda mekandan izler bırakır. Algılanan bu izler mekanın devamlılığını ya da durağan olmasını sağlar. Bu yönden önce beş duyumuzla duyumsadıklarımız, ardından da psikolojik olarak mekanı algılamamız, mekanın özünü kavramamızı sağlar. İşte bu öz iç mekanın temasıdır.

Tasarımcı mekanı kurgularken bir tema kavramını işlemek zorunda değildir. Hatta bazen tasarımcı, mekan tasarımına bir tema yüklediğinin farkında bile olmayabilir. Bu tema, tasarımcının yaşamından izler taşır. Kültürel ve sosyal altyapısının, eğitiminin, yeteneklerinin, bilgi birikiminin, beğenilerinin,

yaşadığı toplumsal olayların tüm bileşkesinin tasarımına yansımaları bu tema kavramını doğurur.

Her tasarım özünde bir kavrama dayanır. Tasarımcı zihninde mekanları tasarlar, bir kavram oluşturur. Bu kavram tasarımcının ifade yönteminin ve zihinsel imgelerinin bileşkesidir. Bu dışa vurum çoğu zaman temayı meydana getirir.

“Görsel düşünen kişi, araştırma aşamasında imgelemi bir kavramla zihinde resmetmeye çabalar. Pek net olmayan bir biçimde beliren imgeyi geliştirip, gösterimini hazırlar. Burada söz konusu olan, gelişme aşamasında çok ham ya da ilkel sayılabilecek bir kavramın geliştirilip işlenebilir bir düzeye getirilmesi ve sunulmasıdır. Tasarım iyi ya da kötü bir kavramla başlar. Bir nesnenin içeriğini nasıl nesne ve simge diye ayırmak yanlışsa, tasarımı da kavramdan ayrı düşünmek o derece sağlıksızdır. Çünkü tasarımın kurulmasında etkin olan ve tasarımı tümleyen öğeler indirgenmiş olurlar. Tasarım ve kavram birbirlerine kaynaşmış ayrılmaz bir bütünün öğeleridir. Bir nesnenin tasarlanıp yapılması ve de onun deneyimi, hem duyarlığımızın hem de görsel ve olgusal kavramlarını değişik boyutlarda bir araya getirerek, bir anlatım biçimi verilmesidir. Susanne Langer’in dediği gibi tasarım, imgelemin ve duygusallığın biçimlerini bize bir bütün olarak verir; eş deyişle sezginin kendisini durulaştırır ve örgütler”²¹

Tasarımcının kullandığı her bir çizgi veya elemanın bir dayanağı olmalıdır. Tasarımcı kullanıcısının ihtiyaçlarını, kültürel ve sosyal yapısını, beğenilerini, ekonomik şartlarını, yaşam felsefe ve şekillerini dikkate almalı ve bu kullanıcı verilerini, kendi kişisel beceri ve tasarım gücüyle birleştirmelidir. Tasarımın dayandığı görüş, felsefe ya da tema çok iyi kurgulanmış ve üzerinde

21 Esin Altaş N. , Kömürcüoğlu Turan N. , Tasarım Sürecinde Bilişsel Yeti Olarak İmgelem ve Kavram adlı Doktora Tezinden ‘Tasarım Sürecinde Kavram’ isimli makale, İstanbul, 2002

düşünölmüş bir kavram olarak karşımıza çıkmalıdır. Tasarımcının yapıtını dayandırdığı bu kavramlar, mekanın aynası görevini görürler.

Tasarım, pek çok deęişik ve bağımsız bölümden meydana gelir. Tüm mekan bileşenleri, mekanı oluşturan elemanlar ve donatılar birleşerek, bütünü yani mekanı ortaya çıkartır. Ancak bu birleşim, belirgin ve vurgulayıcı bir tema ile ilişkilidir. Parçalar bir bütünü oluştururlar ve tasarım, sonuç olarak tüm bu farklı bileşenlerin bir araya gelmiş hali olarak netleşir. Ancak bunların tümü bir fikir, bir arayış, bir kavram ile ilişkilendirilmiş olmalıdır. Doğru tema ve kavram bir tasarımın yönlenişini belirleyen temel elemandır. Bu tema tasarımcıyı sonuca ulaştırırken, mekanın kullanıcısı olan insanların da üzerinde büyük etki bırakır. Buradan da mekan ve insanın sürekli birbirleriyle etkileşim halinde oldukları sonucuna varabiliriz.

Günümüzde tasarım eğitimi alan kişi sayısındaki artış, tasarım eğitimi verilen kurumların artışı ve kaynakları kullanarak tasarımcının kendisini geliştirebilme yetisindeki kolaylık, mimar ya da iç mimarlar için zorlu bir süreç başlatmıştır. Tasarımcının meslektaşlarının arasından kendisine farklı bir çizgi yaratabilmesi ve ürettiği mekanlardan söz ettirebilmesi için, tekrar eden form, renk ve el emanlardan vazgeçerek, kendi özgün çizgisini ve özgün fikirlerini ortaya koymalı ve sürekli kendisini yenilemelidir.

Bu ortak gruptan sıyrılma ve farklılaşma isteęi, tasarımcıyı farklı fikirler ortaya koyarak, çok özgün tasarımlar yaratmaya yönlendirir. Amaç burada fark yaratmak, algılanmak, kitleleri etkilemek hatta bir akım başlatıp taklit edilmektir. Kullanıcıların yaşamak ve sosyal hayatlarını geçirmek için farklı mekan arayışında olmaları, günümüzde temalı mekanları önemli bir kavram haline getirmiştir. Örneğin, tatil amaçlı konaklama tesislerindeki yoğunluk, tematik otelleri doğurmuştur. İnsanlar tatil yapmak için seçtikleri mekanın kendilerine farklı duygular yaşatması isteęine kapılarak farklı arayışlara

girmişlerdir. Kullanıcıların bu taleplerine tasarımcılar tematik oteller yaratarak çözüm getirmişlerdir.

Çölün ortasında Las Vegas'ta inşa edilen Venetian Hotel'de kalan insanlar, Venedik şehrini tematik olarak yaşamaktadır. Ancak bu noktada merak edilen, Venedik imajını yaşamak isteyen bu insanların, Venedik'te tatil yapmak yerine, Las Vegas'ta Venedik temalı bir otelde bulunma isteklerinin sebebidir.



Resim 2.15. Venetian Hotel-Las Vegas



Resim 2.16. Venetian Hotel-Las Vegas Gondola



Resim 2.17. Venetian Hotel-Las Vegas Alışveriş Merkezi

2.4. İç Mekan Tasarımında Tema Kavramının Oluşum Kriterleri

Mekan tasarımında tema, tasarımın yönlenişini belirleyen temel kavramdır. Tematik mekan olgusu, öncelikle tasarlayanın oluşturduğu veya seçtiği kurgu daha sonra da, kullanıcısı olan insanların ihtiyaçları ve beğenileri sonucunda ortaya çıkar.

Bir mekanda, tema kavramını belirleyen, etki eden ya da tetikleyen faktörler vardır. Bu faktörler hem tasarımcı, hem de kullanıcı yönünden etkindir.

2.4.1. Malzeme Kullanımı İle

Bir mekanı ya da mekanın içinde bulunan elemanları tanımlarken, bu nesnelere ilgili ilk sayacağımız özellikleri, kuşkusuz malzemeleri yani neyden yapıldıklarıdır. Bu anlamda malzeme bir mekanı tanımlayan, mekana karakter kazandıran, en temel özelliklerden biridir.

Malzemelerin kullanım alanlarına göre seçimlerinde, bazı olmazsa olmaz kurallar vardır. Örneğin bir çatının su geçirmez malzemeden yapılması, bir zemin malzemesinin mekan elemanları ve insanları taşıyabilecek dayanımda bir malzemeden seçilmesi zorunludur. Buradan da her hangi bir nesnenin kullanım amacına uygun bir malzemeyle tasarlanması gerektiği sonucuna varabiliriz. Yapı ile malzeme arasında doğal ve dolaysız bir ilişki vardır. Malzeme seçimi ve kullanımının mekanın yapısına somut ve soyut etkileri vardır. Mekanda kullanılan malzemeler, mekanın algısal yönü açısından büyük önem taşır.

İtalya'nın Milano kentinde bulunan Dolce Gabbana Gold Restaurant, malzeme seçimi ile tema oluşturulan mekanlara iyi bir örnektir. Restoranda kullanılan tüm malzemeler altın, altın kaplama ya da altın rengi paslanmaz

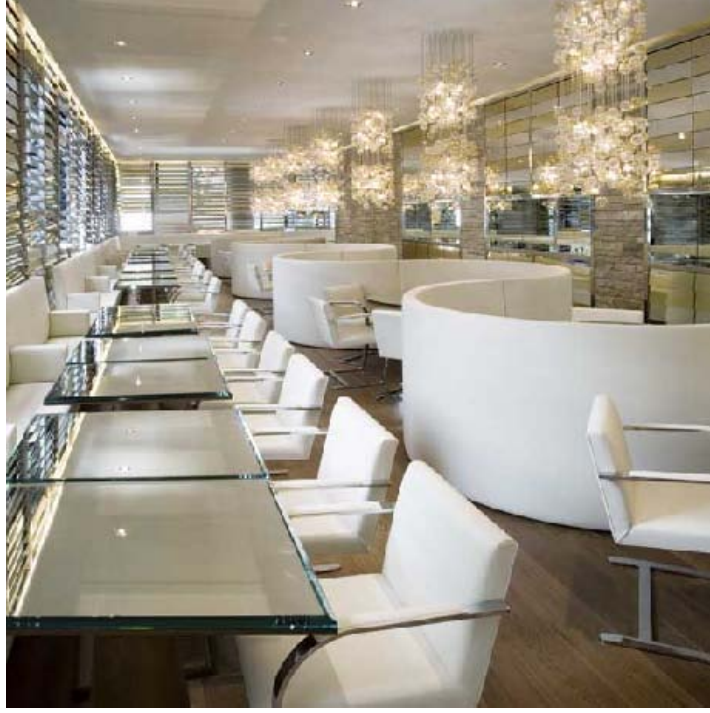
çelik olarak seçilmiştir. Burada 'altın' malzeme kullanımı, lüks hayat ve paranın gücünü sembolize ederek mekanın temasını oluşturmuştur.



Resim 2.18. Dolce Gabbana Gold Restaurant İç Mekan Görüntüleri



Resim 2.19. İç Mekanda Malzeme Seçimi İle Tema Oluşumu – Dolce Gabbana Gold Restaurant



Resim 2.20. Malzemenin Tematik Mekan Etkisi – Gold Restaurant

“Malzeme seçiminde tasarımcının pek çok ölçütü göz önünde bulundurması gerekir. Bunlar, malzemelerin teknik özellikleri ile ilgili tanımlar (sertlik, yoğunluk, su geçirmezlik, gün ışığına dayanıklılık vb); malzemelerin duyuşal özellikleri ile ilgili tanımlar (parlaklık, pürüzsüzlük, saydamlık vb); malzemelerin kullanımına yönelik tanımlar (sağlıklı ortamlarda kullanılabilir vb); malzemelerin nasıl algılandığına yönelik tanımlar (modern, klasik vb); malzemelerin yarattığı çağrışımlara yönelik tanımlar (peynir, top vb); malzemelerin yarattığı duygulara yönelik tanımlar şaşırtıcı, eğlenceli vb gibi ölçütlerdir.

Sonuç olarak şunu ifade edebiliriz ki; tasarımcının bir mekânı tasarlarken seçeceği malzemeler; teknik ve duyuşal özellikleri ile kullanıldığı elemanları ve kullanıcının iletisini anlamlandırabilecek yeterlikte olmalıdır .”²²

22 Özkan A. , İç Mekan Tasarımı Kuram ve Yöntemleri Işığında Günümüz Türk İç Mekan Tasarımcıları ve Tasarım Anlayışına Bir Yaklaşım, Hacettepe Ü., Sosyal Bil. Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, 2007, Ankara, s.83



Resim 2.21. Edisto Nehri Ağaç Evleri



Resim 2.22. Edisto Nehri Ağaç Evleri İç Mekan

Güney Karolayna Amerika'da bulunan bu ağaç evler, tamamen doğal malzeme, masif ahşap kullanarak inşa edilmiş ve mekanı oluşturan

elemanlarda yine ahşap kullanılmıştır. Edison Nehri kıyısında bulunan ormanlık arazide konumlanmış olan bu evler, minimum metrekarede tasarlanmış, her türlü teknolojik imkandan uzak, doğal bir tema üzerine kurulmuştur. Bu temayı oluşturan temel etken olan ahşap malzeme seçimi, kullanıcılarına doğal hayat ve doğallık kavramını yaşatarak tematik mekan algısı yaratmıştır.

Malzeme seçimi, tüm bu şartlar doğrultusunda yapılmalıdır. Tematik mekan oluşumunda, mekanın malzeme kurgusunun doğru yapılandırılması, mekanın görsel anlamda bir bütünlük ifade etmesinin yanı sıra işlevsel bir hacim olarak algılanmasını sağlar.

2.4.2. Renk Kullanımı İle

Daha önce mekansal algılamayı sağlayan fiziksel faktörlerde, renk kavramının etkisini incelemiştik. Renk ışık ile birlikte var olarak, mekanın algılanmasındaki en etkin faktörlerden birini oluşturur. Renk fiziksel bir kavram olmasının yanı sıra, psikolojik olarak da insan yaşamında çok etkin bir kavramdır. Rengin algılanması, tüm insanlar tarafından rahatça yapılabilen, kavranması kolay ve üzerinde fikir birliğine varılan bir olaydır. Tema farklı insanlar tarafından farklı yorumlara sebebiyet verebilir. Bu açıdan renk kullanımı ile tematik mekan yaratılması, genellikle kullanıcıların tümü tarafından aynı şekilde algılanır ve fikir birliği oluşturur .

Mekanda kullanılan bileşenlerin ve elemanların renk birlikteliği içinde bulunması, kullanıcılarının mekanla ilgili ilk algılarının bu renk kavramıyla oluşmasını sağlayacaktır. Mekandaki ışık ve renk kalitesinin farklı mekan psikolojisine neden olarak, mekan kullanımını etkileyebileceğini söyleyebiliriz. Renk-ışık, doku, form gibi mekansal uyarım elemanları, bir mekanın görsel algılanmasının temelini oluşturur. Mekan bileşenleri ile birlikte sabit ya da hareketli pek çok uyarım elemanına sahiptir. Yaşamının büyük bir kısmını kamusal, yarı kamusal, özel ve yarı özel mekanlarda geçiren insanların davranışları, kullandıkları bu mekan bileşenlerinin renk, ışık, doku ve form birlikteliği ile şekillenir.

“Renk doğru kullanıldığında bir mekânın karakterini ve mekân kullanıcılarında uyandırılmasını istenen duyguları ifade edebilir. Nedenini bilmeden renkleri bazı nesnel durumlara yakıştırmak rengin bir sembolik değeri olduğunu gösterir; farklı algılanmasını sağlar. Örneğin; “siyah” matem rengi, “kırmızı” tehlike, alarm ya da ülkeleri tanımlayan milli renkler olarak sembolize edilir.”²³



Resim 2.23. Blackk Restaurant Bistro, Ortaköy İstanbul

Genel olarak, belirli renklerin bilinen psikolojik etkilere sahip olduğuna dair çeşitli teoriler vardır. Bu teoriler, kırmızı rengin heyecan verici, mavi rengin güven verici, sarı rengin neşelendirici, siyah rengin hüznü verici, yeşil rengin dinlendirici etkileri olduğu ilkelerine dayanır. Ancak günümüz

23 Özkan A. , İç Mekan Tasarımı Kuram ve Yöntemleri Işığında Günümüz Türk İç Mekan Tasarımcıları ve Tasarım Anlayışına Bir Yaklaşım, Hacettepe Ü., Sosyal Bil. Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, 2007, Ankara, s.64

arařtırmalarından elde edilen verilere gre, tm bu renk teorilerine raėmen, renklerin psikolojik etkileri ile ilgili net kural ve ilkelerin varlıėından sz edemeyiz.



Resim 2.24. Blackk Restaurant İ Mekan Grnts

2.4.3. Sanat Akımı Veya Dnemi Kullanımı İle

Tasarımda ve sanatta, belirli bir tarihsel dnemde aynı fikir ve sanat anlayıřına sahip sanatıların oluřturduėu grup veya gruplar, anlayıř bakımından yeni fikirler ve farklılıklar ortaya koyarak 'sanat akımları'nı ortaya ıkarırlar. Bu akımlar, buldukları dnemde var olan tm sanat dallarını etkilemiř ve yepyeni bir dřnce ortaya koyarak, toplumun gnlk yařamında, zellikle de kltrel yařamında nemli deėiřiklikler meydana getirmiřtir. Akımlar birbirini ortaya ıkarmıřtır, oėu sanat akımı bir nceki akıma tepki olarak doėmuřtur.

Tasarım srekli yenilenen, geliřen, deėiřen ve orijinal olması beklenen bir kavramdır. Sanat eėilimleri ve teknolojik olanaklar arasında birleřtirici bir rol

edinmesi beklenir. Endüstrileşme süreci içinde yaşanan sosyal-kültürel değişimler sanat ve tasarım üzerinde ciddi etkiler yaratır. Teknoloji ilerledikçe ihtiyaçlar değişir, kullanılan malzemeler günün şartlarına göre seçilir. Seçilen malzeme özellikleri ve üretim teknolojisi, ürünün karakteristik özelliklerinin belirlenmesinde büyük önem taşır.

Tasarımcılar daima yeniyi arama eğilimi içinde de olsalar, geçmişte ortaya çıkmış sanat-tasarım dönem ve akımlarından da sürekli olarak etkilenirler. Bu etki, sanat akımı veya dönemi kullanarak tasarımcının bu kavramların işlendiği tematik mekanlar ortaya çıkarmasını sağlar. Bu bazen bir sanat akımı ya da mimarlık dönemi seçilerek tüm mekanın bu akımın etkisinde tasarlanması ile gerçekleşir. Ya da tasarımcı bir ressamın tablosunda kullandığı renkleri, objeleri ya da biçimleri kullanarak tasarımını gerçekleştirir.

Yeni modernizmin en ünlü tasarımcılarından olan Charles-Ray Eames'in 1948 yılında tasarladığı 'La Chaise Longue', ünlü ressam Salvador Dali'nin resimlerinde kullandığı bulut figürlerinden esinlenerek tasarlanmıştır. Endüstriyel bir tasarım olan La Chaise koltuk, Salvador Dali temalı bir üründür. Ancak bu tema, ürünün özünde olan gizli bir temadır. Kullanıcılardan ancak sanatsal yönde birikimi olan bir kitlenin algılayabileceği özellikte bir temadır. Buradan da tematik mekan olgusunun, tasarımcıların tüm tasarım birikimlerini beğenileriyle birleştirmeleri sonucunda, kullanıcıların ise kültür, bilgi birikimi ve ilgi alanlarını, algısal psikolojileri ile harmanlamaları sonucunda oluştuğunu düşünebiliriz.



Resim 2.25. La Chaise Lounge



Salvador Dali Atavistic Vestiges After the Rain

Resim 2.26. Salvador Dali'nin Eserindeki Bulut Objesi

Sanatsal akımların ünlü ressamlarının, resim ya da diğer eserlerindeki figürleri, bir mekanda kullanılarak bu mekan tematik bir mekan haline getirilebilir. Örneğin Piet Mondrian'ın resimlerinde kullandığı renkler ve geometrik biçimler birçok tasarımcıya ilham kaynağı olmuş ve böylece, Mondrian temalı iç mekanlar ortaya çıkmıştır.



Resim 2.27. Piet Mondrian Temalı İç Mekan 1



Resim 2.28. Piet Mondrian Temalı İç Mekan 2

2.4.4. Kavram kullanımı ile

Tasarımcılar bir mekan yaratırken, tasarımlarını genellikle bir kavram üzerine kurarlar. Bu kavram, toplum tarafından beğenildiği bilinen bir obje, bir kişilik, bir nesne ya da ilgi çekici bir hikaye olabilir. Tematik mekan olgusunun bir kavram kullanarak yaratıldığı mekanlar, örneklerle çoğaltılabilir; iç mekanda çeşitli çiçek resimleri, figürleri veya illüstrasyonları kullanılarak, çiçek temalı bir mekan yaratılabilir. İnsanların sürekli merak ettikleri bir kavram olan uzay, bir mekanın temasını oluşturabilir. Kadın sağlığı üzerine hizmet veren bir sağlık biriminde iç mekan, kadın teması üzerine kurulabilir. Ya da bir çocuk yuvasında kullanılan renkler, formlar, kısaca tüm mekan bileşenleri, çocuk kavramı üzerine kurgulanabilir. Bu örnekleri daha da arttırmak mümkündür. Bu yaklaşımda tasarlanan iç mekanlarda, tasarımcı mekanını kurgularken, bir kavram seçer ve tasarımının hareket noktası olarak bu kavramdan yararlanır. Bu noktada önemli olan, seçilen kavramın iyi araştırılması, hakkında detaylı bilgi edinilmesi ve kompozisyonun en doğru şekliyle oluşturulmasıdır. Ancak böylelikle doğru sonuca, tatmin edici bir iç mekan tasarımına ulaşılabilir.



Resim 2.30. Allsports Cafe, Dış Mekan Görüntüsü



Resim 2.31. Allsports Cafe, İç Mekan Görüntüsü. Spor Kavramı Üzerine Kurgulanmış Bir Tematik Mekan Örneği



Resim 2.32. Mekanda Spor Kavramı Üzerine Çeşitli Görsellerin Ve Objelerin Kullanımı

2.4.5. Kültür Etkisi

Kültür, bir bütün ya da sistem olarak ele alındığında, somut bir olgu olmadığı için tanımlanması güç bir kavramdır. Antropoloji uzmanı mimar Prof. Dr. Bozkurt Güvenç, İnsan ve Kültür adlı kitabında kültürü; *“Bilgilerden, inançlardan, sanattan, ahlaktan ve insanın toplumda yaşayan bir varlık olması nedeniyle edindiği bütün öbür yetenekler ve alışkanlıklardan oluşan karmaşık bütün”* ²⁴ olarak tanımlar. Bu anlamda kültür sistemi, bilgi, sanat, hukuk, ahlak, töre ve tüm diğer yetenek ve alışkanlıkları içeren soyut bir kavram olarak, kişilerin zihninde yer alır.

24 Güvenç B. , İnsan ve Kültür, Remzi Kitapevi, İstanbul, 1991

Her nesil kendisinden önceki nesillerden öğrendiklerini ve kendisinin kültürün bütününe katkılarını bir sonraki nesile aktarmaktadır. Bu nedenle kültür insan için kendi toplumunun bir mirasıdır. Yani birey kültürü daha önceki kuşakların çaba ve tecrübelerinin bir ürünü olarak devralmaktadır. Kültür toplumsal bir üründür. İnsanlar arası etkileşimden doğar ve gelişir.

Kültürün eski nesilden yeni nesile aktarılan bir miras olması onun değişmediği anlamına gelmez, kültür değişir ama bu değişim uyum yoluyla gerçekleşir. Her ne kadar doğal şartlar kültürü değiştirecek kadar güçlü olmasa da, kültürler zaman boyutu içinde doğal çevreye uyum gösterirler. Toplumsal şartlar ve ihtiyaçlar değiştikçe geleneksel çözüm yollarının sağladığı doyum düzeyi de azalır ve değişir. Değişen şartlar karşısında ortaya çıkan ihtiyaçları karşılayacak ve sorunları çözecek yeni yol ve yöntemler veya araçlar oluşturulur. Kültür, yeni ihtiyaçlar ve sorunlar karşısında insanların geliştirdikleri yeni fikirler ve icatlarla değişime uğrar.

Her kültür, kendi unsurlarıyla tutarlı ve dengeli bir bütünlük teşkil eder. Yani toplumlarda aile, hukuk, sanat, ekonomik hayat, örf, adetler, töreler, ahlaki değer yargıları adeta birbirini tamamlayan bir bütün halinde görülür. Kültür, toplumca benimsenen ideal kural ve davranışlardan oluşmaktadır. İnsanların toplum halinde yaşamalarını belirleyen yazılı ve yazılı olmayan kurallar kültürün bütünlüğünü ve devamlılığını sağlar. Çünkü kurallar sayesinde kültürel birikim sağlanır ve yeni nesillere aktarılır. İnsanlar kurallar sayesinde uyum içinde yaşarlar ve kültür öğelerini oluştururlar.

Kültür toplumların belirleyici karakteristik özelliklerindedir. Toplumları oluşturan bireyler bağlı buldukları kültürel özellikler doğrultusunda bir yaşam tarzı taşırlar. Farklı ülkelerde yaşayan insanların kültür sistemleri sonucu ortaya çıkan bazı somut karakteristik özellikleri vardır. Bu somut özelliklere örnek olarak ülke yöresel kıyafetleri, yemekleri, müzikleri ve etnik danslarını verebiliriz.



Resim 2.33. Farklı Kùltürlerin Kiyafetlerinden Derlenmiş Tematik Pul

Tasarımcılar da bu kùltürel özellikler eğiliminde mekanlar yaratırlar. Kùltür, bir mekan oluşumunda tematik bir kavram olarak karşımıza çıkabilir. Bu kurgudaki iç mekanlara örnek olarak, bir “Japon Kùltürü” uzantısı olan Suşı (Sushi) Restoranlarını, İtalyan “Kùltürü”nü ve yemeklerini konu alan İtalyan Restoranlarını, “Amerikan Kùltürü”nün öğeleri ve simgelerini bünyesinde taşıyan Hard Rock Cafe’leri verebiliriz.



Resim 2.34. Amerikan Kùltür ÖĖeleri, Amerikan Arabaları Ve Rock MüziĖin Tematik Etkisi İle Oluřan Hard Rock Cafe Restoranlar Zinciri.



Resim 2.35. Hard Rock Cafe Honolulu İç Mekan



Resim 2.36. Hard Rock Cafe Manchester İç Mekan Görüntüsü



Resim 2.37. Bab_I Hayat Osmanlı Mutfağı İç Mekan Görüntüleri

İç mekan uygulamalarında kültür kavramı, tematik mekan oluşumu açısından etkili bir yöntemdir. Karakteristik belirgin özelliği olan kültürler, mekanın oluşumunda tema oluşturabilirler. Bir kültürün renkleri, etnik desenleri, simgeleri, sanat eserleri, dokuları, formları tematik mekan oluşumu açısından etkisi güçlü mekan elemanlarını oluştururlar. Resimli örneklerde yer alan “Amerikan Kültürü”nün önemli temsilcilerinden biri olan Hard Rock Cafe Restoranlar zinciri, birçok ülkede bulunan şubelerini, Amerika ile özdeşleşmiş objelerle, Amerikan arabaları, müzik kutuları, rock müzik, ünlü Amerikan şahsiyetlerinin fotoğrafları, heykelleri gibi elemanlarla donatarak oluşturduğu tasarımlarıyla tematik mekan oluşumu adına güçlü bir örnek oluşturur.

2.4.6. Coğrafya Etkisi

İnsanlar, topluca yaşadıkları yerleşim birimleri ve ülkelerinin, doğal, fiziki ve beşeri şartları ile karşılıklı etkileşim halindedirler. Üzerinde yaşadığımız anakanın dünya üzerindeki konumu ve iklimi, yaşantımızı, faaliyet ve organizasyonlarımızı etkiler niteliktedir. İnsanlar doğal çevrelerine uyum

sağlayan bir yaşam düzeni yaratırlar, bazen de doğal çevrelerini kendi yaşam tarzlarına uygun hale getirirler.

Tematik mekan oluşumunda coğrafyanın etkisinin, mekanların buldukları doğal çevrenin fiziki özelliklerini bünyelerinde barındırmaları sonucunda oluştuğunu söyleyebiliriz. Coğrafi bölgenin fiziki şartlarının, mekanın bileşenlerine, kullanılan malzeme yapısına, yöresel elemanların mekan içindeki yerine doğrudan etkisi vardır.

Bu konuda verilebilecek en iyi örneklerden biri, İskandinavya'da bulunan Ice Hotel (Buz Otel) dir. Her yıl ekim ayında inşa faaliyetlerine başlanarak, aralık ayında faaliyete geçen, nisan ayına kadar hizmet veren bir oteldir. Her yıl, yılın sadece beş ayı faaliyet gösterir ve bu süre sonunda buz erimeye başlar. Gelecek sene için proje ve tasarım faaliyetleri her sene tekrar edilir. Bu otel, İskandinavya'nın iklim ve coğrafi özelliklerinden yararlanarak, buz ve kar teması üzerine kurulmuş önemli bir tematik mekan örneğidir. Coğrafya ve iklim şartlarının, otelin mekan kurgusundaki yeri o kadar önemlidir ki, bu otelin başka bir ülkede var olabilmesi için ancak aynı iklim şartlarının geçerli olması gerekmektedir.



Resim 2.38. Ice Hotel Tasarım Odalarından Biri



Resim 2.39. Ice Hotel Bar Bölümü

Ülkemizde de özellikle Kapadokya Bölgesi'nde yer alan kaya evler, coğrafi şartlarla şekillenmiş mimari mekanlardır. Bu bölgede kayaların, doğanın fiziki şartları sonucu aldığı elverişli girintiler, çok eski dönemlerden beri insanlar

tarafından barınma amaçlı kullanılmıştır. Bu bölgede yer alan birçok ev pansiyon olarak hizmet vermekte ve birçok otel de, kaya evlerinden meydana gelmektedir. Bölgenin coğrafi şartlarının tüm karakteristik özelliklerinin yansıdığı bu mekanlar, tematik mekan örneklerinin etkin bireylerindedir.



Resim 2.40. Yunak Evleri, Dış Cephesi



Resim 2.41. Yunak Kaya Oteller



Resim 2.42. Yunak Otel Odası Örneđi

3. BÖLÜM: TEMATİK MEKAN OLGUSUNUN ÖRNEKLER ÜZERİNDE ANALİZİ

3.1. Temalı Restoranlar

Evimiz dışında yeme-içme eylemini gerçekleştirdiğimiz yer olan restoranlar, sosyal hayatımızın en önemli mekanlarından biridir. Toplumda, çalışan kullanıcı sayısının artışı ile birlikte insanların en vazgeçilmez ihtiyaçlarından biri olan yemek yeme eylemi farklılaşmış, özellikle büyük şehirlerde yaşanan hızlı çalışma temposu, ulaşım güçlükleri, zaman kısıtlılığı gibi unsurların etkisiyle, yeme-içme alışkanlıklarında köklü bir değişim olmuştur. İnsanların bu ihtiyaçlarını restoranlardan karşılama oranlarının gün geçtikçe artması ile birlikte, bu sektör tüm dünyada ciddi bir şekilde gelişme göstermiştir.

Bu yoğun talep restoran işletmelerini de farklı arayışlara itmiş ve orijinal özelliklere sahip olmaya yönlendirmiştir. Rekabet arttıkça restoranlar yemek servislerini doğru, temiz, hızlı ve lezzetli hale getirmeye çalışmışlardır. Servis ve menüyü içeren bu unsurların yanı sıra, bir restoranın görsel olarak bıraktığı etki de talep görmesi yönünden çok önemli bir faktördür. Bir restoranın iç mekan tasarımındaki farklılık ve çekicilik, bu mekanın müşterileri tarafından seçilmesi ve talep görmesi durumunu etkin kılar.

Yeme-içme eyleminin konut dışında gerçekleşmesi, sosyal hayatın canlılığı yönünden de önemli bir etkidir. İç mekan tasarımının, insanların beğenileri ve psikolojileri üzerindeki olumlu etkileri düşünülünce, bir mekanın oluşumunda tasarım girdilerinin doğru yer almasının, mekan bileşenlerinin birbirleriyle uyum içinde olmasının, mekanın insan ihtiyaç ve beğenilerine hitap eden nitelikte olmasının önemi bir kez daha karşımıza çıkmaktadır. Restoranların iç mekan tasarımı anlamında bir değer taşıması, mekanın talep görmesini etkiler. İnsanlar beğenilerini, duyularını ve psikolojilerini olumlu yönde etkileyen mekanlarda daha fazla vakit geçirmek isterler ve bu özelliklerdeki mekanları daha çok tercih ederler.

Restoran işletmecileri bu yoğun talebi karşılamak ve meslek alanları içinde kendilerine özel bir yer bulabilmek için farklı arayışlara yönlenmişlerdir. Tematik mekan olgusu, bu ihtiyaçları karşılayan bir kavram oluşturmaktadır.

Bir restoranın temalı bir tasarım anlayışına sahip olması, doğru kurgu ve etkin bir kavram seçimi ile birleştirilirse, mekanın tasarımına olumlu katkılar sağlayabilir. Seçilen tema kavramının doğru uygulanmaması ya da yanlış bir tema seçimi bu etkinliği tam tersine olumsuz yöne çevirebilir. Tematik restoranlar, toplum tarafından tercih edilebilir, merak uyandırabilir. Ancak bu talep her zaman tematik iç mekan tasarımının çok doğru bir uygulama olduğu anlamını taşımayabilir.

Buradan da her talep gören mekanın, tasarım açısından her zaman başarılı olduğu yargısının doğru olmayabileceği sonucu ortaya çıkar. İnsanlar tematik mekan örneklerinden bazılarına, değişik bir deneyimi ilk defa yaşadıkları, meraklarını cezp ettiği ya da hayatları boyunca her zaman rastlayamayacakları bir mekanda buldukları için talep gösterebilirler. Bu mekanların sürekliliği, uzun süreli hizmet ve rebilmelerine ve mekanların toplum tarafından benimsenmelerine bağlıdır.

Aşağıda dünya yer alan bazı tematik restoran örnekleri yer almaktadır. Burada seçilen örnekler özellikle dünyada çok ses getiren ve basın organları ile tüm dünyaya duyurulan mekanlardır.

Buns & Guns Restaurant : Beyrut'ta bulunan bu restoran askeri birimler ve savaş teması üzerine kurgulanmış bir mekandır. Restoranın genel tasarımında, askeri renkler, silahlar, askeri kıyafetler, hatta menüde bulunan askeri terimler, önemli bir yer tutar. Beyrut'un sürekli savaş halinde olduğu ve bu toplumda yaşayan insanlar için 'savaş' kavramının hayatlarının önemli bir parçası olduğu gerçeği düşünüldüğünde, bu tematik restoran Beyrut'ta kabul gören ve tercih edilen bir mekan olarak devamlılığını sürdürmektedir. Bu açıdan ülkeyi ziyaret eden turistlerin de ilgisini çekmekte ve birçok insan muhtemelen hayatlarında bir daha bulunamayacakları hatta asla isteyerek bulunmak istemeyecekleri bir ortamda yemek yiyerek ilginç bir tecrübe edinme fırsatı yakalamaktadır. Bütün bu gerekçeler de Buns & Guns Restaurant'ın önemli bir tematik mekan örneği olmasını sağlar.



Resim 3.1. Buns & Guns çalışanları da askeri kıyafetler giymekte



Resim 3.2. Buns & Guns restoran menüsü de askeri terimlerden oluşmakta



Resim 3.3. Buns & Guns dış bahçe, siper çuvaları bölücü eleman olarak kullanılmış



Resim 3.4. Buns & Guns Dış Cephe

Rainforest Cafe & Bistro : İlerleyen teknolojik gelişmelerle birlikte, doğal çevrede yer alan yapılaşmanın artışı, çevremizde yer alan doğayı ve doğal hayatı tehdit eder bir seviyeye gelmiştir. Bu olumsuz gelişmeler insanları sürekli olarak doğaya ve doğal olana yönlendirmektedir. Doğa kavramının

kullanıldığı tüm mekanlar tercih edilir hale gelmiş olup, doğal malzemeden yapılmış her türlü ürün de talep görmektedir. Bu gelişmelerin ışığında 'doğa' temasının işlendiği 'Rainforest' da önemli tematik mekan örnekleri arasında yerini almıştır. Mekan, kullanıcılarına kendilerini adeta bir yağmur ormanında oldukları hissini yaşatır. Mekanda kullanılan tüm elemanlar doğa kavramı etkisini destekler nitelikte seçilmiştir. Büyük vahşi hayvan heykelleri, şelaleler, dev ağaçlar ve bitki örtüsü, çeşitli hayvan figürleri ahşap malzemeden yapılmış sandalye-masa grupları mekan elemanlarını oluştururlar.

Böylece mekanda güçlü bir tematik mekan etkisi yaratılmıştır. Dünyanın birçok ülkesinde zincir restoran olarak hizmet veren Rainforest Cafe'nin ülkemizde de şubesi bulunmaktadır.



Resim 3.5. İç mekanda bulunan doğal hayat elemanları

Hayatları boyunca bir yağmur ormanında bulunma tecrübesini yaşamamış veya tekrar yaşamak isteyen insanlar, bu restoranda vakit geçirerek, ilginç bir

deneyime sa hip olurlar. T ematik mekana duyu lan bu ilgi, her z aman yařayamayacađımız bir kavramın g ucl u etkisinin yarattıđı merak duygusudur.

Mekanda an imasyon da onem li bir yer tutmaktadır ve g erceklik h issini arttırarak, beđeni yi desteklemektedir. Hareket eden ve ses cı karan dev hayvanlar, b u y u k akvaryumlar ve farklı deniz canlılarının varlıđı, her yarım saatte bir yaratılan sim u lasyonla fı rtına oluřturulması ve yađmur yađdırılması mekanın yađmur ormanı temasını fazlasıyla hissettirir. B u an imasyonlar ve g orsel etkiler, mekanda bul unanlara ye me-i c me eylemi haricinde c o k farklı duygular yařatır ve mekanın tercih edilme sebebini oluřturur.



Resim 3.6. İ c mekanda bulunan b u y u k akvaryum ve restoranın konsept mađazası



Resim 3.7. Büyük Ağaçlar, bitki örtüsü ve vahşi hayvanlar, oturma eylemi ile iç içe



Resim 3.8. Doğa temasını destekleyen figürler ve konuşan ağaç



Resim 3.9. Rainforest Cafe Dış cephe görüntüsü

The Hellfire Club: Türkçe anlamı cehennem ateşi olan bu restoran, İngiltere'nin Manchester şehrinde, 19. Yüzyıldan kalma eski bir binada yer almaktadır. Bu bina için İngiltere ve İskoçya'da önemli bir tabir olan 'Haunted' raporu düzenlenmiştir. Yani bu binada canlı olmayan varlıkların görüldüğü söylentileri vardır ve bu konuda raporlar mevcut olduğundan bahsedilmektedir. Binanın tüm bu ürkütücü kimliği, yine insanları korkutan ancak bir o kadar da ilgi duyulan bir tema kavramı ile desteklenmiştir. Bu restoranın teması, korku kurgusu üzerine kurulmuştur.

Mekanda kullanılan gotik tarz, iskelet figürleri, tabutlar, vampir resimleri, kan rengi eşyalar, zindan, kelepçeler gibi bu temayı destekleyen tüm figürler, oldukça güçlü bir tematik mekan etkisi yaratmıştır. Restorandan çok, 'bir vampirin evi hissi' veren bu mekanda yemek yiyen insanlar, bu ürkütücü figürlerle desteklenmiş temayı, ilginç ve sıra dışı bir deneyim yaşadıkları için çekici bulmaktadır. Hellfire Club, insanların kendilerini bir korku filmi setinde hissettikleri bir ambiyansa sahiptir.



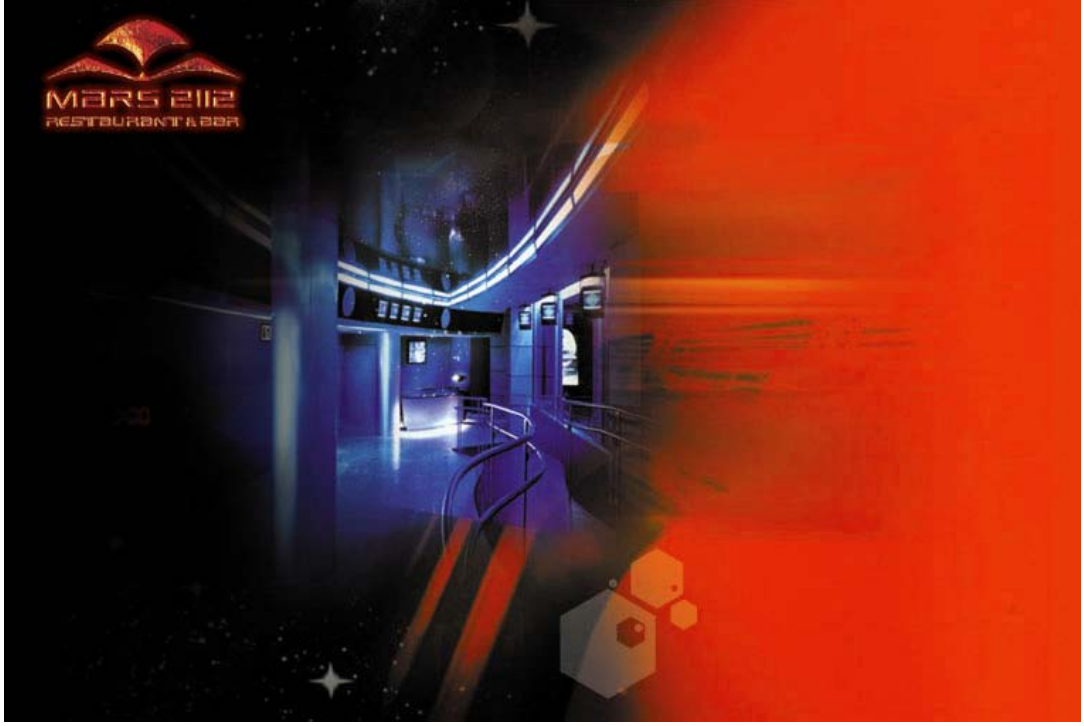
Resim 3.10. Hellfire Club, korku temalı iç mekan görüntüsü



Resim 3.11. Hellfire Club, korku temasını destekleyen figürler

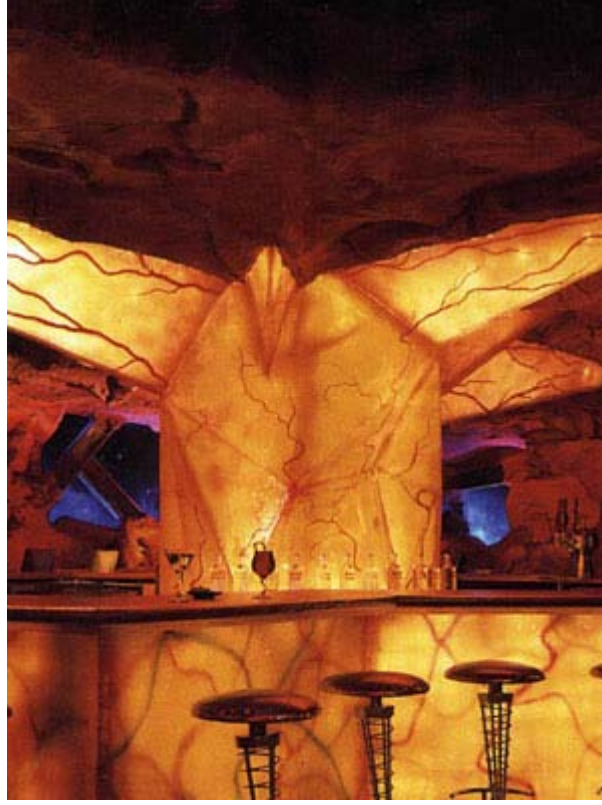
Burada amaç tabii ki ye-me-içme eyleminden çok farklıdır. Tematik mekan olgusuna sahip mekanlar, kullanıcılarına mekanın sahip olduğu eylemin dışında, çok farklı bir deneyim yaşatırlar. Mekanın sürekliliği artar, kullanıcıları tarafından merak edilir ve talep görür. Bu noktada tekrar belirmemiz gereken, tematik mekan örneklerini incelerken, talep görmelerinin, mekanın tasarım değeri açısından ölçü kabul edilmemesi gerektiğidir. Benzerleri ile arasındaki farklılıklar, bir tematik restoranı, günlük olağan bir restorandan daha ilgi çekici yapabilir.

Mars 2112 Restaurant: New York'ta bulunan ve şehrin en ünlü tematik restoranlarından biri olan Mars 2112 Restaurant, uzay teması ile kurgulanmış bir mekan olarak büyük ilgi görmektedir. Müşteriler, uzay gemisi platformunu andıran bir bölümden giriş yaparak, simülasyon aracına biner ve bu araçla yapılan sanal bir uzay yolculuğunun ardından, kırmızı gezegene yani Mars'a inerek, bu bölümde yemeklerini yerler. Özellikle aileler ve onların çocuklarından oluşan bir kullanıcı kitlesine sahip olan mekanda, yemek isimleri bile uzay terimlerinden oluşmaktadır. Mekandaki tüm dekor malzemeleri, masa-sandalye grupları, aydınlatma birimleri ve kullanılan uzaylı figürleri müşterilerin kendilerini uzayda yani Mars gezegeninde hissetmelerini sağlar. Turistlerin de yoğun ilgi gösterdiği mekan, güçlü tema etkisini toplum tarafından merak edilen ve çok ilgi gören bir kavramla güçlendirmiş.



Resim 3.12. Mars 2112 simülasyon aracıyla yapılan uzay yolculuğu

Uzay, korku, savaş gibi toplum tarafından ilgi gören, çok merak uyandıran konular, tematik mekan olgusuna sahip mekanlar için en çok tercih edilen kavramlardandır. İşletmeciler için amaç, yemek eyleminin ve servisin üzerinde, insanlar tarafından görsel zenginliği sayesinde odak noktası olan mekanlar yaratmaktır. Algıları en çok uyaran konularla da, en çok tercih edilen tematik mekanlar yaratılır.



Resim 3.13. Mars 2112 bar bölümü



Resim 3.14. Mars 2112 tüm mekan elemanlarında uzay teması işlenmiş



Resim 3.15. Mars 2112 iç mekan genel görüntüsü

Turandot Restaurant: Turandot Restaurant Rusya'nın Moskova şehrinde bulunan, Barok tarzında bir mekandır. 65,000 m² büyüklüğündeki mekanın yapımına 50 milyon \$ harcandığı bilinmektedir. Kremlin Sarayı'na çok yakın bir bölgede bulunan restoran, barok sanatının tüm görselliği ve inceliklerini taşır niteliktedir. Moskova'da Turandot Barok Sarayı olarak anılan yapı, barok tarzının profesyonelce işlendiği başarılı bir reproduksiyondur. Sarayın yapımı altı buçuk yıl sürmüş ve yapımında birçok mimar, sanat danışmanı, heykeltıraş ve sanat tarihçisi yer almıştır.

Restoranın giriş bölümünde müşterilerini, Venedik tarzı bir avlu ve bu avluda bulunan mandalina ağaçları, Neptün heykeli ve eski uygarlık tanrıalarının heykelleri karşılar. Mekanın çatı örtüsünü, gökyüzü ve fresklerle kaplı altın yaldızlı çok büyük bir kubbe oluşturmaktadır. Bu kubbede yer alan 1,5 tonluk kristal a vize, mekanın temasını destekleyen önemli öğelerden biridir. Tüm saray ana yemek salonlarının haricinde, koridorların sonunda yer alan özel loca yemek salonlarına açılır. Restoran bir dönem ya da sanat tarzı kullanımı ile tema olgusunu yüklenmiştir ve barok mimarisinin tüm özelliklerini taşır

niteliktedir. Tüm mekanda kullanılan altın yıldız ve varaklar, eskitilmiş aynalar, freskler, damask desenli zengin kumaşlar, drapeler, barok tarzında vazo ve tabaklarla bezenerek güçlü bir tematik etki kazanmıştır. Ayrıca yemek sırasında döner bir sahnede bulunan piyanodan, peruka takan bir piyanistin çaldığı Mozart besteleri de, ambiyans etkisini dah a da kuvvetlendirmektedir.

Turandot Restoranda bulunan müşteriler, ancak müze olarak gezebilecekleri yada sanat kitaplarında görebilecekleri bir mekanda vakit geçirmenin ayrıcalığını yaşarlar. Tematik mekanların doğru etkileri ile insanlar hayatlarında çok sıradan olmayan bir deneyim yaşamış olurlar. Bu mekanların toplum tarafından kabul görmesinin ve tercih edilmesinin önemli sebeplerinden biri de budur.



Resim 3.16. Turandot Restaurant iç mekan genel görüntüsü



Resim 3.17. Her yarım saatte bir kuyruğu açan, tavus kuşu reproduksiyonu



Resim 3.18. Ana yemek salonu iç mekan görüntüsü

3.2. Temalı Kafeler ve Barlar

Temalı kafeler ve barlar, eğlence sektörünün gelişmesi, müzikli eğlence mekanlarının sosyal hayatımızda önemli bir yer tutması ile birlikte gündeme gelen ve dünya üzerindeki örnekleri her geçen gün artmakta olan mekanlardır. Yoğun çalışma temposu ve zor hayat şartları ile birlikte, kafeler ve barlar özellikle genç kesimin hayatlarında önemli bir yer tutmaktadır. Müzikli eğlence mekanları, iç mekan tasarımı anlamında da büyük yenilik ve gelişmelere sahne olmuştur. Tasarımcılar, gelişen teknoloji ve malzeme çeşitliliği ile çok yönlü tasarımlar ortaya koyarak, mekan tasarımlarını ses, aydınlatma ve ışık teknikleri ile desteklemişlerdir. Burada incelenen kafe-bar örnekleri, dünyada yer alan önemli tematik mekan örnekleridir.

Chillout Ice Bar: Birleşik Arap Emirlikleri Dubai’de bulunan Chillout ice bar, adından da anlaşılacağı üzere, buz teması üzerine kurulmuş bir bardır. Tüm mekan bileşenleri ve elemanları, buzdan yapılmış olup, mekan ısısı sürekli -6 C⁰’dir. Bu ısıda tüm mekan elemanları buz formlarını korurken, müşteriler de kalın giysi ve paltolarını üzerlerinde tutmak durumunda kalırlar. İç mekanda bulunan tüm elemanlar, oturma grupları, aydınlatma elemanları, perdeler hatta barla birlikte tüm şişeler, kadehler ve bardaklar da buzdan imal edilmiştir. Mekanda renk değişim sistemi kullanılarak ışık ve rengin güçlü etkisinden yararlanılmıştır. Mekanın sürekliliği farklı bir ortamda bulunma isteğinden kaynaklanır. Özellikle Chillout Bar’ın Ortadoğu da çok sıcak bir kentte bulunduğunu göz önünde bulundurunca, bu mekanda bulunmak insanlar için çok önemli bir deneyim haline gelir. Chillout ice bar, temasının dayandığı buz kavramı ile birlikte, önemli bir tematik mekan örneğidir. Mekanın bulunduğu bölgenin coğrafi şartları da, barın tema etkisini kuvvetlendirerek, çok talep görmesine neden olmaktadır.



Resim 3.19. Buzdan yapılmış iç mekan elemanları



Resim 3.20. Chillout ice bar iç mekan görüntüsü



Resim 3.21. Chillout bar bölümü görüntüsü



Resim 3.22. Chillout ice bar oturma birimleri ve aydınlatma elemanları

Fashion Bar: Dünyanın birçok ülkesinde yer alan, 'Moda' temalı barlar zinciridir. Bu mekanlar, iç mekan tasarımı yönünden son gelişmeleri ve yenilikleri bünyelerinde barındırır. Amaç tüm yeniliklerin takipçisi olan 'trend' mekanlar yaratmak ve bu çizgide takip edilmektir. Fashion Bar, konsepti ile , tüm dünyada bilinen bir televizyon kanalı olan 'Fashion tv' nin bir uzantısıdır. Bu barların ve televizyon kanalının kurumsal kimliği aynı çizgide kurgulanmıştır. Bu televizyon kanalının yayın ilkesi, tüm dünyada gerçekleşen defileler, manken ve modellerin hayatları ve alışveriş dünyası üzerine kurulmuş olup, tamamen magazine yönelik bir çizgidir. Fashion Bar yani Moda Bar'ın teması da aynı şekilde oluşturulmuştur. Müşteri kitlesini, magazin dünyasının içinde yer alan, modeller, mankenler, gazeteciler, modacılar, modayı yakından takip eden gelir düzeyi yüksek insanlar oluşturur.

Fashion Bar pırıltılı bir dünyanın kapılarını sosyal hayata açan bir mekandır. Bu magazin dünyasını merak eden ve beğenen kesimin çok ilgisini çekmektedir. Tema, tamamen bu dünyanın ve pırıltılı hayat üzerine kurulmuştur.



Resim 3.23. Fashion Bar İtalya, dış mekan görüntüsü



Resim 3.24. Fashion Bar İtalya, iç mekan görüntüsü



Resim 3.25. Fashion Bar oturma grupları ve mekan kimliği

Mekanda kullanılan tüm elemanlar, tasarım olarak güncel ve talep gören niteliktedir. Zaten moda kavramı da bu yenilikçi ruhu taşır. Tema olgusu olarak moda, mekanın iç mekan tasarımından, müşteri kitlesine kadar tüm kimliğinde hissedilmektedir. Bu temanın amacı 'sahnenin spot ışıklarını sürekli üzerinde taşıyan' bir mekan yaratılmasıdır. Gördüğü talep ve hitap ettiği müşteri kitlesinin beğenisi açısından, mekanın bu anlamda başarılı kurgulanmış bir tema olgusuna sahip olduğunu söyleyebilir.



Resim 3.26. Fashion Bar içecek barı görüntüsü

Planet Hollywood Cafe : İlk şubesini Amerika'da açıp, ülke içerisinde birçok eyalette yer alan ve daha sonrasında dünyanın birçok ülkesine yayılan kafe-restoran zinciridir. Sahipleri Hollywood ya da Amerika film endüstrisinin en ünlü sinema oyuncularından, Bruce Willis, Sylvester Stallone ve Arnold Schwarzenegger'dir. Mekanın temasını, Hollywood, ünlü sinema yıldızları ve Amerikan kültürü oluşturmaktadır. Amerikan sinema endüstrisinin tüm dünya üzerindeki etkisi düşünüldüğünde, Planet Hollywood Cafe zincirinin tüm toplumlarda büyük ilgi gördüğü gerçektir. İç mekan tasarımında, ünlü sinema oyuncularının modelleri, kostümleri, fotoğrafları, aldıkları ödüller, ünlü filmlerde kullanılan arabalar ve sahne dekorları önemli yer tutmaktadır.



Resim 3.27. Planet Hollywood Cafe, Hollywood şubesi

Dünya gençliğinin büyük bir bölümünün, Amerikan kültürüne olan merak ve düşkünlüğünün sonucu olarak Planet Hollywood Cafe zinciri, tüm dünyada büyük ilgi görmektedir. Tematik mekan olgusu, mekan kimliğinde o kadar önemli bir yer tutar ki, herhangi bir Planet Hollywood Cafe'nin tüm isim ve logoları mekandan çıkarılsa bile, mekanın algısal gücü değişmez, birçok kişi bu mekanı tanıyabilir. Tema kavramı mekanın tüm elemanları ve bileşenlerinde kuvvetle hissedilir. Tematik mekan olgusunun en iyi uyarlanmış mekan örneklerinden biri olarak Planet Hollywood Cafe zincirini gösterebiliriz. Kendisi gibi teması Amerikan kültür kavramı üzerine kurgulanmış bir başka restoranlar zinciri olan ve ikinci bölümde örnek olarak gösterilen Hard Rock Cafe ile benzer birçok yönü bulunmaktadır.



Resim 3.28. Planet Hollywood Cafe, Disneyland Paris iç mekan görüntüsü



Resim 3.29. Planet Hollywood Cafe, Disneyland Paris iç mekan görüntüsü



Resim 3.30. Planet Hollywood Cafe, Guam iç mekan görüntüsü



Resim 3.31. Planet Hollywood Cafe, Orlando iç mekan görüntüsü



Resim 3.32. Planet Hollywood Cafe, mekan kimliğini gösteren görüntüler

Red Sea Star Bar: İsrail'in Kızıldeniz kıyı şeridinde bulunan Red Sea Star Bar, kızıl denizin 6 metre derinine inşa edilmiş bir yapıdır. Dünyanın ilk sualtı bar ve restoranı olma özelliğini taşımaktadır. Bu konsept üzerine yapılmış olan mekan 'Sualtı ve okyanus' teması üzerine kurgulanmıştır. Kalın pleksiglas pence re a çıkıklarının yanına konumlandırılmış olan masalarda oturan ziyaretçilerin, kızıl deniz derinliklerindeki balıkları, deniz canlılarını ve mercanları rahatlıkla izleme şansları olmaktadır. Restoran ve kafe bölümünün tüm iç mekan tasarımı, bu sualtı atmosferini destekleyen elemanlardan oluşmuştur. Zemin kaplaması olarak seçilen, ince okyanus kumunun üzerine kaplanmış şeffaf epoksi kullanıcılarına okyanus dibinde yürüyormuş hissi verir. Ayrıca mercan dokularının kullanıldığı masa tablaları, deniz kestanesinden yapılmış aydınlatma elemanları ve mekanda kullanılan tüm tekstil ürünlerindeki deniz teması ile mekana gerçek anlamda bir okyanus ruhu kazandırılmıştır.



Resim 3.33. Red Sea Star Bar iç mekan görüntüsü



Resim 3.34. Barın giriş bölümü için oluşturulmuş olan yapı, burada bulunan asansör ile ziyaretçiler 6 metre derinlikte yer alan esas restoran ve bar bölümüne ulaşırlar.



Resim 3.35. Red Sea Star Bar iç mekan görüntüsü

Mekanın inşaa özelliklerinin avantajı, tematik mekan olgusu etkisine kuvvetle yansımıştır. Tüple dalış ve dalış eğitimi almadan kızıl denizin doğal ortamını bu kadar yakından ve net yaşayabilme fırsatını bulan ziyaretçiler mekana büyük ilgi göstermektedir. Bu ilginin bir diğer sebebi de yapının okyanus doğal hayatının içinde yer almasıdır. Bir akvaryum oluşturulmamış, yapının çevresi okyanusun içinde ayrıca bir seperatör ile çevrelenmemiştir.

Okyanus teması aynı zamanda kullanılan iç mekan tasarım bileşenleri ve elemanları ile de desteklenmiştir. Dokular ve formların kreasyonu , deniz canlılarının tasarımından etkilenerek oluşturulmuştur. Tüm bu görsellik mekanın gerçekçiliğini artırarak, talep edilme oranını arttırmıştır.



Resim 3.36. Red Sea Star Bar iç mekan görüntüsü

Clinic Bar : Singapur'da bulunan Clinic Bar 'Hastane' teması üzerine kurgulanmış ilginç bir tematik mekandır. İnsanların çoğunlukla sađlıklarında bile kontrole gitmekten kaçırdıkları ve çođu insanı psikolojik olarak huzursuz eden hastanelerin tüm genel özellik ve elemanlarını bu mekanda görmek mümkündür. Bu açıdan çođu insanın içerisinde çok fazla vakit geçirmek istemedikleri bir ortamın eğlence sektörü içinde bulunması da ilgi çekici bir tezat oluşturur. Tüm çalışanlarının sađlık sektöründen elemanlar gibi giyindiđi, oturma elemanı olarak tekerlekli sandalyelerin kullanıldıđı, her yerde ilaçlar, makas, sargı bezi ve serum şişeleri gibi tıbbi malzemelerle karşılaştıđınız bir mekanda eğlenmek için vakit geçirmek istemek, çok sorgulanacak bir tercih olabilir.



Resim 3.37. Clinic Bar dış cephe görüntüsü

Mekanın kurgusunun dayandırıldıđı hastane temalı bu bar, açık ve kapalı olmak üzere toplam 8000 m² lik oldukça geniş bir hacim üzerine kurulmuştur. İlaç tabletlerine benzeyen locaları ve bu localar arasında ilk bakışta fark edilmeyen labirenti andıran geçişleri ile, mekan daha da çok gizem kazanmıştır. Beyaz rengin hakim olduđu mekanın duvarlarında, pop art ressam Damien Hirst'in hastane konulu çizimleri de genel temayı destekler

niteliktedir. Böylece genellikle algısal olarak huzursuzluk veren bir kavram, eğlence sektörünün içinde yer alarak, insanların bu konudaki rahatsızlıklarını yumuşatılmaya çalışılmıştır.



Resim 3.38. Clinic Bar genel görünüş



Resim 3.39. Clinic Bar dış cephe görüntüsü



Resim 3.40. Clinic Bar oturma grupları

Tematik mekan olgusunun şekillenmesinde ve mekana bir tema yüklenmesi sırasında, işletmeciler veya tasarımcılar daha çok insanları olumlu ya da olumsuz yönde etkileyen konuları işlemişlerdir. Bu temalar çoğu zaman, algısal olarak yoğun tepkiler uyandıran, insanlar için cazip gelen ve merak uyandıran konulardan seçilmişlerdir. İnsanların sosyal hayatlarında bir kafede bulunup, sohbet ederek içecekleri bir kahve ya da içkiye, çok farklı misyonlar yüklenmiştir. Bu sıra dışı ve ilginç ortamlarda bulunmak, belki de hayatımızda her zaman karşımıza çıkamayacak bir tecrübe olarak bize cazip gelebilir. Ancak tekrar belirtmek gerekir ki bu tarz temalı mekanlar toplum tarafından ne kadar ilgi görseler de, bu ilgi mekanların tasarım anlamında başarılarının kıstası değildir.

3.3. Temalı Oteller

Tatil amaçlı konaklama tesislerinde, mimari eğilimlerin değişimi ön plana çıkarken, mekanların kimlik arayışı önemli bir etken haline gelmiştir. Türkiye’de ve dünyada farklı akımların ve eğilimlerin etkisi ile inşa edilen pek çok turizm konaklama tesisi bulunmaktadır. Bu kimlik arayışı, farklı olanı sunma isteğini beraberinde getirmiş, tasarımcılar popüler olanı yapmak, modayı yakalamak adına farklı eğilimlere yönelmişlerdir. İnsanlar seyahat planlarını genellikle, lükse ve rahata ulaşmak, markası ile ünlenmiş mekanlarda bulunmak üzerine kurmaya başlamışlardır.

Tasarımcılar turistlerin mutlu olacakları ve beğenecekleri mekanlar yaratma isteği ile farklı imaj ve kimlik arayışına girmişlerdir. Bu noktada bazı mekanların kimlik sorunları ortaya çıkmış, beğenilme ve farklı olma uğruna yaratılan bu yapay kimlikler, mimarlık ürününden çok uzak bir kimlik kargaşasına dönüşmüşlerdir. Tematik mekan olgusu, bir farklılık yaratıp beğeni ve talebi tetikleyeceği gibi, kimliksizlik yaratıp mekanı estetik ve ifadeden yoksun da bırakabilir.

Bu noktada tasarımcıya düşen görev, tematik bir mekan yaratırken, çok iyi araştırma yapmak, doğru bir kavram üzerinden kullanıcılarını iyi yönlendirmek ve moda olan, çabuk tüketilebilecek konu ve kavramlardan uzak durmak olabilir. Aksi takdirde, sadece biçimsel benzetmelerle yapılan ve konseptlerini bu temalar üzerine kurulan tesislerin, bu imajları zamanla popülaritesini kaybedecek, moda olan diğer olgular gibi hızla eskiyen ve kısa sürede bıkkınlık yaratarak değerini yitirecektir. Tematik mekan olgusunun başarıyla uygulandığı mekanlar, sundukları hizmetler ile farklılıklarını ortaya koymuşlar ve turistlerin son yıllarda en önemli talebi olan ‘farklı olanı yaşama’ isteğini yerine getirmişlerdir. Bunu uygularken mimari kalite ve özgünlüğünden ödün vermeyen tesisler uzun vadede daha başarılı ve sürekli olabileceklerdir.

Hotel De Glace (Ice Hotel): Son yılların en çok talep gören ve ilginç olan seyahat planlarının başında 'buz otel' kavramı gelmektedir. Bu oteller yılın sadece belirli ayları hizmet verirler ve her sene tesisin erimesiyle birlikte yeniden tasarlanarak inşa edilirler. Her tekrar yapılanmada bambaşka bir iç mekan tasarımına sahip olan bu oteller, kış ayları için en cazip konaklama tesislerinin başında yer alırlar. Mekanın teması ve ana malzemesi 'Kar ve Buz' olduğu için, dünyada sadece belirli bölgelerde doğal olarak konumlandırılırlar. İskandinavya, Kanada ve Alaska buz otellerin bulunduğu ülkeler arasındadır.

Dünyada ilk buz otel örneği 1989 yılında İsveç'in kuzeyinde Jukkasjärvi adında bir köyde inşa edilmiştir. İlk inşa edildiğinde sadece 60 m² 'lik bir İglo olan bu yapı, günümüze kadar gelmiş ve şuanda, yaklaşık 4000 m² üzerine kurulan, 85 odalı bir tesis haline dönüşmüştür. Buz otel ikinci bölümdeki örnekler arasında gösterilen ünlü Ice Hotel'dir. Bir diğer dünyaca ünlü buz otel ise Kanada'da bulunan Hotel De Glace'dir. Tesisin ana malzemesi, diğer buz otellerde olduğu gibi doğal kar ve buzdur. Bu yıl hizmet süresinin onuncu senesini dolduracak olan otel, her yılın dört yada beş ayı hizmet vermektedir.



Resim 3.41. Hotel De Glace gece kulübü

Buz otellerin kuşkusuz en çok takdir edilen özellikleri, yapımları aşamasında verilen emektir. İşçiliklerin özellikle de estetik çizgilerin tamamen el işçiliği olduğu, dünyanın bir çok yerinden gelen tasarımcıların ve sanatçıların yapımında görev aldığı buz otel De G lace, inşa faaliyetleri çok zor olan tesislerdendir. Tasarımcılar ve yapımında görev alan tüm sanatçılar için, ortaya çıkardıkları eserin ömrünün çok kısa süreli olacağını bilmek çok ilginç ve aynı zamanda da hüzünlü bir deneyimdir.



Resim 3.42. Hotel De Glace mekan kimliği

Buz otellerin diğer bir farklı özelliği ise, günlük ziyaretçilerin, tesiste konaklayan konukların, hatta otelde evlenen insanların aynı mekanı bir diğer

gelişlerinde yerinde bulamayacak olmalarıdır. Mekanlar insanlar için, aynı zamanda anıları da oluşturabilen soyut kavramlardır. De Glace Ice Hotel'de evlenen bir çiftin, evlendikleri mekanda hayatları boyunca bir daha bulunamayacak olmaları da, bu açıdan ilginç bir tezat oluşturur.



Resim 3.43. Hotel De Glace giriş bölümlerinden biri



Resim 3.44. Hotel De Glace sanatçılarının tasarım odalarından biri

Buz otelde tematik mekan olgusu coğrafya ve yerellik kavramı ile kurgulanmış, aynı zamanda malzeme kullanımı ile de bir tema yaratılmıştır. Yerel özelliklerden oluşan iklimin, kullanılan malzeme ile olan ilişkisi ve bu ikilinin bileşimi sonucunda ortaya çıkan tematik mekanın etkisi son derece

güçlüdür. T esisin her sene yeniden tasarlanarak inşa edilmesi, mekanın yenilikçi yaklaşımla her yıl değişen bir süreklilik içinde olmasının önemli bir sebebidir. Bu devinim otelin monotonlaşmadan bir devamlılık yakalamasına ve her za man ye niyi ve güncelin t akipçisi olan t asarım değeri yüksek bir yapıya sahip olmasına olanak sağlamaktadır.



Resim 3.45. Hotel De Glace bar bölümü



Resim 3.46. Hotel De Glace tasarımında ışığın ve etkilerinin önemi



Resim 3.47. Evlilik seramonisi için hazırlanmış kilise



Resim 3.48. Hotel De Glace sanatçılarının tasarım odalarından biri

Alcatraz Hotel: Almanya'nın Kaiserslautern şehrinde bulunan bu otel oldukça ilginç bir temaya sahiptir. Alcatraz Hotel adından da anlaşılacağı üzere, 'hapishane' teması üzerine kurulmuş ilginç bir konaklama tesisidir. Otel binası 100 yıllık geçmişi ve bir konaklama tesisi olarak hizmet vermeye başlamasından önce gerçek bir Alman hapishanesi olması sebebi ile temasını yapının her köşesinde derinlemesine yaşatmaktadır. Otelin dış mekan görüntüsünden, koridorlarına ve odalarına kadar tüm mekanlarına hapishane teması hakimdir. Yalnız bu tema uygulanırken, otelin öze llikle kasvetli ve sıkıntılı bir imaj edinmemesi için çaba gösterilmiş, bu amaçla açık renkler ve karışık formlardan uzak minimal çizgide bir tasarım ilkesi benimsenmiştir.



Resim 3.49. Alcatraz Hotel dış cephe görüntüsü

İç mekan tasarımında hapisane temasına ince dokunuşlar yapan objeler ve çizgiler görmek mümkündür. Demir parmaklıklar, siyah-beyaz çizgili tekstiller ve yumuşak hatlardan uzak, köşeli formlar mekanın sıcak bir etkiden uzak, ciddi bir imaja sahip olmasını sağlamıştır. Otelin sahip olduğu bu tema yüz yıllık binanın gerçek kimliğinin iç mekan tasarımına modernize edilerek yansımadır. Konuklar için bu otelde bulunmak, farklı bir deneyim yaşamak, belki de hayatlarında hiç bulunmak istemedikleri bir mekanda diledikleri gibi vakit geçirme özgürlüğünü verir. Kapalılık hissi veren bir mekanda özgür olmak, farklı ve tezat duyguların bir arada olduğu ilginç bir deneyimdir.



Resim 3.50. Alcatraz Hotel lobi bar



Resim 3.51. Alcatraz Hotel resepsiyon bölümü

Bu tema ya sa hip o lan b ir m ekanda kısa süreli konaklama anlayışının benimsenebileceği tahmin edilebilir. Normal şartlarda bu tematik otelde uzun süreli bir tatil geçirmek çoğu kişinin tercih edebileceği bir süreç değildir. Bu nedenle mekan elemanları kısa süreli kullanıma yönelik, sade ve basit çizgilerden oluşan bir anlayışta tasarlanmıştır. Otel odaları da az eşya ve minimal bir çizgi ile konuklarına hizmet vermektedir.



Resim 3.52. Alcatraz Hotel oda örneği

Nickelodeon Resort Hotel: Amerika'da bulunan eğlence parkı Disneyland'a çok yakın bir bölgede konumlanmış olan otel, ünlü çocuk kanalı Nickelodeon'ın karakterleriyle oluşturulmuş bir temaya sahiptir. Özellikle çocuklu ailelerin konaklamaları amacıyla, 2005 yılında kurulmuş olan tesis, çocuklar için çok çekici ve çarpıcı bir oteldir. Disneyland eğlence parkını ziyarete gelen ve konaklama ihtiyacı duyan ailelerin tercih ettiği mekanda, ünlü çizgi film karakterleri mekanların imajını belirlemektedir. Çocuklar için özel su parkı, bilgisayar oyun odaları gibi mekanların bulunduğu otelde, ailelerin çocuklarını mutlu etmek ve eğlenmelerini sağlamak için fazla efor sarfetmelerine gerek yoktur. Nickelodeon Resort Hotel çocuklara bütün istediklerini verir. Kimliği çocuklara yönelik olarak belirlenmiş bu tesiste, özellikle ebeveyn odalarının uzantısı olan çocuk suit odaları, Nickelodeon kahramanlarının kullanımı ile tematik mekan olgusunu kazanmıştır.



Resim 3.53. Nickelodeon Hotel dış cephesi



Resim 3.54. Nickelodeon Hotel, Jimmy Neutron karakteri konulu çocuk suiti



Resim 3.55. Nick Hotel, bir suit daireyi gösteren kat planı

Otelin birçok odası, sayıca kalabalık bir ailenin kalabileceği, suit daireler şeklinde tasarlanmıştır. Mekanda çocuk odaları nickelodeon temasına sahiptir. Otelin tüm yemek salonları, kafeleri ve lobisinde de nickelodeon karakterlerine rastlamak mümkündür. Çocuklarla yapılan tatiller, çocukların keyifli ve kit geçirebilecekleri etkinliklere sahip olduğunda, aileler için daha verimli ve dinlendirici bir konaklama haline gelir. Nickelodeon Resort Hotel kimliği, öncelikle çocukların ihtiyaç ve beğenilerine hitap edecek şekilde tasarlanmıştır. Bu otel dünyada çocuklar için tasarlanmış ve çocuk teması üzerine kurgulanmış mekanlardan biridir.

Adam & Eve Hotel : Ülkemizde Antalya, Belek Bölgesinde bulunan bu otel, Türk turizminin en dikkat çekici tesislerinden biridir. Açıldığı yıl yani 2007’de dünyanın birçok ülkesinde tasarımı ve ilgi çekici kimliği ile birçok ödül almıştır. Mimar Eren Talu tasarımı olan otel, Hillside Su Otel genel konsept

ve tasarımının bir uzantısıdır. Bu anlamda tekrar eden bir etki yarattığı söylenebilir. Otel kadın-erkek ve cennet temaları üzerine kurulmuştur. Bu nedenle de tarihte bilinen ilk kadın ve erkeğin ismini almıştır. Misafirlerine yeryüzündeki cennette oldukları etkisini yaratmayı hedeflemiş bir felsefeyle tasarlanmıştır. Çiftler için düşünülmüş olup, ailelere çok fazla hitap etmeyen bir tasarım çizgisine sahiptir.



Resim 3.56. Adam Eve Hotel dış cephe görüntüsü

Mekanda beyaz renk etkin olarak kullanılmış, renk değişim sistemleri, ışık oyunları ve aynaların etkisiyle mekana çarpıcı görsellikler kazandırılmıştır. Konfor, rahatlık ve ferahlık tüm mekan bileşenlerinin ortak özelliği olarak tasarıma son şeklini vermiştir. Beyaz renge, aynı zamanda yeryüzünün ve cennetin saflığını simgeleyen bir görev yüklenmiştir. Aynaların mekanlardaki yoğun kullanımı ile mekanların sürekliliği ve akıcılığı sağlanmıştır. Bir aynadan yansıyan görüntünün başka bir aynada sonsuza giden imgeler oluşturması yalın çizgilere sahip mekanlarda çok farklı algısal ifadeler oluşturmaktadır.

Işık ve rengin bütün algısal özelliklerinden, kullanıcıları etkilemek üzere faydalanılmış, tamamen beyaz rengin hakim olduğu otel odaları, ışıkla sınırsız renk etkilerine sahip birbirinden farklı mekanlar haline gelmiştir.



Resim 3.57. Adam Eve Hotel, standart odanın ışık ile oluşan renk kombinasyonları



Resim 3.58. Adam Eve Hotel, beyaz renk ve aynaların tasarımdaki etkisi



Resim 3.59. Adam Eve Hotel, yemek salonu görüntüsü

Genel olarak, tasarlanan tüm mekanlarda renk kavramının algısal etkilerinden faydalanılmıştır. Ancak bu algılar, mekanda uzun süre kalındığında, karmaşık etkiler yaratabilmektedir. Otelde konaklayan kullanıcıların genel fikri, otelin kısa süreli ziyaret ve konaklamalar için çok çarpıcı ve ilginç bir deneyim yaşatan ideal bir tercih olduğu ancak kalış süresinin uzaması halinde, renk ve ışık oyunlarının insanları yorduğu hatta rahatsızlık verdiği yönündedir.



Resim 3.60. Adam Eve Hotel, bar bölümü görüntüsü

Art Hotel Berlin: Almanya'nın Berlin şehrinde bulunan bu otel, genel kullanım mekanları ve sanatçılar tarafından tasarlanmış özel odaları ile 'Sanat' temasının işlendiği bir yapıdır. Tüm mekanlarda ünlü sanatçılara ait, sanat eserleri, heykeller, seramik panolar ve grafikler kullanılmıştır. Sanat kavramı başlı başına bir tema oluşturmaktadır. Bu sanat eserlerinin de kendi içlerinde ayrıca konuları ve temaları mevcuttur.



Resim 3.61. Berlin Art Hotel, dış cephe görüntüsü

Mekan, plastik sanatlardan çeşitli eserlerle ve birbirinden tamamen farklı otel odası konseptleri ile, özellikle sanata ilgi duyan insanlar için farklı bir konaklama tesisidir. Her bir köşesinde farklı renkler, dokular ve kavramlar algılanmasını sağlayan, son derece özgün bir yapıdır. 'Sanat sanat içindir' felsefesinin hakim olduğu bir tasarım ilkesine sahiptir. Bu sebeple mekanın algısal yönü çok çeşitlidir, her insan için farklı duygular ve psikolojik etkiler yaratır. Sanatçıların özgün çalışmaları ile yaratılmış olan odalar aynı zamanda yaşayan sergi salonları misyonunu yüklenir. Dünyanın çeşitli

lkelerinde birok sanat temalı otel bulunmaktadır. İnsanlar ve daha ok sanatseverler iin, sevdikleri bir sanatının yarattığı bir mekanda bulunmak, ok etkili bir eylemdir.



Resim 3.62. Berlin Art Hotel, (touching the sky room) Gkyzne Dokunmak isimli oda



Resim 3.63. Berlin Art Hotel, (three woman in red) Kırmızılı  kadın isimli oda



Resim 3.64. Berlin Art Hotel, Safari isimli oda



Resim 3.65. Sanatçının safari konulu eserleri odanın temasını oluřturuyor.



Resim 3.66. Berlin Art Hotel, (Banana Spreyer) Muz püskürtücü isimli oda

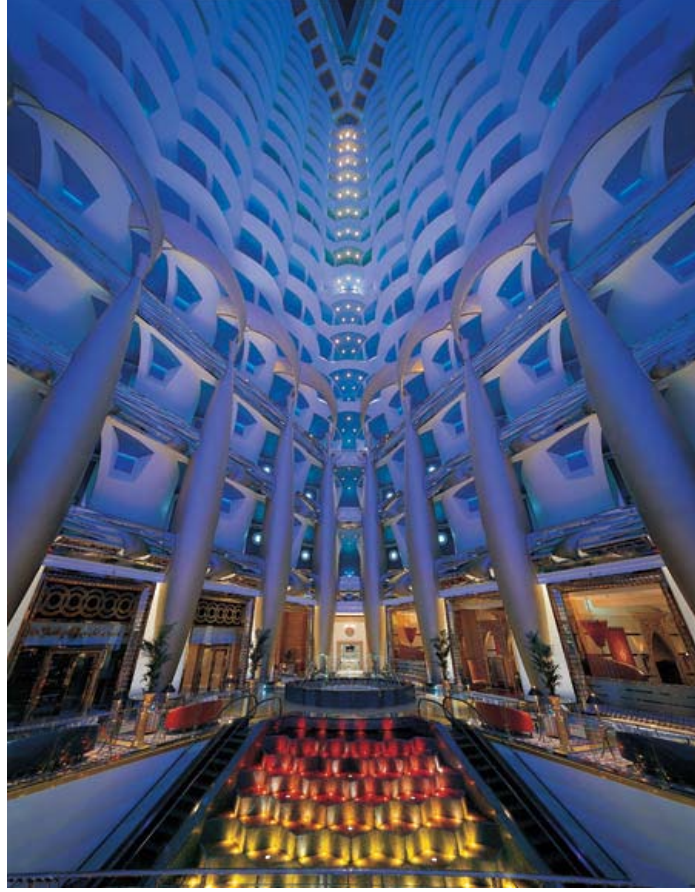
Burj Al Arab: Ortadoğu’da bir ülke olan, Birleşik Arap Emirlikleri’nin Dubai eyaletinde bulunan otel, dünyanın en prestijli ve seçkin otellerinden biri olarak kabul edilir. Otel genel anlamda ‘Yelken’ temasını taşıyan bir yapıdır. Dış görüntüsü ile stilize edilmiş bir yelkenlinin mimari bir yapıya dönüştürülmüş şeklidir. Bunun yanı sıra lüks, gösteriş ve ihtişamın etkileri iç mekan tasarımının dayandığı ilkelere dir. İç mekan tasarımının tümünde Arap kültürünün gösterişli renklerini, çarpıcı formlarını ve görsel olarak zengin etkilerini görmek mümkündür. Dış yapısı her ne kadar bir yelkenli etkisini verse de, iç mekan teması olarak gösteriş, zenginlik ve lüks kavramları kullanılmıştır.

Dünyanın birçok ülkesinden gelen ziyaretçilerin, bu yapıya sadece günü birlik bir ziyaret için bile vermeyi kabul ettikleri yüksek bedeller, Burj Al Arab’ın ne kadar etkin bir pazarlama stratejisine sahip olduğunun bir göstergesidir.



Resim 3.67. Burj Al Arab Hotel, Dubai, BAE

Otel bulunduđu Őehre öyle bir mal olmuŐtur ki, Dubai imajı birçok kiŐi iŐin Burj Al Arab Hotel ile özdeŐleŐmiŐtir. Bu otel birçok kiŐi tarafından ‘Yelken Otel’ olarak adlandırılır. Otelin yapımındaki amaŐlardan biri de yeni bir yerleŐim bölgesi olan Dubai’nin turizm yönünden cazip kılınması ve tüm dünyaya tanıtılmasıdır. Mimarinin gösteriŐli yapısı ve iŐ mekan tasarımındaki görsel zenginlik, merak uyandıran, gizemli ve adından söz ettiren bir mekan yaratma Őabası ile gerŐekleŐtirilmiŐtir.



Resim 3.68. Burj Al Arab Hotel, İç mekan Atriyum görüntüsü



Resim 3.69. Burj Al Arab Hotel, Lobi bölümü

Mekanda kullanılan altın rengi, gösterişin, ihtişamın ve lüksün sembolüdür. Tematik mekan olgusu, güç ve lüks, dolayısıyla 'zenginlik' kavramı ile oluşturulmuş, bu etki iç mekan elemanlarının tümüne yoğunluğu, doku zenginliği ve ihtişamıyla yansımıştır.



Resim 3.70. Burj Al Arab Hotel, Lobi bölümü



Resim 3.71. Burj Al Arab Hotel, oda iç mekan görüntüsü



Resim 3.72. Burj Al Arab Hotel, sualti restorani



Resim 3.73. Burj Al Arab Hotel, sualti restorani

Luxor Hotel: Amerika'nın Las Vegas eyaleti dünyanın en ünlü tematik otellerinin bulunduğu bir bölgedir. Luxor Hotel'de Las Vegas'ın 'Mısır Medeniyeti' temasının işlendiği, ünlü otellerinden biridir. Las Vegas coğrafi etkisi yönünden turizm için elverişli doğal güzellik ve cazibeye sahip olmayan bir bölgede konumlanmış bir şehirdir. Bu sebeple şehir sanal bir kimlikle yapılandırılmış ve pazarlama stratejileri bu yönde geliştirilmiştir. Bu bölge, dünyanın en önemli eğlence ve cazibe merkezlerinden biridir. Bu kavram kumar oynanabilinen dünyaca ünlü tematik oteller yapılandırılarak sağlanmış ve Las Vegas dünyanın en ünlü, eğlence ve kumar merkezi haline gelmiştir.



Resim 3.74. Luxor Hotel, silueti ile Las Vegas gece görüntüsü

Mısır Medeniyeti, gizemli sırlarla dolu, sanat tarihçilerinin ve insanların büyük ilgi duyduğu bir medeniyettir. Bu tema üzerine kurulmuş olan otelin, dış mekan görüntüsü, Giza Piramitleri ve ünlü Sfenks heykeli ile kurgulanmıştır. Tüm mimari proje de bu piramit plan üzerine kurulmuştur. Mısır medeniyetine duyulan bu ilgi, mekanı çok daha dikkat çekici bir mimari yapı haline getirmiştir.

Las Vegas şehri genel imajı itibariyle, eğlencenin ve kumarın merkezi olarak şekillenmiştir. Bir anda çok zengin olunabileceği hayali, insanları bu bölgeye çekmektedir. Genel olarak bir hayal dünyası ve rüya şehridir. Bu sebeple konaklama amaçlı tatillerde bu bölgenin seçilme nedeni, farklı olanı görme,

yaşama ve tüm bu görselliklerin şaşırtıcı etkilerini algılama isteğidir. Şehrin genel imajı bu kimliğe dayanmaktadır. Şehrin sokaklarında yürürken karşınıza bir anda Venedik San Marco Meydanı çıkabilir (Venetian Hotel). Ya da Giza Piramitleri ile karşılaşabilirsiniz (Luxor Hotel). 24 saat aktiviteler yaşayabileceğiniz bir sirkte konaklamanın nasıl bir deneyim olduğunu keşfedebilirsiniz. Walt Disney'in ünlü şatosu tüm şovlarıyla birkaç metre ötenizde duruyor olabilir. Bu örnekleri arttırmak mümkündür. İnsanların mısır medeniyetine yaşamak için neden Mısır'a gitmek yerine Las Vegas'ta Luxor adında bir otelde kalmak istediklerinin sorgulanması gerekir. Ancak bu sorunun cevabını bize Las Vegas'ın kimliği verebilir. Eğlence, farklılık, sıra dışı ve cazibe merkezi oteller, kumar, hayaller, kazanma ve güç elde etme isteği, bu kimliği oluşturan bazı kavramlardır. Luxor H otel g ibi, ye rel kültürlerin farklı coğrafyalara uygulandığı örnekler, turisti mutlu etmek ve beklentilerini karşılayacak mekanlar yaratma isteği ile yapılandırılmıştır. Yerellik coğrafi bir gerçek olmaktan çok; kurulmuş bir sanallık, yapay kimlik oluşturmada bir pazarlama tekniği olarak ele alınmıştır.



Resim 3.75. Luxor Hotel, lobi ve atriyum bölümü



Resim 3.76. Luxor Hotel, lobi ve atriyum bölümü



Resim 3.77. Luxor Hotel, iç mekan koridorlarından bir görüntü

İç mekan tasarımında mısır döneminden esinlenilerek tasarlanmış, eklektik mobilyalar, altın rengi ve varaklı objeler, gösterişli tekstiller, dönem sanat eserleri ve heykelleri önemli yer tutar.



Resim 3.78. Luxor Hotel, suit oda iç mekan görüntüsü

Otel odalarında ve genel kullanım alanlarında temanın etkisi kuvvetle hissedilmektedir. Kullanıcılar mekanın bu etnik ve eklektik yönünden etkilenirler. Bu sebeple Luxor Hotel, konaklama tesisleri arasında çok prestij sahibi ve tercih edilen bir otel olarak bilinmektedir.

Circus Circus Hotel : Las Vegas bölgesinin en ünlü tematik otellerinden biri olan Circus Circus Hotel, adından da anlaşılacağı gibi, 'Sirk' teması üzerine kurulmuş bir oteldir. Otel bünyesinde 24 saat hizmet veren bir sirk bulunmaktadır. Ayrıca yine 24 saat hizmet veren Amerika'nın en büyük eğlence parklarından biri de bu otelde bulunur. Dev bir sirk görünümündeki mimari yapı, otele talebin artması ile eklenen yüksek katlı bir otel binası ile desteklenmiştir. Casino yani kumarhane bölümü, otelin en önemli ve talep gören bölümlerindedir. Bünyesinde sirk ve eğlence parkı gibi çok hareketli aktivite merkezlerine sahip olan otel, çok sayıda ailelerin Las Vegas'ta konaklaması için ideal bir cazibe merkezidir.



Resim 3.79. Circus Circus Hotel, cephe görüntüsü



Resim 3.80. Circus Circus Hotel, şehir içi reklam totemleri

Renkli ışıklar ve 24 saat hizmet veren kumarhaneleri ile Las Vegas tüm dünyadan turistleri çeken bir cazibe merkezidir. Kent kimliğinin farklı coğrafyaları bir araya getirmesiyle, eğlence ve kumar konseptiyle yaratılan Las Vegas'ta, çölün ortasında, uzakları yakına getirmek, tüm bu ilgi çekici kavramları ziyaretçileri ile buluşturmak kente çok parlak ve heyecanlı bir kimlik oluşturur.



Resim 3.81. Circus Circus Hotel'in içinde bulunan eğlence parkı



Resim 3.82. Circus Circus Hotel'in içinde bulunan eğlence parkı

Circus circus o tel kumarhaneleri ve aktiviteleri ile ünlü bir oteldir. Eğlence parkı ve sirk çadırının bir otelin bünyesinde olması, ziyaretçilerine çok farklı bir deneyim yaşatır. Her arzu ettiklerinde, gece veya gündüz, vakit kavramına bağlı kalmadan durmaksızın sunulan eğlence, bir tatil planı için öncelikli sayılabilecek bir tercih oluşturur.



Resim 3.83. Circus Circus Hotel'in kumarhanesi

3.4. Temalı Konutlar

Temalı konutlar, tasarımı, konseptleri ve algısal etkileri ile günlük yaşantımızda hayatımızı geçirdiğimiz evlerimizden farklı özelliklere sahiptirler. Konutlar, mimari mekan örneği olarak kullanıcılarının öncelikle gereksinimlerine ve daha sonra beğenilerine cevap verir nitelikte tasarlanmaları tercih edilen kişisel mekanlardır. Kullanıcı profili özeldir ve mimari mekan tasarımı, kullanıcısı ile tasarlayan arasındaki iletişim ve etkileşim neticesinde doğru bir çözüme ulaşır. Genel olarak ihtiyaçlar ve kullanıcının talepleri belirlenir, bu doneler estetik değerlerle birleştirilerek kullanıcının beğenisine sunulur. Konut sahibinin algısal yönleri de tasarım aşamasında değerlendirilir ve doğru sonuca ulaşılır.

Ancak temalı konutlarda beklentiler biraz daha farklıdır. Başlıca gereksinimlerin haricinde tercih edilen ve yaşanmak istenen algısal özellikler, biraz daha sıra dışı ve orijinaldir. Temalı mekan kullanıcılarının bu yöndeki beklentileri yü ksektir. Bu açıdan, çevremizde gördüğümüz ya da iletişim organları kanalıyla varlığından haberdar olduğumuz bir çok temalı ev tasarımlarına rastlamak mümkündür. Bu konutlarda tematik mekan olgusunun çeşitli şekillerde yansımalarını görmek mümkündür. Özellikle yerellik ve coğrafi özellikler tematik evlerin oluşumunda etkin kavramlardır. Örneğin, kış aylarında kullanmak üzere yapılandırılmış bir dağ evi, bulunduğu coğrafya, iklim şartları ve yerellik olguları ile birleşerek temalı bir konut haline dönüşebilir. Ya da Akdeniz sahillerinde çevre şartlarına ve iklim koşullarına uygun bir şekilde yerel malzemeler kullanılarak tasarlanmış bir ev, doğru bir kurgu ile yerel özellikleri bünyesine alarak, Akdeniz temalı konut olarak adlandırılabilir. Bu gibi örnekleri çoğaltmak mümkündür.

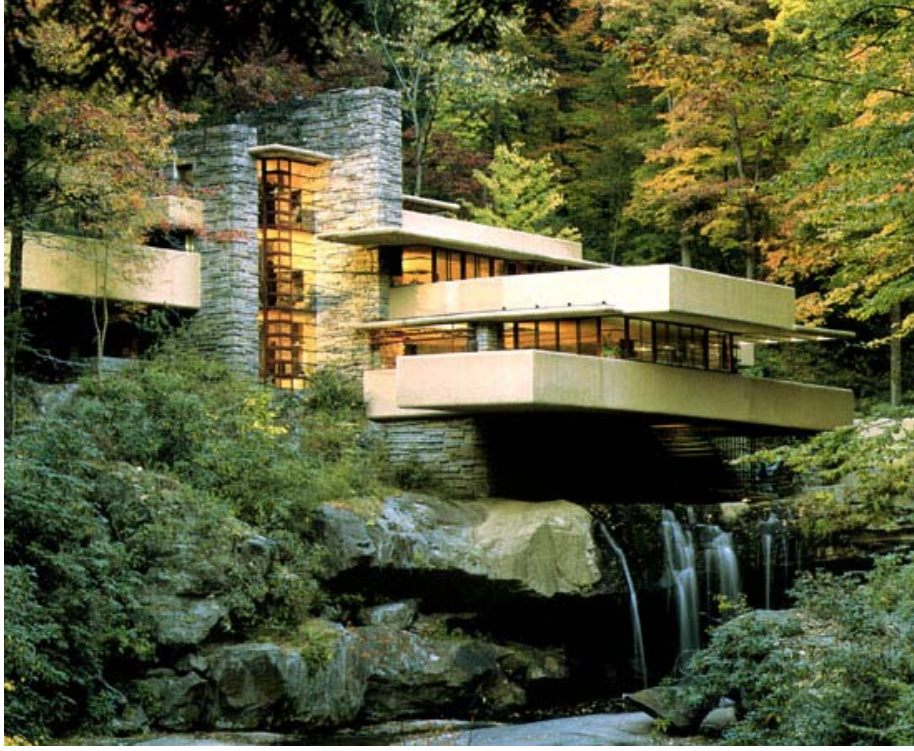
Akdeniz temalı ev, Bodrum Evi, Safranbolu Evi, Toskano Evi gibi coğrafya ve yerellik kavramları ile tematik mekan o lğusu k azandırılmış örnekler çevremizde sık rastladığımız temalı konut örnekleridir.



Resim 3.84. Akdeniz temalı ev iç ve dış mekan görüntüleri

Tematik konutlara dünyaca ünlü mimarların, birçok yapıtı örnek olarak gösterilebilir. Yapımına 1936 yılında başlanan ve üç yıl gibi kısa bir sürede bitirilen , 'Fallingwater' yani "Şelale Evi" Amerikalı ünlü mimar, Frank Lloyd Wright'ın en ünlü mimari yapıtlarından biridir. Ev doğal bir yamaçta, bir şelalenin üzerine konumlanmıştır. Su akışı evin taşıyıcısı olan kolonların arasından devam eder. Sürekli akan bu su eve ismini verir.

Frank Lloyd Wright'ın bu evi, doğa ile bütünleşmiş bir yapıya sahiptir. Evin tasarımındaki hakim çizgiler yatay hatlarda oluşturulmuş ve bu yatay hatlar, algısal olarak evi doğa ile tamamen bütünleştirmiştir. Dikey hatları oluşturan kolonlar ise arka plandaki ağaçlara uygun bir dokuda malzeme ile kaplanarak algısal özellikleri kısıtlanmıştır. Bu tasarım girdileri sonucunda ev yatay hatta sahip ve doğa ile bütünleşmiş bir görüntü kazanmıştır. Tüm bu düşüncelerin temeli, evi doğa ile bütünleştirmek üzerine kurgulanmıştır. Bu açıdan evin doğa temasına sahip olduğu söylenebilir.



Resim 3.85. Falling water, Frank Lloyd Wright



Resim 3.86. Falling water, Frank Lloyd Wright iç mekan görüntüsü

Bir diđer temalı ev örneđi ise Bauhause akımı temsilcisi ünlü mimar Ludwig Mies van der Rohe'nin 'Glass House' yani 'Cam Ev' adlı mimari eseridir. Mimari yapı Bauhause akımının tüm karakteristik özelliklerini bünyesinde taşır. Köşeli hatların kullanımı, metal cam gibi malzemelerin tasarım girdilerindeki önemi ve dönem mobilyaları ile oluşturulan iç mekan tasarımı ile Bauhause akımının tema konusu olduđu bir ev yapılandırılmıştır. Tavandan döşemeye kadar kullanılan camın saydam etkisi ve yapının doğa ile iç içe geçmiş uyumu yapıyı, vurucu algısal özelliklerin çok dışında bir görsellikte doğanın içinde konumlandırmaktadır.



Resim 3.87. Glass House, Mies van der Rohe dış mekan görüntüleri



Resim 3.88. Glass House, Mies van der Rohe iç mekan görüntüsü

1900'lü yılların başlangıcında İspanyanın Barcelona şehrinde yaşayan ve Art Deco tarzında ünlü yapıları ile bu şehre damgasını vuran Antoni Gaudi, tematik mekan olgusuna sahip bir çok yapı ve ev tasarlamıştır. Eserlerinde Art Deco akımının sarmaşık benzeri kıvrımlı hatlarına, ferforje ve döküm demir kullanımına sıkça rastlamak mümkündür. Yapılar dışarıdan bakıldığında ıslak kumdan yapılmış kalelere benzeyen bir etki bırakmaktadır. Bu farklı görünümlü malzeme kullanımı, son derece doğal ve doğaya yakın bir etki bıraktığı için, aynı zamanda naturalist bir mimar olarak da bilinir. Gotik dönemin uzun silüetleri, dar pencereli az ışık alan iç mekanları ve gül pencerelerine Gaudi'nin Art Deco binalarında rastlamak mümkündür.

Gaudi'nin tematik binaları, masal kitaplarındaki şatoları andıran, Art Deco akımıyla tematik mekan olgusunun yaratıldığı binalardır. Dünyada bir benzeri olmayan, sıra dışı ve orijinal yapılarıdır. Bu yapıların sahip olduğu tematik mekan olgusu, yaratıcısı olan mimarın liderliğinde gelişen bir sanat akımının etkisi ile var olmuştur.



Resim 3.89. Antoni Gaudi Casamila Binası



Resim 3.90. Antoni Gaudi Casa Batllo Binası

Günümüz dünyasının tematik evlerine i se birçok ünlü mimarın yapıtları arasında olan 'Living Homes' yani 'Yaşayan Evler'i örnek olarak verebiliriz. Akıllı ev teknolojisine sahip ve geri dönüşen malzemelerden yapılmış bu evler, ekolojik ve çevreyle barışık bir ilke ile tasarlanıp uygulanmışlardır. Yapımında kullanılan tüm malzemeler, çevre dostu olma özelliği taşır yani doğaya hiçbir şekilde zarar vermezler. Evlerin genel konsepti, doğal ve sıcak malzemelerden tasarlanmış modern yapılar olmasıdır. Bu açıdan living homes yani yaşayan evleri 'çevreci ve doğa yanlısı' temalarıyla özdeşleştirebiliriz.



Resim 3.91. Santa Monica , Kaliforniya, Mimar Ray Kappe - Kieran Timberlake



Resim 3.92. Brentwood , Kaliforniya, Mimar Ray Kappe - Kieran Timberlake

Tüm evlerde güneş ışığından azami fayda sağlanmaya çalışılmış, elektrik enerjileri ve ısıtma ihtiyaçları, güneş panelleri kullanılarak karşılanmıştır.

'Floating Homes' ya ni 'Yüzen Evler' günümüzde tematik mekan olgusunu taşıyan bir diğer konut örneğidir. Bu evlerin teması, deniz araçları ve tekneler üzerine kurgulanmıştır. İnsanların doğaya ve doğal yaşama ilgisi arttıkça, yüzen evler gibi projelere de ilgi artmıştır. Denizle iç içe olmak, suyun tüm pozitif etkisini, kokusunu ve olumlu psikolojisini sürekli yaşamak isteyen kişiler için, tematik mekan olgusuna sahip bu konutlar çok talep gören ve beğenilen tasarım öğeleridir.



Resim 3.93. Yüzen ev örnekleri, Almanya



Resim 3.94. Farklı metrekarelerde yüzen ev örnekleri, Almanya

Nehir kıyıları ve deniz kenarlarında, kullanıma elverişli olmayan kıyı şeridinin değerlendirilmesi felsefesiyle ortaya çıkmış bir fikirdir. Modern çizgileri ve farklı yaşam tarzı sunan konseptleri ile, tercih oranı yüksek temalı yapılardır.

Buraya kadar örneklerle anlatılan temalı ev tipleri, gündelik hayatımızda sıkça rastlayabildiğimiz, çekici, farklı ancak günlük hayatımızla uyum içinde olan, çok marjinal olmayan yapılardır. Genelde bu evlerin teması, kullanıcılarının yaşam tarzları ve tercihleri ile özdeşleşmiştir.

Tematik konut örnekleri arasında, gerçekten çok sıra dışı ve marjinal yapılar da vardır. Bu yapılarda amaç konut olarak, barınma ve insan yaşamındaki ihtiyaçları karşılamaktan çok, dikkat çekmek ve akıllarda yer etmektir. Mimari bir tasarım olarak değer taşıyıp taşımadıklarını sorgulamak çok güçtür. Bir konut yada bina görünümünden çok bir heykel figürünü andıran yapılardır.



Resim 3.95. Longaberger Evi, Ohio, Amerika

Amerika'nın Ohio Eyaletinde bulunan bu ev, Longaberger ailesi için özel olarak yapılmıştır. Evin teması, ailenin sahip olduğu meslek alanından gelmektedir. Longaberger ailesi, hasır sepetler ve ev aksesuarları üreten bir üretim tesisine sahiptir. Bu tematik ev, aynı zamanda Longaberger'lerin meslek alanlarının reklamını yapan bir figür haline gelmiştir.



Resim 3.96. The Crooked House (Çarpık Ev) Sopot-Polonya



Resim 3.97. Habitat 67, Montreal ,Kanada

Kanada'nın Montreal şehrinde bulunan Habitat 67, sosyal konutlara alternatif olması amacıyla kurulmuş bir toplu konuttur. Tematik mekan olgusu, modern

apartmanların ekonomik ve yenilikçi bir yorumu olarak ortaya çıkar. Her kübik konutun bir de bahçesi bulunmaktadır.



Resim 3.98. Torre Galatea, Figueres, İspanya

Torre Galatea, İspanya'nın Figueres şehrinde bulunan, ünlü sürrealist sanatçı Salvador Dali'nin evidir. Yaşamının bir kısmını bu ilginç ve marjinal evde geçirmiş olan Dali, ölümünden sonra da e serleriyle birlikte m üze ha line dönüştürülmüş bu binada var olmaya devam etmektedir.

Sürrealist bir ressam olan Salvador Dali, aynı zamanda İspanya'ya birçok eser bırakmış bir mimardır. Bu binayı da kendisi ve eşi için konut olarak tasarlamıştır. Binaya eşinin adını vermiş olan Dali, mimari yapısına tema olarak, sürrealist sanatını seçmiştir. Salvador Dali ve eşinin mezarları da hale Torre Galatea'da bulunmaktadır.



Resim 3.99. Hello Kitty House, Shanghai

Çocukların dünyasından, bir çizgi film kahramanı olan 'Hello Kitty', Shanghai'da bulunan bu ilginç evin temasını oluşturur. Evin tüm odalarında hello kitty karakterine ve ana tema rengi olan pembe rengin çeşitli tonlarına rastlamak mümkündür.

Dünyada daha nice tematik mekan olgusuna sahip konutların örneklerini saymak mümkündür. Bu konutların kimisi tamamen ilgi çekmeye yönelik, şov ya da reklam amaçlı düşünülmüş yapılardır. Kimileri ise binanın çevresel şartları, yerelliği ve kullanıcılarının yaşam tarzı doğrultusunda tematik mekan olgusunu kazanmıştır.

3.5. Temalı Parklar

“Tema parkları bilimsel, kültürel ve tarihsel konuları temel alan bir müze rolündedirler. Ancak konularını orijinal insan yapılarını taklit ederek canlandırırlar. Bu canlandırma işitsel ve görsel sunumlarla ve interaktif yöntemlerin kullanımıyla sağlanır.

Şehir yaşamının başlaması fantezi ve maceraların yaşatılmasını, en derin rüyaların varlığını bile sona erdirmiştir. Gerçek ve hayal ise günlük yaşantımızda yerini halen korumakta olup, sona eren bu eksikliğin kapatılması için bireysel fonksiyonlara sahip rekreasyon ve eğlence ağı yaratılmaya başlanmıştır. İşte şehirden izole edilmiş, kendini çevreleyen doğa ve peyzajla bütünleşmiş karakterize alanlar tema parkları olarak tanımlanmaktadır.”²⁵

Temalı parklar, bir tema üzerine kurgulanmış, ailelerin veya kişilerin birçok eğlenceli oyun aktiviteleri ile keyifli vakit geçirebilecekleri büyük bir alana kurulmuş parklardır. Parklardaki bu aktiviteler eğlence, kültür veya bilgilendirme alt yapılı olabilirler. Temalı parklar günümüzde büyük gelişmelerle, insanların içinde konaklayabilecekleri, çeşitli yeme içme ve müzikli eğlence mekanlarına sahip bir kompleks yapıya dönüşmüşlerdir.

Walt Disney Dünyası, dünyanın en önemli tematik parklarının örneklerine rastlayabileceğimiz bir komplekstir. Disneyland Amerika, Disneyland Paris, Epcot Walt Disney Theme Park, Animal Kingdom Walt Disney Park bu örneklerden bazılarıdır.

25 Topaloğlu S. Ankara Harikalar Diyarı Kent Parkı'nın Tema Park Kavramı Kapsamında İrdelenmesi, Zonguldak Karaelmas Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü Peyzaj Mimarlığı Anabilim Dalı, Yüksek Lisans Tezi, Zonguldak , 2007 S.3



Resim 3.100. Epcot Walt Disney Theme Park

Epcot temalı park, Walt Disney Dünyası içinde 4 farklı tematik parktan birisidir.. 'Geleceğin Dünyası' ve 'Dünyanın Vitrini' adında 2 farklı tematik parktan meydana gelir. Uzay çağı, gelecek ve bilgisayar çağı üzerine kurgulanmış eğlenceli bir dünyadır.



Resim 3.101. Epcot Walt Disney, Future World Theme Park

Walt Disney dünyası, sınırsız aktivitelerin ve eğlencenin ziyaretçilerine sunulduğu bir temalı parktır. İnteraktif simulasyonlar, birçok Walt Disney karakterinin modelleri, hızlı trenler, lunapark eğlence araçları, su parkları, hayvanat bahçeleri, film stüdyoları, temalı turistik konaklama tesisleri, restoranlar, barlar gibi birimlerin tümünü bünyesinde toplayan çok büyük bir eğlence parkıdır. Ziyaretçilerinin sayısız günler geçirerek ancak her yerini görebildikleri hatta hiçbir zaman tamamen her aktiviteyi görecek vakit bulamadıkları parklardır.



Resim 3.102. ‘Sihirli Krallık’ (Magic Kingdom) Walt Disney

Legoland yani ‘Lego Dünyası’ da dünyanın önemli tematik parklarından biridir. Oyuncak endüstrisinin önemli markalarından biri olan ‘Lego’, Legoland’in temasını oluşturur. Tüm çocukların çok sevdiği eğitici bir oyuncak olan Lego, birbirlerine kenetlenen plastik monoblok parçalardır. Legoland’da ziyaretçilerine Legolarla yapılmış bir dünyanın kapılarını açar. Legodan yapılmış evler, parklar, ağaçlar, hayvanlar, film yıldızları, gemiler, uzay gemileri gibi aklımıza gelebilecek her türlü nesne, Legolardan yapılmış olarak ziyaretçilerine sunulur.



Resim 3.103. Legoland Kaliforniya, giriş bölümü



Resim 3.104. Legoland İngiltere

Legoland aynı zamanda eğitici ve bilgilendirici bir tematik park olma özelliğini de taşır. Dünyanın birçok ünlü yapısının Legolardan yapılmış ölçekli modelleri, bir açık hava müzesi şeklinde ziyaretçilerin beğenilerine sunulur.



Resim 3.105. Legoland miniland Amsterdam şehir modeli



Resim 3.106. Legoland hayvanlar alemi

Ülkemizde bulunan temalı parklardan biri, kültür ve eğlenceye yönelik bir tematik park olan 'Miniatürk'tür. Bir açık hava müzesi olarak kabul edebileceğimiz miniatürkte, ülkemizin belli başlı mimari yapıları ve dünyadan örnekler yer almaktadır. Ülkemizin önemli mimari eserlerinin minik modellerinin bir arada bulunduğu bu park özellikle çocukların gözde ziyaret alanlarından biridir.



Resim 3.107. Miniatürk İstanbul, panoramik

Temalı parklar, turizm yönünden de önemli gelir kaynaklarıdır. Birçok ülkede, dünyaca ün lü tematik parklara yönelik turistik geziler düzenlenmektedir. Tematik parkların varlığı ülkelerin global tanıtımı için de önemli bir etkidir. Eğlence sektörünün varlığı ve aktivitelerin yoğunluğu, tematik parkları tatil amaçlı konaklamaların seçiminde etkin faktörlerden biri yapar.

Dünyanın en büyük temalı parklarından biri de 2010 yılında kapılarını ziyaretçilerine açacak olan 'Ferrari World Abu Dhabi' dir. Ünlü İtalyan araba markası olan Ferrari GT'nin tema olarak kurgulandığı mekanda, dünyanın en büyük hızlı treni yapılmaktadır. Ferrari markası güç, lüks ve prestijle eşdeğer bir imaja sahip bir markadır. Bu markanın temasıyla yaratılan tematik parkta ziyaretçilerine aynı etkiyi bırakacak bir imajla yapılandırılmaktadır.



Resim 3.108. Ferrari World, Abu Dhabi, BAE

Bünyesinde eğlence merkezi, hızlı tren, otel, alışveriş merkezleri, Ferrari satış ve test sürüş alanları gibi birimleri bulunduracak olan tematik parkın, dünyanın en çok tercih edilecek olan parkları arasına gireceğine hiç şüphe yoktur.

Eğlence dünyasının sınırlarının zorlanması ile insanların, aktivitelere, heyecan ve sıra dışı deneyimlere olan taleplerinin arttığı günümüzde temalı parklar, sosyal hayatımızda önemli yer tutmaya başlamışlardır. Beklentileri karşılamak adına, her geçen gün daha büyük ve daha sıra dışı deneyimleri ziyaretçilerine sunan parklar inşa edilmektedir.

SONUÇ

Çalışmanın oluşturulması sırasında “Mekan” bir kavram olarak ele alınmış, insan ve çevre ilişkisi yönünden irdelenmiştir. Mekan oluşumunun insan varlığındaki etkilerine değinilmiş ve mimari mekanın kullanıcısı olan insan yaşamındaki öneminden bahse dilmıştır. İç mekan tasarımında, mekan bileşenleri açıklanmış ve tasarıma etkisi anlatılmıştır. İç mekan tasarımında mekan bileşenlerinin etkilerini açıklayabilmek için “Algı” kavramına değinilmiş ve mekansal algılamayı sağlayan “Fiziksel Faktörler” ve “Psikolojik Faktörler” mekan örnekleri ile anlatılmıştır.

İkinci bölümde, tezin ana konusunu oluşturan “Tema” kavramının tanımı yapılmış ve farklı disiplinlerde tema kavramı açıklanmıştır. Mimarlıkta tema kavramına değinilmiş ve iç mekan tasarımında tematik mekan ol gusu örneklerle anlatılmıştır.

Çalışmanın son bölümünde, dünyadan çeşitli tematik mekan örnekleri araştırılmış ve faaliyet alanlarına göre ayrı başlıklar halinde örnekler üzerinde analiz edilmiştir.

Konuyla ilgili olarak yapılan araştırmalar neticesinde şu sonuçlara ulaşılmıştır.

- İçinde hareket edilebilen, eylemde bulunulan, üç boyutlu kütlelerin tasarlanmasıyla elde edilen kavramsal bir hacim olan mekan, kavramsal mekanlar, doğal mekanlar ve yapay mekanlar olmak üzere üç çeşide ayrılır. Araştırmamızın konusunu oluşturan iç mekan, mekanın bir takım öğelerle sınırlandırılması ve kapatılması ile elde ettiğimiz hacimdir.
- Mekanın sınırlarını belirleyerek ve çevreleyerek biçimini oluşturan mekan bileşenleri ve elemanlarının mimari mekan oluşumunda büyük etkileri bulunmaktadır. Mekan bileşen ve öğeleri mekansal örgütlenmede sınırlayıcı, belirleyici, yönlendirici, odaklayıcı, süreklilik

sağlayıcı, anlam taşıyıcı, birleştirici ve ayırıcı roller üstlenmektedir. Bunun sonucunda mekan; fiziksel mekan, algısal mekan, kavramsal mekan ve davranışsal mekan olarak bölümlenir.

- Mimari bir eylemin ilk basamağı olan “Mekan” insan yaşamı için çok önemli bir kavramdır bu nedenle mekanın mimari mekan olarak kavranabilmesi için insan eylem ve ihtiyaçlarını karşılar özelliklerde olması gerekmektedir. Bu sayede içindeki işlevlerle değer kazanır ve kullanıcısı için bir anlam ifade etmeye başlar. Sonuç olarak, mimari mekanın, kullanıcıya yönelik özellikler taşıması halinde bir değer ifade ettiği söylenebilir.
- Algı, çevresel bilginin duyarlar aracılığı ve zihinsel bir süreçle okunmasıdır. Algılama, duyarımıza dayalı duymasal süreç ve bilgiye dayalı zihinsel süreç olmak üzere iki süreçten oluşmaktadır. “Fiziksel Faktörler” ve “Psikolojik Faktörler” ise mekansal algılamayı sağlayan iki temel faktördür. Mekansal algılamayı sağlayan fiziksel faktörler, mekanın kurgusunu oluşturan ve sahip olduğu renk, doku, biçim, ölçü-oran, ısı, ışık, koku, ses gibi özelliklerdir. Mekanın psikolojik olarak algılanması ise kullanıcı özelliklerine göre değişiklik gösterir. Kullanıcının yaşı, cinsiyeti, zihinsel durumu gibi biyolojik özellikleri, bağlı olduğu sosyal çevre, kültürel ve sosyal yapısı, eğitimi gibi kişisel özellikleri, geçmiş yaşamının kalitesi ve hatıraları mekanın psikolojik olarak algılanması yönünden farklılık yaratan temel özelliklerdir.
- İkinci bölümde soyut bir kavram olan “Tema” kavramı ele alınmıştır. Bir sanat eserinin merkezinde yer alan temel duygu ve düşünce olan tema kavramı edebiyat, sanat ve mimarlıkta kullanımı açısından farklılıklar gösterir. Tezsin konusunu oluşturan mimarlıkta tema kavramı, mimari eserin oluşumunda tasarımcının farklı etkiler yaratmak için oluşturabileceği bir kurgudur. Sonuç olarak, mekan

tasarımında tematik bir kavram kullanmak, bu mekanı benzerlerinden ayırarak, mekana sıra dışı, ender ve özgün özellikler ekleyebilmektedir.

- Kullanıcının bir mekan hakkında hissettiği etki ve izlenim, o mekanın teması olarak adlandırılmaktadır. Bu noktada mekansal algı, tema kavramı ilişkilendirilerek, temanın tamamen kişisel bir yorum, kişinin hissettiği algı ve etki olduğu söylenebilir.
- Tasarlanan yapıtta tematik yaklaşımlar işlenmesi, tasarımcının vermek istediği etki ile ilişkilidir ve zorunluluk teşkil etmez, yani tasarımcının seçimine bağlı bir yaklaşımdır. Bir mekana tematik unsurlar katmak, mekanın akılda kalma faktörünü etkinleştirmekte, düşünsel derinliğini arttırarak kullanıcının tasarımcıyla bütünleşmesine yardımcı olmaktadır.
- Tasarımcının meslektaşlarının arasından kendisine farklı bir çizgi yaratabilmesi ve ürettiği mekanlardan söz ettirebilmesi için, tekrar eden form, renk ve elemanlardan vazgeçerek, kendi özgün çizgisini ve özgün fikirlerini ortaya koyması ve kendisini yenilemesi gerekmektedir. Tasarımcının bu fark yaratmak, algılanmak ve kitleleri etkilemek gibi istekleri, kullanıcıların yaşamak ve sosyal hayatlarını geçirmek için seçtikleri mekanlardaki farklı arayışları ile birleşince, günümüzde temalı mekanları önemli bir kavram haline getirmiştir.
- Bir iç mekan tasarımının hangi şartlarda tematik mekan olgusu taşıdığından bahsedebilmek için, tema kavramının oluşum kriterlerinin belirlenmesi ve bu kriterlere uygun bir şekilde tasarım yapılması gerekmektedir.
- İnsanların yeme-içme ihtiyaçlarını restoranlardan karşılama oranlarının gün geçtikçe artması ile birlikte, bu sektör tüm dünyada ciddi bir şekilde gelişme göstermektedir. İnsanların beğenilerini, duyularını ve psikolojilerini olumlu yönde etkileyen mekanlarda daha fazla vakit geçirmek istedikleri ve bu özelliklerdeki mekanları daha çok tercih

ettikleri saptanmıştır. Bu taleplerin restoran işletmecileri ve tasarımcıları farklı arayışlara ittikleri ve orijinal özelliklere sahip olmaya yönlendirdiklerini söyleyebiliriz. Restoran tasarımında tematik mekan olgusu gün geçtikçe daha çok önem kazanmaktadır. Tematik restoranların, toplum tarafından tercih edildiği ve insanlar üzerinde merak uyandırdığı bir gerçektir. Sonuç olarak, tematik mekanlara gösterilen bu talebin, tematik mekan tasarımının doğru bir uygulama olduğunu her zaman doğrulamadığını, doğru tematik kavramlar üzerine kurulmamış popüler ve moda mekanların çabuk tüketilebileceğini söyleyebiliriz.

- Tatil amaçlı konaklama tesislerinin artışı, turistlerin farklı ve sıra dışı tesislerde bulunma isteklerini beraberinde getirmiştir. Tematik otellerin günümüzde çok talep gören tesisler olmasının sebebi, tasarımcıların turistlerin mutlu olacakları ve beğenecekleri mekanlar yaratma isteği ile farklı imaj ve kimlik arayışlarına girmiş olmalarıdır.
- Tematik mekan olgusu farklı kimlik ve konseptlerin yaratılmasıyla ortaya çıkmaktadır. Bu olgu, bir farklılık yaratarak beğeniye ve talebi tetikleyebileceği gibi, kimliksizlik yaratıp mekanı estetik ve ifadeden yoksun da bırakabilir. Bu noktada tasarımcıya düşen görev, tematik bir mekan yaratırken, çok iyi araştırma yapmak, doğru bir kavram üzerinden kullanıcılarını iyi yönlendirmek ve moda olan, çabuk tüketilebilecek konu ve kavramlardan uzak durmaktır.

KAYNAKLAR:

A) Kitap, kitap bölümleri, tezler ve Makaleler

Abelson P. , Psychological Status of the Script Concept, Yale University, 2001

Arıcı O. , Mekanın Algılanmasını Belirleyen Faktörler, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul, 2001

Altun S. , **İnceoğlu M.** , Tatil Amaçlı Konaklama Tesislerinde Zamana Bağlı Değişim, İTÜ dergisi, cilt:5, sayı:2, kısım:1, İstanbul, 2006

Aydınlı S. , Mimarlıkta Estetik Değerler, İTÜ Mimarlık Fakültesi Baskı Atölyesi, İstanbul, 1993

Başkaya A. , **Dinç P.** , **Aybar U.** , **Karakaşlı M.** , Mekansal İmaj Üzerine Bir Deneme:Gazi Üniversitesi Mühendislik Mimarlık Fakültesi Eğitim Bloğu Giriş Holü, Gazi Üniv. Müh. Mim. Fak. Der. Cilt 18, No 2, 79-94, 2003

Büyükçelen C. , Algı Yanılsamalarının Mekan Tasarımına Etkisi, Yüksek Lisans Tezi, Kocaeli Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Kocaeli , 2007

Esin Altaş N. , Kömürcüoğlu Turan N.'nin ,Tasarım Sürecinde Bilişsel Yeti Olarak İmgelem ve Kavram adlı Doktora Tezinden 'Tasarım Sürecinde Kavram' isimli makale, İstanbul, 2002

Güvenç B. , İnsan ve Kültür, Remzi Kitapevi, İstanbul, 1991

Güvenç B. , İnsan İlişkileri Herşey herşeye nasıl bağlı, VakıfBank Hukukçuları Eğitim Programı, 2008

Hasol D. , Ansiklopedik mimarlık sözlüğü, YEM Yayınları, 7.baskı, İstanbul, 1998

Kagan M. , Estetik ve Sanat , s.450

Kızıl F. , Objelerin İki- Üç Boyutlu Grafik Anlatımı ve Zihinde Canlandırma, MSÜ Yayın no:25, İstanbul, 2000

Kurak Açıcı F. , İç Mekan Örgütlemesinde Sınır Öğeleri: Post modern ve Minimal Mekanlar, Karadeniz Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Trabzon, 2006

Lang J. , Creating Architectural Theory, The Role of Behavioral Science in Enviromental Design, New York, 1987

Levi B. , Saper Vedere L'Architettura, Einaudi pres, Milano, 1956

Öktem D. Otel İç Mimari Tasarımında Mekân Algılama Ve Kimlik Oluşumu ve Örnekler Üzerinde Analizi, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, İç Mimarlık Anabilim Dalı, Yüksek Lisans Tezi, İstanbul 2007

Öymen Gür Ş. , Mekan Örgütlenmesi, Gür Yayıncılık, Trabzon, 1996

Özen A. , Sanal Ortamlarda Mekansal Okuma Parametreleri ve Sanal Müzeler, Yüksek Lisans Tezi, Gazi üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Ankara, 2004

Özen A. , Mimari Sanal Gerçeklik Ortamlarında Algı Psikolojisi ,Gazi Üniversitesi Mimarlık Bölümü

Özkan A. , İç Mekan Tasarımı Kuram ve Yöntemleri Işığında Günümüz Türk İç Mekan Tasarımcıları ve Tasarım Anlayışına Bir Yaklaşım, Hacettepe Ü., Sosyal Bil. Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, 2007, Ankara

Pakyüz A. , Sanat Yapıtında Biçim, İçerik ve Estetik Değer, İstanbul, 2001

Topaloğlu S. Ankara Harikalar Diyarı Kent Parkı'nın Tema Park Kavramı Kapsamında İrdelenmesi, Zonguldak Karaelmas Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü Peyzaj Mimarlığı Anabilim Dalı, Yüksek Lisans Tezi, Zonguldak , 2007

B) İnternet Kaynakları

URL 1- Anonim ders notları, Mekan bileşenleri ve iç mekan tasarımına etkileri,
www.uyurgezer.net/bicim-ve-mekan-t37515.html

URL 2- www.flushrush.com/world-most-unusual-places-to-sleep

URL 3- www.wikipedia.org/themerestaurants/themehotels

URL 4- www.apartmenttherapy.com

URL 5- <http://weburbanist.com/2008/08/10/15-of-the-strangest-themed-restaurants>

URL 6- <http://unusualhotelsoftheworld.com>

URL 7- www.arkitera.com

URL 8- www.unusualarchitecture.com

URL 9- www.livinghomes.net/primer.html

URL 10- www.floatinghomes.de

URL 11- www.fivestaralliance.com/files/fsa/nodes/2009

URL 12- www.attractionsinlasvegas.files.wordpress.com/

URL 13- <http://www.luxor.com/>

URL 14- <http://www.tasarimplus.com/dunyanin-en-garip-50-mimari-tasarimi.html>

URL 15- <http://disneyworld.disney.go.com/parks/epcot/>

URL 16- <http://disneyland.disney.com/parks/>

URL 17- <http://www.legoland.dk/LEGOLAND/Park>

URL 18- www.gorselsanatlar.org

URL 19- www.a3mimarlık.com

RESİM KAYNAKLARI LİSTESİ

Resim 1.1. www.buyutec.net/galaksi

Resim 1.2. www.ikidakika.com - www.karagol.gen.tr

Resim 1.3. www.guzelresimlerim.com – www.dijital-sanat.com

Resim 1.4. www.forum.arkitera.com

Resim 1.5. www.hobilerle.blogspot.com

Resim 1.6. www.cizgiseli.com – www.tasarimplus.com

Resim 1.7. www.imageshack.com

Resim 1.8. www.pusulagazetesi.com.tr

Resim 1.9. www.boksorler.com

Resim 1.10. www.theshuva.com

Resim 1.11. www.akcayrest.com – www.dijilam.com

- Resim 1.12.** www.ozlemarli.blogcu.com
- Resim 1.13.** www.yesiloren.org
- Resim 1.14.** www.v3.yapikatalogu.com
- Resim 1.15.** www.3dcizimevi.com
- Resim 1.16.** www.tasarimplus.com
- Resim 1.17.** www.bitkihastanesi.com
- Resim 1.18.** www.pcsaati.com
- Resim 1.19.** www.forumalev.net
- Resim 1.20.** www.sagocuyuz.com
- Resim 1.21.** www.klaros-pansiyon.com
- Resim 1.22.** www.studiogaia.com
- Resim 1.23.** www.zorbayartacademia.net
- Resim 1.24.** www.teknoyapi.com
- Resim 1.25.** www.artmajeur.com
- Resim 1.26.** www.gorselsanatlar.org
- Resim 1.27.** www.images-yonja.com
- Resim 1.28.** www.10marifet.org
- Resim 1.29.** www.imageshack.com
- Resim 2.1.** www.simgesiir.files.wordpress.com

- Resim 2.2.** www.site.mynet.com
- Resim 2.3.** www.arkitera.com
- Resim 2.4.** www.sarvon.com
- Resim 2.5.** www.sarvon.com
- Resim 2.6.** www.weburbanist.com
- Resim 2.7.** www.weburbanist.com
- Resim 2.8.** www.weburbanist.com
- Resim 2.9.** www.hillsidesu.com
- Resim 2.10.** www.hillsidesu.com
- Resim 2.11.** www.hillsidesu.com
- Resim 2.12.** Tez yazarının kendi tasarım arşivinden.
- Resim 2.13.** Tez yazarının kendi tasarım arşivinden.
- Resim 2.14.** Tez yazarının kendi tasarım arşivinden.
- Resim 2.15.** www.destination360.com
- Resim 2.16.** www.trivago.com.tr
- Resim 2.17.** www.trivago.com.tr
- Resim 2.18.** www.dolcegabbanagold.com
- Resim 2.19** www.dolcegabbanagold.com
- Resim 2.20.** www.dolcegabbanagold.com

- Resim 2.21.** www.flushrush.com
- Resim 2.22.** www.flushrush.com
- Resim 2.23.** www.istanbultrendy.com
- Resim 2.24.** www.istanbultrendy.com
- Resim 2.25.** www.moma.org
- Resim 2.26.** www.dali-gallery.com
- Resim 2.27.** www.2.bp.blogspot.com
- Resim 2.28.** www.apartmenttherapy.com
- Resim 2.30.** www.allsportscafe.com
- Resim 2.31.** www.allsportscafe.com
- Resim 2.32.** www.allsportscafe.com
- Resim 2.33.** www.kamerpulevi.com
- Resim 2.34.** www.i211.photobucket.com
- Resim 2.35.** www.tripadvisor.com
- Resim 2.36.** www.restaurantsofmanchester.com
- Resim 2.37.** www.babihayat.com
- Resim 2.38.** www.tr.wikipedia.org
- Resim 2.39.** www.tr.wikipedia.org
- Resim 2.40.** www.yunak.com

- Resim 2.41.** www.yunak.com
- Resim 3.1.** www.funfever.blogspot.com
- Resim 3.2.** www.funfever.blogspot.com
- Resim 3.3.** www.funfever.blogspot.com
- Resim 3.4.** www.funfever.blogspot.com
- Resim 3.5.** www.rainforestcafe.com
- Resim 3.6.** www.rainforestcafe.com
- Resim 3.7.** www.rainforestcafe.com
- Resim 3.8.** www.rainforestcafe.com
- Resim 3.9.** www.rainforestcafe.com
- Resim 3.10.** www.weburbanist.com
- Resim 3.11.** www.weburbanist.com
- Resim 3.12.** www.mars2112.com
- Resim 3.13.** www.mars2112.com
- Resim 3.14.** www.mars2112.com
- Resim 3.15.** www.mars2112.com
- Resim 3.16.** www.weburbanist.com
- Resim 3.17.** www.weburbanist.com
- Resim 3.18.** www.weburbanist.com

- Resim 3.19.** www.chilloutbar.com
- Resim 3.20.** www.chilloutbar.com
- Resim 3.21.** www.chilloutbar.com
- Resim 3.22.** www.chilloutbar.com
- Resim 3.23.** www.fashiontv.com
- Resim 3.24.** www.fashiontv.com
- Resim 3.25.** www.fashiontv.com
- Resim 3.26.** www.fashiontv.com
- Resim 3.27.** www.planethollywoodcafe.com
- Resim 3.28.** www.planethollywoodcafe.com
- Resim 3.29.** www.planethollywoodcafe.com
- Resim 3.30** www.planethollywoodcafe.com
- Resim 3.31.** www.planethollywoodcafe.com
- Resim 3.32.** www.planethollywoodcafe.com
- Resim 3.33.** www.frommers.com/destinations/eilat
- Resim 3.34.** www.frommers.com/destinations/eilat
- Resim 3.35.** www.frommers.com/destinations/eilat
- Resim 3.36.** www.frommers.com/destinations/eilat
- Resim 3.37.** www.weburbanist.com

- Resim 3.38.** www.weburbanist.com
- Resim 3.39.** www.weburbanist.com
- Resim 3.40.** www.weburbanist.com
- Resim 3.41.** www.flushrush.com
- Resim 3.42.** www.flushrush.com
- Resim 3.43.** www.flushrush.com
- Resim 3.44.** www.flushrush.com
- Resim 3.45.** www.flushrush.com
- Resim 3.46.** www.flushrush.com
- Resim 3.47.** www.flushrush.com
- Resim 3.48.** www.flushrush.com
- Resim 3.49.** www.alcatraz-hotel.com
- Resim 3.50** www.alcatraz-hotel.com
- Resim 3.51** www.alcatraz-hotel.com
- Resim 3.52.** www.alcatraz-hotel.com
- Resim 3.53.** www.hotels.about.com/od/orlando/ss/nickelodeon.htm
- Resim 3.54.** www.hotels.about.com/od/orlando/ss/nickelodeon.htm
- Resim 3.55.** www.hotels.about.com/od/orlando/ss/nickelodeon.htm
- Resim 3.56.** www.adamevehotel.com

- Resim 3.57.** www.adamevehotel.com
- Resim 3.58.** www.adamevehotel.com
- Resim 3.59.** www.adamevehotel.com
- Resim 3.60.** www.adamevehotel.com
- Resim 3.61.** www.berlinarthotel.com
- Resim 3.62.** www.berlinarthotel.com
- Resim 3.63.** www.berlinarthotel.com
- Resim 3.64.** www.berlinarthotel.com
- Resim 3.65.** www.berlinarthotel.com
- Resim 3.66.** www.berlinarthotel.com
- Resim 3.67.** www.kellogg.northwestern.edu
- Resim 3.68.** www.kellogg.northwestern.edu
- Resim 3.69.** www.kellogg.northwestern.edu
- Resim 3.70.** www.fivestaralliance.com
- Resim 3.71.** www.fivestaralliance.com
- Resim 3.72.** www.fivestaralliance.com
- Resim 3.73.** www.fivestaralliance.com
- Resim 3.74.** www.luxor.com
- Resim 3.75.** www.luxor.com

- Resim 3.76.** www.i-mockery.com
- Resim 3.77.** www.i-mockery.com
- Resim 3.78.** www.i-mockery.com
- Resim 3.79.** www.attractionsinlasvegas.files.wordpress.com
- Resim 3.80.** www.earlyvegas.com/images
- Resim 3.81.** www.earlyvegas.com/images
- Resim 3.82.** www.planet99.com
- Resim 3.83.** www.planet99.com
- Resim 3.84.** www.archinspire.com
- Resim 3.85.** www.atticmag.com
- Resim 3.86.** www.atticmag.com
- Resim 3.87.** www.farnsworthhouse.org
- Resim 3.88.** www.farnsworthhouse.org
- Resim 3.89.** www.greatbuildings.com
- Resim 3.90.** www.greatbuildings.com
- Resim 3.91.** www.livinghomes.net
- Resim 3.92.** www.livinghomes.net
- Resim 3.93.** www.floatinghomes.de
- Resim 3.94.** www.floatinghomes.de

Resim 3.95. www.tasarimplus.com

Resim 3.96. www.unusualarchitecture.com

Resim 3.97. www.unusualarchitecture.com

Resim 3.98. www.unusualarchitecture.com

Resim 3.99. www.uberreview.com

Resim 3.100. <http://disneyworld.disney.go.com/parks>

Resim 3.101. <http://disneyworld.disney.go.com/parks>

Resim 3.102. <http://disneyworld.disney.go.com/parks>

Resim 3.103. www.randomsandiego.com

Resim 3.104. www.arijanina.net

Resim 3.105. www.randomsandiego.com

Resim 3.106. www.legoland.dk

Resim 3.107. www.miniaturk.com

Resim 3.108. www.ferrari.it

ÖZGEÇMİŞ

Neşe Başak YURTTAŞ, 16 Mayıs 1978, BURSA

Eğitim Durumu

| | | |
|----------|---|-------------|
| Lisans | : Yeditepe Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi | |
| | İç Mimarlık Bölümü | 1996 – 2000 |
| Lise | : Özel Namık Sözeri Lisesi | 1993 – 1996 |
| Ortaokul | : Özel Baran Lisesi | 1988 – 1992 |
| İlkokul | : Bursa Karacabey Cumhuriyet İlkokulu | 1984 – 1988 |

İş Deneyimi

| | | |
|--------------------|-----------------------------------|--------------|
| Nar Tasarım Grubu | İç Mimari Proje Koordinatörü | 2006 – Halen |
| Fil Design Center | Aydınlatma Mağazası İşletmeciliği | 2003 – 2006 |
| Haliç Üniversitesi | Araştırma Görevlisi | 2000 – 2003 |