

**T.C.  
MİMAR SİNAN ÜNİVERSİTESİ  
FEN BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ  
İÇ MİMARLIK ANA BİLİM DALI  
İÇ MİMARLIK YÜKSEK LİSANS TEZİ**

**DOĞADAKİ FORMLARIN MOBİLYA TASARIMINA ETKİSİ**

**Merih VURAL (İç Mimar)**

**DANIŞMAN : Yrd.Doç.Dr. Senem ONUR**

**İSTANBUL- Ekim,2004**

## KABUL VE ONAY SAYFASI

Merih Vural tarafından hazırlanan “Doğadaki Formların Mobilya Tasarımına Etkisi” adlı araştırmanın Yüksek Lisans Tezi olarak uygun olduğunu onaylarım.

İmza

Yüksek Lisans Tezi Danışmanı

Bu çalışma Mimar Sinan Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü İç Mimarlık Ana bilim Dalı, İç Mimarlık Programında Yüksek Lisans Tezi olarak kabul edilmiştir.

Danışman :

Jüri Üyesi :

Jüri Üyesi :

## İÇİNDEKİLER

ÖZET.....	
SUMMARY.....	
RESİM LİSTESİ.....	
ESKİZLER.....	
GİRİŞ.....	
Araştırmanın amacı.....	1
Araştırmanın kapsamı.....	2
<b>BÖLÜM 1:</b>	
1.1 Tasarımın sözlük anlamları.....	3
1.2 Doğa etkisindeki tasarımın tanımı.....	
1.3 Tarih öncesinden günümüze doğa esinli mobilya tasarımına genel bakış	
1.3.1 Antik çağ mobilyası	
1.3.2 Ortaçağ mobilyası	
1.3.3 Rönesans mobilyası	
1.3.4 Barok mobilya	
1.3.5 Rejans	
1.3.6 Rokoko	
1.3.7 Ampir	
1.3.8 Regency	
1.3.9 Art Nouveau	
1.4 Tasarıma etki eden faktörler	
1.4.1 Objektif faktörler	
1.4.1.1 Malzeme	
1.4.1.2 İşlev	
1.4.1.3 Antropometri	
1.4.1.4 Çevre	
1.4.1.4.1 Yöresel öğeler	
1.4.1.4.2 Doğa şartları	
1.4.2 Sübjektif faktörler	
1.4.2.1 Din	
1.4.2.2 Kullanıcı kişiliği	
1.4.2.3 Tasarımcı kişiliği	
1.4.2.4 Yaşam şekli	

## 1.5 Tasarım ve algı

1.5.1 Beyinde tasarımın fizyolojik mekanizması

1.5.2 Tasarım ve psikoloji

## 1.6. Tasarım süreci

1.6.1. Tasarlama metotlarında temel kavramlar

## **BÖLÜM 2:**

2.1 İnsan ve doğal yaşam etkileşimi

2.2. Doğa ve tasarım

2.2.1. Doğadaki formların mobilya tasarımında uygulanması

2.2.1.1. Biçimsel etkilenme

2.2.1.2. Strüktürel etkilenme

2.2.1.3. Birebir uygulama

## **BÖLÜM 3:**

3.1. Sonuç

## ÖZET

Tasarımcı birçok şeyden etkilenecek, esinlenerek tasarımlarını gerçekleştirmektedir. Bu etkilerin en başında içinde yaşamakta olduğumuz doğa gelir. Çünkü insan, doğanın içinde var olmuş, yoğrulmuştur. Özellikle tasarımcı sahip olduğu algıyla, yaşantımıza bu etkileri taşır.

Tasarımcı tasarlarken, kimi zaman doğadaki bu organik ya da inorganik formları yorumlayarak kullanmış, kimi zaman da birebir uygulamıştır.

Her ne kadar geçmişte birçok sebep, tasarımcıyı, tasarlarken kısıtlamış olsa bile, bugün sınırsız imkan ve teknoloji sayesinde, tasarımcının zihninde oluşturduğu tüm formlar gerçeğe dönüşebilmektedir. Kalem kağıt kullanarak veya bilgisayar yardımıyla, sonuçta tüm tasarımlar tasarımcının zihninden çıkmış ve belli bir forma dönüşmüştür.

Bu çalışmada insanların, yaşadıkları çevreyle paralel olarak, farklı açılardan etkilendikleri gösterilmeye çalışılmıştır. Özellikle doğanın insanları etkileyen özellikleri, onlara ait tasarım kabiliyetlerini de farklı etkilemiştir. Geçmişten günümüze, tasarımcının doğayla etkileşimini ve bunun oturma mobilyalarına yansımaları araştırılmıştır.

## **SUMMARY**

The designer, when realizing his projects, is influenced and inspired by many things. The principal influence is the nature in which we live. This is because the human being exists and is modeled by nature. The designer, especially, brings these effects into our lives with his perception.

When the designer designs, he sometimes interprets these organic or inorganic forms in order to use them and sometimes he applies them directly.

Although the designer, in the past, was limited in his projects for many reasons, today any of the forms that he has constructed in his mind can turn into reality thanks to unlimited opportunities and technology. Either using pencil and paper or with the help of a computer, in the end all designs are issued from the designer's mind and have been transformed into a certain form.

In this study, we have tried to show how different people from distinct climates and regions of the world were influenced in different ways, in parallel with their environment. In particular, the qualities of nature which influence people have had a different effect on their ability to design. We have researched how nature has influenced the design of seating furniture from the past to this day.

## **RESİM LİSTESİ**

Resim.1. Tutankamun Tahtı

Resim.2.Klismos

Resim.3.Rönesans mobilyaları

Resim.4. Barok mobilya

Resim.5. Rokoko koltuk

Resim.6. Regency

Resim.7. Love seat

Resim.8. Art Nouveau koltuk

Resim.9. Le Corbusier "Ronchamp Şapeli"

Resim.10. Multiplan, EP/MLM Group, 1999

Resim.11. Multipla, Fiat Auto, 1996

Resim.12. Güvenlik zemini, Artigo Pirelli Group, 1989

Resim.13. Yapay kökler, Italcementi, 1992

Resim.14. Robot kol, Montedipe, 1983

Resim.15. Şampuan şişesi, Schwarzkopf, 1992

Resim.16. ZIC Zero Impact Car, FIAT Auto, 1995

Resim.17. Frank O. Gehry "Bus Stop"

Resim.18. Bell's Bridge&Armadillo

Resim.19. Gaudi

Resim.20. Pier Luigi Nevri

Resim.21. Eero Aarnio "Pony"

Resim.22. Eero Aarnio "Tipi"

Resim.23. Pierre Paulin "Tongue"

Resim.24. Tom Dixon "S"

Resim.25. Sori Yanagi "Butterfly"

Resim.26. Eero Aarnio "Tomato"

Resim.27. Takenobu Igarashi "Zao"

Resim.28. Aarnio "Bubble"

Resim.29. Aarnio "Mushroom"

Resim.30. Bernard Rancillac "Elephant Chair"

Resim.31. Erwine and Etselle Laverne "Tulip"

Resim.32. Peter Ghyczy "Garden egg"

Resim.33. Eero Saarinen "Grasshopper"

- Resim.34. Arne Jacdosen "Swan"  
Resim.35. Harry Bertoi "Diamond Armchair"  
Resim.36. Atilla Kuzu "Taklamakan"  
Resim.37. Gaetano Pesce "Sunset in New York"  
Resim.38. Hoffer "Spider chairs"  
Resim.39. "Honey"  
Resim.40. Matta "MAGriTTA"  
Resim.41. Strum "Pratone"  
Resim.42. Gionatan De Pas "Joe"  
Resim.43. Strum "The Nest"  
Resim.44. Frank Tjepkema and Janneke Hooymans  
Resim.45. Gianni Osgnach "Wave"  
Resim.46. Masanori Umeda  
Resim.47. Masanori Umeda  
Resim.48. Masaroni Umeda "Rose"  
Resim.49. Allen Jones "Fetischistische stoel – 1969"  
Resim.50. "Homme"

## **ESKİZLER**

- Eskiz.1. Ayna ve banyo tezgahı tasarım eskizi



## GİRİŞ

“İnsan, yaşamını devam ettirebilmek için mekan yaratır. Kurduğu bu çevrede, konfor ihtiyacından ortamını düzenler. Ortamı düzenleme de mobilyalar yardımı ile yapılmaktadır.

Gereksinim, gerekseme; bir şeyi kendisi için gerek saymak, bir şeyin yapılabilmesi ya da gerçekleşmesi kimi nesne, eylem vb.ne bağlı olmak, ihtiyaç duymak,”<sup>1</sup> anlamlarını vermektedir. Mobilya ilkel dönemlerde insan varlığı için o kadar da gerekli bir şey değildi ve bazı kültürler özellikle de göçebe olanlar, mobilyasız da yollarına devam edebiliyorlardı. Ancak zaman ilerledikçe yerleşik hayatı tercih eden insanların ihtiyaçları da arttı ve değişti. Maslow(1954), ihtiyaçları bir takım sınıflara ayırmaktadır. “Temel fizyolojik ve biyolojik ihtiyaçlar(yemek, içmek, uyumak v.b.), dış çevreyle ilgili güvenlik ihtiyaçları(konut, ısınma, iklim ve dış koşulların düzenlenmesi, güvenlik v.b.), etkileşim ihtiyaçları (diğerleriyle ilişki, kolay nitelikli ilişki, bir gruba girme, v.b.).”<sup>2</sup>

Tasarım yapma düşüncesinin, genel olarak, ilk insanın herhangi bir şeyi eline alıp, onu yeniden biçimlendirmesi ile birlikte başlamış olduğu varsayılabilir. Her birey, doğası gereği, farklı yapı alan ve oranlarda tasarım yapabilir.

Tasarımı yapan, tasarım süresince birçok faktörden etkilenir. Bilinçaltı, geldiği ve içinde bulunduğu kültür, eğitimi süresince edinilen izlenimler, etkilenilen olaylar, psikolojik durum, çevresel faktörler, doğal çizgiler, renkler, sesler, yapılar ve formlar tasarımcıyı yönlendiren başlıca etkenlerdir.

Doğadaki formlar, tasarımcıyı doğrudan etkileyen nedenlerin başında gelir. Tarih sürecinde oluşmuş doğal motifler ve zengin mozaikler kişinin ufkunu önemli ölçüde etkileyebilmektedir. İnsanoğlunun varoluşu ile birlikte daima içerisinde yaşadığı ve parçası olduğu doğanın kendisinden etkilenmesi, esasında çok şaşırtılacak bir durum değildir.

---

<sup>1</sup> Onur, S, “Gereksinim”, **T.D.K.S.**, a.g.e., syf: 441

<sup>2</sup> Doç. Dr. Nuri BİLGİN, a.g.e., syf:52

## **ARAŐTIRMANIN AMACI**

İnsanođlu bu evrenin bir parçasıdır. Dođa bütn canlılara farklı özellikler vermiŐtir. Ancak insanođlunun diđer canlılara göre bazı eksikliklerinin olduđu bir gerçektir. Örneđin, bir kartal kadar keskin gözlerimizin olmaması, uçma özelliđimizin bulunmaması, bir çita kadar süratli koŐamamız gibi...Bu tür eksiklikler insanođlunu tasarım yapmaya yöneltmiŐtir. Tasarım olarak yapılan çođu nesnenin esasında insanların bir uzantısı veya tamamlayıcısı olduđunu söyleyebiliriz. Bu nesnelere biri de mobilya tasarımıdır. Tasarımlar yapılırken, dođadaki formların taklit edildiđini ya da esinlendiđini çalıŐmamızın ana temasıdır.

Bu tez çalıŐmamızda dođadaki formların, mobilya tasarımının biçimlendirilmesindeki etkisini inceledik. İlk çağlardan günümüze deđin bir çok tasarımcının eserlerinde bazen gizli, bazen açık bir şekilde dođal formların kullanıldıđını tespit ettik. Dođadaki formların sadece mobilya tasarımı için deđil aynı zamanda bir çok tasarım ve bilim dalında da bir çıkıŐ noktası olduđunu gördük. ÇeŐitli dönemlerde tasarımlarda tamamen taklit edilerek kullanılan dođal formlar, günümüzde daha farklı bir ifadeyle yorumlanmaktadır. Bunları tespit etmek bu tez çalıŐmasının amacını oluŐturmaktadır.

## **ARAŐTIRMANIN KAPSAMI**

Tez çalıŐmasının kapsamı oturma mobilyaları tasarımıyla sınırlı tutulmuŐtur. İnsanın iç veya dıŐ mekanda yaŐarken, en çok kullandıđı nesne oturma mobilyalarıdır. Çünkü insanın hayatında en çok gerçekteŐirdiđi eylem oturma eylemidir.

Bu tezi yazarken, tarihsel geliŐimlere de deđindik. Tasarımın biçimlenmesine etki eden objektif ve sübjektif faktörleri inceledik. Dođanın tasarıma ne derece etkili olduđunu resimlerle anlatmaya çalıŐtık.

## BÖLÜM 1.TASARIM

Tasarım kavramının birçok farklı anlamı vardır. Ve tasarım gerçekleştirilirken çeşitli etmenler etki eder. Çalışmamızın I.bölümünde bu kavramı, tarihsel gelişimini, objektif ve sübjektif etmenleri inceledik.

### 1.1 Tasarımın Sözlük Anlamları

Genel dil sözlüklerinde veya bir uzmanlık alanına ait mesleki terimleri içeren sözlüklerde tasarım kavramına ilişkin birden çok ve benzeşmeyen açıklama maddeleri bulunmaktadır.

- • “Tasarımlamak işi veya tasarımılanan biçim, tasavvur, dizayn.
  - Endüstri ürünlerini kullanılma amaçlarına uygun biçimlendirme süreci.”<sup>3</sup>
- • “Tasarılma olayı yaratıcı süreç içinde bir eylemdir, sonuçta ortaya çıkacak sanat eseri ile ilgili kesin ve açık bir ön tasavvuru gerektirir, eserin gerçekleşmesine yardımcı olur, amaca varmak üzere mevcut olanaklara temellenir ve açıkça belgelenebilen bir sonuca ulaşır.”<sup>4</sup>
- • “Belirli amaç veya kullanıma yönelik plan yapma ve geliştirme.
  - Figürleri ana hatlarıyla çizerek planlama ve belirleme, resim ve sanatın diğer alanlarında model veya desen için taslak yapma.
  - Desen veya motif üretme sanatı.
  - Tamamlanmış ve artistik bir bütünün üretilmesi için parça, detay, form, renk vs. Gibi öğelerin düzenlenmesi: artistik buluş.
  - Bir sanat yapıtının son durumu.”<sup>5</sup>
- • “Önceden algılanmış olanın yeniden üretilmesi, bilgi sürecinde en önemli bilgi edinme ögesi.”<sup>6</sup>

<sup>3</sup> Hasol, D., Ansiklopedik Mimarlık Sözlüğü, Sayfa 498.

<sup>4</sup> Encyclopedia of World Art, Sayfa 335

<sup>5</sup> Longman Dictionary of Contemporary English New Edition, Longman Group UK, 1987

- • “Genel anlamda, Bir resmin, bir binanın veya herhangi bir nesnenin detayları veya özelliklerinin bir araya getirilmesi, herhangi bir sanat yapıtının temel motifi veya gereci, tamamlanmış bir işin ana hatlarının belirlenmesi, seramikte geometrik bir süsleme vs. Resim sanatında renk, ışık ve çizginin düzenlenmesi, müzikte motif vs. Herhangi bir yaratıcı çaba için estetik kuralların uygulanması.”<sup>7</sup>
- • “Üretilcek bir şey için çizim yapma veya taslak hazırlama.
  - Genel düzenleme veya planlama.(Bir resmin, kitabın, bina veya makinenin vs.)
  - Desen, çizgilerin, şekillerin, detayların düzenlenmesi.
  - Amaç, niyet, düşünsel plan.
  - Planlama, taslak hazırlama.”<sup>8</sup>

## 1.2 Doğa etkisindeki tasarımın tanımı

Doğa etkisindeki tasarım, doğa ile sürekli etkileşim halinde olan tasarımcının, bunu tasarımlarına da yansıtmasıdır. Günümüze kadar her türlü alanda sanatçılar doğadan etkilenecek tasarımlar yapmışlardır.

Tasarım, bütün bu sözlük anlamlarından da anlaşıldığı gibi farklı bir takım anlamlara sahiptir. Her tasarımcının kendi birikimiyle, eğitimiyle, yeteneğiyle değişebilecek bir olaydır. Yaşanmışlık, algı, kültür, eğitim ve daha birçok etken, her insanda farklı etki bırakacağından, bunun yansıması olarak her tasarımcı da tasarımlarına farklı yorumlar getirecektir.

Yani anlaşıldığı gibi tasarıma bir tek anlam yüklemek doğru olmayacaktır.

---

<sup>6</sup> Hançerlioğlu, O., “ Kavramlar ve Akımlar ”, Felsefe Ansiklopedisi, *Remzi Kitabevi*, Cilt 6/5, 1979

<sup>7</sup> Wolf, L. M., Dictionary of The Arts, Philosophical Library, New York, USA

<sup>8</sup> Oxford Advanced Learner’s Dictionary of Current English Oxford University Pres, 1974

### **1.3 Tarih öncesinden günümüze doğa esinli mobilya tasarımlarına genel bakış**

Tasarlama yeni bir etkinlik değildir. Yükselen bütün uygarlıklar bunu kullanmışlardır. Yiyecek kapları, el araçları, giyecekler ve dekoratif öğeler gibi sayısız el yapımı sanat eserlerine gerekli şekil, form ve strüktür, on, yirmi hatta yüz nesil önce belirlenmiştir. Yani tasarımın meslekleşmesi çok eski tarihlere dayanmaktadır.

Mobilya tasarım tarihi gözden geçirildiğinde M.Ö 3000 yılına dayanan bir süreç göze çarpmaktadır. Daha eski tasarımlara da rastlanmakla birlikte, iç mimaride ilkel döneme ait bu eserlerin, tarihsel değeri olmadığından sınıflandırmaya edilmemiştir.

Günümüze kadar farklı birçok dönemde de, oturma mobilyalarında doğanın etkilerini görmekteyiz.

#### **1.3.1 Antik Çağ mobilyası**

Antik çağ boyunca tanımlayamadıkları doğa güçlerini mitler haline getiren insanlar, tüm yaşamsal etkinliklerde ve biçimlerde bunları sembol olarak kullanmışlardır. Mısır ve Etrüskler'de hakim olan ölümden sonraki yaşam inancının, tüm sanat objelerinde ve anıt mezarlarda yaşama geçirildiğini görmekteyiz. Mısır insanı için mezarlar, ölümden sonraki yaşama, vücudun ve kişisel eşyaların ulaştırılması açısından önem taşımaktaydı.

Mısır mobilyasındaki işçilik, zengin bir el işi sanatının gelişmiş olduğunu ve süslemelerdeki firavun resimleri bu sanatı yönlendiren bir üst sınıfı, bir anlamda hiyerarşik toplum yapısını sergilemektedir.

Mobilya süslemede üç boyutlu (hayvan pençesi ayaklar) ve iki boyutlu (resimsel süsleme) kullanılan doğa güçleri firavunun gücünü destekleyici simgelere dönüştürülmüştür.



Resim.1. Tutankamun tahtı

Mezopotamya kültürlerinde, Mısır'dan farklı olarak gündelik yaşama olan bağlılık sonucu, ölümden sonraki yaşama vücudun ulaştırılması inancı olmadığından mezar yapılarının dayanıklılığına önem verilmemiştir. Buna bağlı olarak günümüze ulaşan mobilya örnekleri ancak metal parçalardır. Mobilyanın hiyerarşik niteliği, doğa güçlerinin tanrılaştırıldığı Mezopotamya kültürlerinde de Mısır'da olduğu gibi ölçülerde ve süslemede ortaya çıkmaktadır. Yine Mısır'da olduğu gibi mobilya süslemede, (aslan pençesi, sedir ağacı kozalağı, vb.) doğa motiflerinin kullanıldığı görülmektedir.

Yunan'da insan-eşya ilişkilerinde, işlev ve ergonomi üzerine düşünülmeye başlandığının bir önemli örneği de "klismos" dur (resim.2). M.Ö 570 yıllarında yapılmış olan bu sandalyede aynı zamanda estetik ve işlev ilişkisi de düşünülmüştür. Bazı belgelerde "klismos" kadınların kullandığı bir sandalye olarak görülmektedir. Bu formun kadınların kullanımına verilmesi, kadınların toplum içinde yok sayılmaktan kurtuluşunun ve düşünen kimlik kazandığının işaretleri olarak görülebilir.



Resim.2. "Klismos"

Yunan'da doğa ve doğal süreçlere olan ilgiyi mobilya süslemelerinde de izlemek mümkündür. Ancak bu ilginin niteliği Mısır'da olduğundan farklıdır. "Mısır'da "sırrı çözülemeyen ve tanrılaştırılan doğa güçleri", Yunan'da "değişimlerin arkasında belli bir özün olması" gerektiği ilkesi ile ele alınmıştır."<sup>9</sup> Böylece Yunanlılar doğal bilimlere öncülük etmişlerdir. Felsefenin de dinden bağımsız hale gelmesi Yunan'da gerçekleşmiştir.

Atinalılar için konuşma sanatı, demokrasi süreçlerine katılacak kişiler için çok önemli olmuştur. Saatlerce yemek yiyerek tartışan Yunan insanının rahatlık arayışı, doğa motifleri ve mimari elemanlarla süslenen sedirlerin (kline) kullanımını getirmiştir.

Etrüsk'ler ve Roma'lılar sandalye, sedir, ayak taburesi, masa ve sandık gibi mobilyaları doğrudan Yunan'dan almışlar ve formda birtakım değişiklikler yapmışlardır.

Halk sınıfları arasındaki farklar ise yaşanan evler ve mobilyalarda ortaya çıkmaktadır. Mobilyada yüksek sınıfa ait olanlar dışında aynı formların kaba ve süslemesiz taklitleri kullanılmaktadır. Bu uygulama genelde tüm Antik Çağ boyunca görülmektedir.

<sup>9</sup> Proto, M, Yayınlanmamış Tasarım Tarihi Ders Notları

### 1.3.2 Ortaçağ mobilyası

Antik çağ ile Rönesans dönemi arasında yer alan Ortaçağlarda toplumun büyük bir kesimi skolastiğin etkisi altında ve cahildir. Ortaçağ kralları ve toprak sahipleri istilacı ve göçer bir hayat sürmüşlerdir. Yer değiştirirken mobilyasını da yanında götüren toprak sahipleri, kolay taşınabilir eşyaları tercih etmişlerdir. Bir meskenin çeşitli nedenlerle terk edilmesi durumunda ise, tüm mobilyaları taşımak yerine mesken içinde güvenle bırakmak düşüncesi gelişmiştir. Bu nedenle özellikle ortaçağın başlangıcından, hemen hemen Gotik ortalarına kadar, Batı ve Orta Avrupa'da kolay taşınabilen mobilyaların yanında ağır, masif, büyük ve yerine monte olanlar da kullanılmıştır.

Bu dönemde amaç kiliseyi ve devleti yüceltmek olduğundan, aşırı süslemeye, figürlerde anıtsallaşmaya gidilmiştir. Kiliseye, saraya ve zengin kentlilere hizmet eden sanat ve onu takiben mobilya aristokrat bir kültürün anlatımı olmuştur. Gösteriş meraklısı Ortaçağ varlıklıları için bu tür değerli ve süslü mobilyalar, otorite üstünlüğünü kanıtlama anlamı da taşımıştır.

### 1.3.3 Rönesans mobilyası

XIV-XV. yüzyıllarda İtalya'da doğan ve kültür sanat devrimi olan Rönesans'ta mobilya sanatı mimariye bağlı olarak gelişmiştir.

1500'lerin ilk zamanlarında mobilya, Rönesans'ın basit pratiklik kavramını yansıtan örnekler vermiş, zamanla mobilya proporsiyonları ve çizgilerdeki netlik süslemelere boğulmuş, resim ve alçı süsleme yerini mimari süslemeye bırakarak maniyerist olmaya yönelmiştir. Gündelik kullanıma ait mobilyada da alışılmamış motifler ve zengin doğa motifleri kullanımı olgunlaşmıştır.

"Mimarinin küçük modelleri olarak gelişim gösteren mobilya yapımında dönemin kriterleri; konfor gereklerine ve medeni yaşamın gereği olan estetiğe önem vermek olmuştur."<sup>10</sup>

---

<sup>10</sup> Il Mobilio del'500-Toscana, sf.12



Bu dönemde orijinleri 1400'lere dayanan "dantesca" ve "savonarola" sandalyeler de yer almaktadır. Bu sandalyelerin orijinleri hakkında bir diğer görüş ise; katlanır Ortaçağ sandalyesi olan çapraz bacaklı, metal, "faldistorio"nun kaynak oluşturduğudur. Büyük boyutlu sandalyeler ise ilk kez 1500'lerde ortaya çıkmıştır.



Resim.3. Rönesans mobilyaları

Modernin başlangıcı sayılan taklit etmeden yoruma dayalı dilini antikite elemanlarını kullanarak oluşturan, Rönesans metodu, çağımızın post modern eğilimine de kaynak oluşturmuştur.

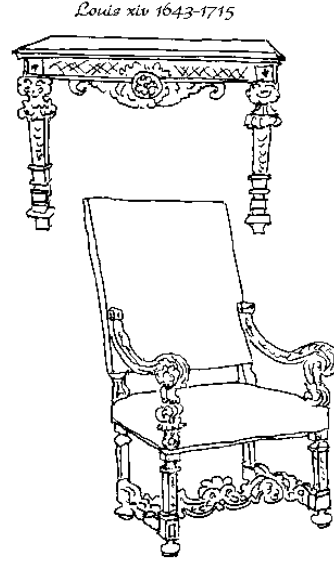
### 1.3.4 Barok

Barok, Rönesans'ın 17.yy'daki aşamasıdır. Mobilya ve mimari için Geç Rönesans deyimini de kullanılmaktadır. Barok, mobilyada, aynı zamanda Fransız kralı XIV. Louis'yi çağırıştırır. Barok sanatı daha çok bir saray sanatıdır.

Bu dönemde Avrupa'nın deniz aşırı ülkelerde edindiği sömürgelerden getirilen egzotik malzemeler Barok mobilyaların biçimlendirilmesinde önemli rol oynamıştır. Mobilya yüzeyleri boş yer bırakılmaksızın çeşitli bezeme öğeleriyle doldurulmuştur. Bu süslemelerin konusu çoğunlukla, Rönesans'ta olduğu gibi klasik kökenlidir. Ancak daha duygusal ve abartılı biçimde işlenmiş; Doğu'ya özgü öğelere de yer verilmiştir.

Yüzyılın son çeyreğinde eğimli biçimler ağırlık kazanmış; “S” ve “C” biçiminde ya da daha yumuşak bir eğimle yere inen ayaklar kullanılmıştır.

17.yy'ın ikinci yarısında mobilya strüktüründeki gelişmeler, yuvarlatılmış yüzeylerin kullanımına yol açmıştır. Bu konuda en büyük katkı XIV.Louis döneminde saraya hizmet vermeye başlamış olan André-Charles Boulle (1642-1732) ve oğullarına aittir.



Resim.4. Barok mobilya

### 1.3.5 Rejans

XIV.Louis'nin ölümünden önce yumuşak kıvrımlara dönüşmeye başlayan yüzeylerle keskin köşeler azalmış ve mobilyalar daha hafif bir görünüm kazanmıştır. Kralın ölümünden sonra ise bu alandaki harcamaların iyice kısıtlanması yüzey süslemelerinde daha ekonomik yöntemler kullanılmasına yol açmıştır.

Bu dönem mobilyaları Fransa'da ilk “modern mobilyalar” olarak tanımlanır. Boyutlar küçülmüş, hatlar yumuşamış, kıvrımlı ve zarif bir görünüm almıştır. Geç dönem Rejans mobilyaları, Rokoko stiline (XV.Louis dönemi) habercisidir.

Mobilyalarda bitkisel motifler, kenger ve akantus yaprağı, palmet ve ayçiçeği çok yaygın şekilde kullanılır. Deniz kabuklarından istiridye stiline en belirgin motifidir.

Masklar ve espagnolette (kadın yüzleri) önceki stile göre daha neşeli bir görünümüdür. Dönemin sonuna doğru Çin motifleri ve maymun figürleri de kullanılmıştır.

### 1.3.6 Rokoko

Rokoko stili, Rokay adı ile anılan kıvrımlı bezeme örgeleriyle aslında Barok'un bir devamı gibidir. Tarzın en iyi bilinen tipleri Fransız kralı XV.Louis'nin adıyla anılanlardır.

Mobilya yüzeylerine gül ağacından kakma çiçek süsleriyle, lake üzerine boya ile Uzakdoğu konuları (ejderler, Çin vazoları, su kuşları, çiçek açmış ağaç dalları, Japon motifleri, şemsiyeler, salıncaklar) işlenmiştir. Rokoko döneminin tipik oturma mobilyasında hiç düz çizgi ve köşe yoktur.



Resim.5. Rokoko koltuk

### 1.3.7 Ampir

19.yy'ın başında ortaya çıkan "Ampir'den" sonra mobilyada, yaygın olarak kabul edilmiş stillerden söz etmek olanaksızdır. Ampir Fransa'da Napoléon'un imparatorluğunu ilan ettiği 1804'ten, Waterloo Savaşı'nda yenik düştüğü 1815'e kadar revaçta olan bir mobilya ve iç mimarlık üslubudur.

Mobilyalarda meyve ağaçları ile abanoz birlikte kullanılmıştır. Genellikle düz çizgilere sahip olan bu mobilyaların üstünde sarı metalden dökülmüş yaprak çelenkleri, iç içe geçmiş yaprak dizileri, kuğu kuşu, meşale, çiçek dizileri, “N” harfi (Napoléon’dan), yıldız, Yunan mitolojisinden Figür ve sahneler gibi, dekoratif öğeler bolca kullanılmıştır; ama bunlar çoğu kez mobilyayla biçimsel bir bütünlük içinde olmadan katı bir düzende yerleştirilmiştir.

### 1.3.8 Regency

İngiltere’de Ampir’i anımsatan ancak daha gösterişli mobilya ve mimarlık üslubu, Regency adı ile anılır.

Regency mobilyada maun ağacıyla siyah abanoz ve altın yıldız, çok sık kullanılmıştır. Antik Yunan seramiğini anımsatan iki renkli, figürlü resimler, ahşap oyma sfenks, mumya, aslan, yunus, grotesk ve karyatit taşıyıcılar, lotus çiçeği, kartal, skarabe ve klasik kenar suları gibi bezeme öğeleri bütün mobilyalarda vardır.



Resim.6. Regency

### 1.3.9 Art Nouveau

IX.yy ortalarında İngiltere’de Jhon Ruskin, Fransa’da Baron Léon de Laborde, endüstri el sanatlarını öldürdüğü düşüncesi ile doğaya tekrar dönmenin insanlığa ve sanata yeni olanaklar kazandıracağı tezini ortaya atmışlardır.

1870'lerden itibaren mobilya üretiminde tüm üsluplar denenmiştir. Art Nouveau da, 19.yy sonlarına doğru sanatçıların yeni arayışlar içine girerek, geçmişin ağır ve gösterişli sanat, dekorasyon ve yaşam fikrinden uzaklaşarak, sade, fonksiyonel, ekonomik ve aynı zamanda estetik yenilikler oluşturma arzusuyla ortaya çıkmış bir sanat akımıdır. Bu üslubun en karakteristik özellikleri, dalgalı kıvrım formlar, kuğular, tavus kuşları, çeşitli su kuşları, fantastik figürler, çeşitli egzotik bitkiler, zambaklar, nilüferler, kadın figürleri, stilize bitki motifleridir.



Resim.7. Love seat



Resim.8. Art Nouveau koltuk

#### 1.4 Tasarıma etki eden faktörler

“Mobilya insanların ihtiyaçlarına göre de şekillenmektedir. Mobilyaların biçimlerine etki eden faktörleri, objektif ve sübjektif olarak iki başlık altında değerlendirebiliriz. İşlev, malzeme, çevre ve ekonomiyi ölçülebilen değerler olarak ele alabiliriz. Bu ölçülebilen ve ölçülemeyen etkiler birleşerek, ortaya bir ürün çıkarır. Buna tasarımılanmış biçim diyebiliriz.

Sübjektif etmenleri ise tasarımcı ve kullanıcı, toplumun değer yargıları, iletişim, özgünlük ve orijinallik eğilimi olarak sıralayabiliriz. Sübjektif etmenler olmasaydı, aynı malzeme, çevre ve ekonomi koşullarında aynı işlevi yapacak her mobilya aynı olurdu.”<sup>11</sup>

<sup>11</sup> Yrd.Doç.Onur, S., Mobilya biçimlenişine etki eden faktörler ve tasarımcı kullanıcı faktörü üzerine bir yöntem önerisi, Doktora tezi, İstanbul, 2000

### 1.4.1 Objektif faktörler

Objektif faktörler olarak ele aldığımız malzeme, işlev ve çevre mobilyanın biçimlenişinde rol oynar. En etkini ise işlevdir. İşlevsiz biçim olmaz, genel kuraldır.

#### 1.4.1.1 İşlev

“Mobilyanın biçimlenmesinde, hangi gereksinime üretilmiş olduğu yanıtı, aranan ilk sorudur. Mobilyalar kullanım amacına göre çok çeşitli biçimlerde tasarlanırlar. Bir mobilyadan beklenen işlev, kişinin kimlik özelliklerine göre özelleşse bile örneğin; bir koltuktan, kullanıcının statüsünü göstermesi beklense bile, oturma, ana gereksinim, değişmez işlevidir.”<sup>12</sup>

Tasarımcı doğadan esinlenerek tasarladığı mobilyalarda, formun gerçek işlevinin dışına çıkarak, kendi hedeflediği amaca yönelebilir. Örneğin elma sadece yeme gereksinimimizi karşılayan bir meyve iken, tasarımcı bunu oturma mobilyası olarak işlevselleştirmiştir (resim.32).

Mobilyanın hizmet işlevinin yanı sıra, benzer işlevli olan örneklerinin içerisinde seçilebilmesi için estetik değerleri taşıması, güzel olması gerekliliği vardır.

#### 1.4.1.2 Malzeme

“Malzeme, bir ürünü görselliğe sunan, onu hayata geçiren, “var” lığını tarif etmeye yarayan çeşitli nesnelere bütündür.

Bir varlığın, bir nesnenin, canlının vb. görülmesi, algılanabilmesi için bir takım araçlar yardımı ile sınırlarının belirlenmesi gereklidir.

Biçimin algılanabilmesi için, bulunduğu ortamdan herhangi bir çizgi ile ayrılması gerekmektedir. Dolayısıyla bir ürün zaman boyutunda herhangi bir biçime sahip

---

<sup>12</sup> Yrd.Doç.Onur, S., Mobilya biçimlenişine etki eden faktörler ve tasarımcı kullanıcı faktörü üzerine bir yöntem önerisi, Doktora tezi, İstanbul, 2000

olarak belirli bir hacmi kaplar.”<sup>13</sup> Müzikte kullanılan enstrümanlardan olan gitar, elektro gitar ve klasik gitar adı altında ayrı ayrı biçimlerde tasarlanmışlardır. Aynı boyutlarda benzer işleve sunulan araçlar farklı biçimlerde karşımıza çıkmaktadırlar.

Malzeme biçimin oluşabilmesi için bir araçtır.

İnsanlar genellikle içgüdülerine ve sezgilerine bağlı olarak doğal malzemeye yakınlık duymaktadırlar. Kişi ile kendisine sunulan çevre arasındaki kaynaşma zorluğu, kişinin madde ile bu ilişkileri nedeniyle buluşmaktadır.

### 1.4.1.3 Antropometri

Tasarımcı mobilyayı tasarlarken belli ölçülerde sınırlı kalmak durumundadır. Bu noktada insan ölçüleri devreye girer. “Antropometri, eylem bilimi kapsamında, insanın anatomik (iskelet, kas sistemi) yapısından kaynaklanan boyutları, vücut ölçüleridir.”<sup>14</sup> Antropometriye bir anlamda insanı tüm ölçüleri ile tanıtan bilim dalı da diyebiliriz. “Canlıların çeşitli vücut kısımlarının görev bölümüne ve belirli kurallar içerisinde canlılık etkinliğini devam ettirmelerine “organizasyon” denir. Bütün hayvan ve bitkilerin vücudu, yapısal ve işlevsel olarak birim kabul edilen hücrelerden yapılmış olmasına karşın, homojen değildir. Hatta bir hücreli canlılarda bile farklılaşmış vücut kısımları değişik görevleri üzerine almıştır. İnsanlarda bu organizasyonun hareket ve iş yapabilme ereğine göre de programlanmış olduğunu görüyoruz.”<sup>15</sup>

Mobilya tasarımında malzeme kullanımı, tasarımı da doğrudan etkilemektedir. Belirlenen statik ya da dinamik bir formun, istenilen etkiyi verebilmesi malzemeyle sağlanır. Bu yüzden günümüzde doğal form esinli tasarımlar oldukça başarılıdır.

Eski zamanlarda malzemenin ve teknolojinin kısıtlılığı, ister istemez tasarımcıyı belli çerçeveler içerisinde tasarım yapmaya itmiştir. Tasarlarken kısıtlı malzeme olanaklarının da göz önünde bulundurulması gerekmektedir. Ancak bugün, tasarımcı

---

<sup>13</sup> Yrd.Doç.Onur, S., Mobilya biçimlenişine etki eden faktörler ve tasarımcı kullanıcı faktörü üzerine bir yöntem önerisi, Doktora tezi, İstanbul, 2000

<sup>14</sup> Prof.Dr.Ali DEMİRİSOY “Yaşamın temel kuralları”, Metaksan a.ş.,syf:78

<sup>15</sup> Prof.Dr.Ali DEMİRİSOY a.g.e.,syf:18

kafasındaki imgeyi direkt olarak gerçeğe dönüştürebilmektedir. İsteddiği efekti verebilecek olanaklar günümüzde mevcuttur.

#### **1.4.1.4 Çevre**

“Tümü evrenin içinde olmak üzere, her biçim başka bir biçimin içindedir. Dıştaki biçimi içindekinin çevresi diye tanımlayabiliriz. Doğa kentin çevresi, kent binanın, bina mobilyanın çevresidir.”<sup>16</sup>

Mobilyaların çevresi ise mobilyalardan oluşmuş “yakın ilişki” alanlarıdır.

İnsan ve çevresi, birbirlerini sürekli etkiler ve biçimlendirir. Mobilyanın biçimlenmesine ise, çevreye göre de olma zorunluluğu vardır diyebiliriz. Mobilyaların çevresinde yine mobilya ve kullanıcıları vardır. Çevre, insan ve yaşadığı doğal ortamı kapsamakta ve belirlemektedir.

#### **1.4.1.4.1 Yöresel öğeler**

“Çağdaş teknolojinin toplumun güncel tek düzeliğine karşın kavramsal düşünce alanında belirgin bir çoksesliliği (pluralizmi) teşvik ettiği söylenmektedir. Özellikle kültürel kimlik savında olan toplumlar kendi kültür ortamlarında üretilen özgün biçimlerin kullanımına dogmatik bir tavırla yaklaşmaktadırlar.”<sup>17</sup> Özellikle geleneksel anonim tasarım çağdaş tasarım için bir kaynak olarak görülmektedir. Bu ancak geleneksel biçimler bağlamında bir anlam taşımaktadır. Böylece o kaynaklara dönüş bir historicizm içermektedir. Bu bir sürekliliğin gerekliliğine inanan ama geçmişe bir model (paradigma) olarak bakmayan bir historicizmdir.

“Anonim tasarım uzun ömürlüdür ve ekolojik gereksinmelere uygun olarak gelişmiştir. Ayrıca doğa ile olumlu bir simbiyosis içindedir. Fakat anonim tasarım yaratıldığı geçmiş ortamla çağdaş ortam aynı nitelikleri taşımamaktadır. Burada temel belirleyici

---

<sup>16</sup> Yrd.Doç.Onur, S., Mobilya biçimlenişine etki eden faktörler ve tasarımcı kullanıcı faktörü üzerine bir yöntem önerisi, Doktora tezi, İstanbul, 2000, kaynak Prof. Nihat GÜNER, a.g.e., syf:101

<sup>17</sup> *Tasarım*, Mimarlık İç Mimarlık ve Görsel Sanatlar Dergisi, Ocak-Şubat 1991, sayı:10, syf:102



zamandır. Geçmişin anonim tasarımı uzun bir deneyimin süzölmüşlüğünü yansıtmaktadır. Yeni anonim tasarım ise zaman boyutu çok kısa olan bir süreçtir.”<sup>18</sup>

Geçmişte doğa ilişkisi yaygın bir üretim düzeninin varlığına bağlı olarak spontane kurulmaktaydı. Bugünkü kent yaşamı buna olanak vermemektedir. Geçmişte anonim halk tasarımının çeşitliliği, spontane oluşundan çok izole edilmiş coğrafi bölgelerde ve iletişimin az yoğun olduğu çağlarda ortaya

çıkış olmasından kaynaklanmaktaydı. Bugün böyle bir yalnızlık hiçbir dünya ülkesi için söz konusu değildir.

Bugün geleneksel anlamda bir anonim tasarım artık geçerli olmayacaktır. Yöreselliğin geçmişle bir süreklilik içinde ortaya çıkması gerekmektedir.

#### **1.4.1.4.2 Doğa şartları**

Bir yörenin veya bölgenin doğal ve kültürel peyzaj özellikleri, peyzaj planlama ve tasarım sürecinde incelenmesi ve değerlendirilmesi gereken temel verilerdendir. Çünkü insan kullanımının söz konusu olduğu her yerde doğal özellikler değiştirilmekte, fiziksel yapı yeniden şekillendirilmekte ve kültürel özellikler alana taşınmaktadır.

Doğa şartları ve iklim, tasarımcıyı, tasarımlarken direkt olarak etkiler. Örnek olarak, Afrika’da yaşayan insanlar kürklerle kaplanmış bir mobilyayı kullanmak istemezler. Daha geçirgen, daha hafif ve sıcaklığı insan vücuduna fazla iletmeyecek, soğuk malzemeyle tasarlanmış mobilyaları tercih edeceklerdir. Kuzey kutbunda yaşayan insanlar da metal malzemeyle üretilmiş bir mobilyayı tercih etmeyecektir.

Bunun yanı sıra dış ve iç çevre olarak ele aldığımız çevrede kullanılan mobilyalar da bu alandaki şartlara göre yani doğal çevrenin şartlarına göre belirlenmektedir.

Parklar, açık alanlarda kullanılan mobilyalar, kullanıcısının aynı bireyler olmadığı dış çevreyi kapsar. Doğal koşulların her türlü etkisine açık, kullanıcısı belli olmayan

---

<sup>18</sup> *Tasarım*, Mimarlık İç Mimarlık ve Görsel Sanatlar Dergisi, Ocak-Şubat 1991, sayı:10, syf:102

çevrelerin mobilyaları, bu koşullara uyum sağlayacak biçimde ve malzemelerle tasarımlanır.

“İş merkezleri, oteller, hastaneler, restoranlar, pastaneler ve kafeler gibi sınırları belli bir yapıya ait olarak tanımlanmış çevreler de yarı açık çevreler olarak açıklanabilir. Bu gibi yerlere ait mobilyaların biçimlenmesinde mekanın fonksiyonu ve sosyal aktiviteler söz konusudur.”<sup>19</sup>

Konutlar, iş yerleri, oteller, barlar, diskolar, kafeler, restoranlar gibi kapalı çevrelerde de mobilyaların biçimlenmesinde tasarımcıyı iç mekan şartlarının olanakları sınırlar.

### **1.4.2 Sübjektif faktörler**

Objektif faktörlerin yanında, kişi veya toplumlara göre değişen değerlendirme anlamına gelen sübjektif faktörler de mobilyanın biçimlenmesini önemli ölçüde etkilemektedir.

#### **1.4.2.1 Din**

İnsanlık geçmişten günümüze kadar din olgusunu tasarımlara yansıtmıştır. İlahi güç olarak ne kabul edilmişse, bunu kullandıkları eşyalarda da görmek istemişlerdir. Örneğin Mısır döneminde güneşe tapılmaktaydı ve oturma mobilyalarındaki süslemelerde bunu sıkça görmekteyiz. Dolaylı olarak da bazı eşyalar kutsal sayılabilmekteydi. Tek tanrılı dine geçildikten sonra bu tip etkilerde azalma görülmektedir.

#### **1.4.2.2 Kullanıcı kişiliği**

Kullanıcı ilk olarak kendini ifade edebileceği mobilyaları tercih etmektedir. Kültürünü, birikimini, yaşanmışlıklarını ortaya koyabileceği bir tarz edinme çabasıdır. Edindiği çevrede bir statü kazanmak ve kendini kabul ettirebilmek psikolojisiyle,

---

<sup>19</sup> Yrd.Doç.Onur, S., Mobilya biçimlenişine etki eden faktörler ve tasarımcı kullanıcı faktörü üzerine bir yöntem önerisi, Doktora tezi, İstanbul, 2000

diğerinde olanın kendisinde de olmasını, hatta en farklı, en dikkat çekici ve belki de en pahalı mobilyayı edinme isteđi taşımaktadır. Burada moda devreye girmektedir. Mobilyaların biçimlenmesi “Moda dediđimiz o karmaşık süreçte, tasarımcının kafasındaki bir fikrin sonunda tüketicinin cüzdanına ve zevkine tercüme edildiđi o labirent şeklindeki geçitte rol oynayan bir başka önemli faktördür.”<sup>20</sup> Renk, malzeme, doku, süs öğeleri gibi biçimi oluşturan elemanların moda faktörü yaratabilecek öğeler olabileceđi gibi bir mobilya salt tasarımcısı veya ürünün biçimi ile de moda olabilmektedir.

“Toplumsal yaşam, bir toplum içinde yaşama, önce bir istenci ortaya koyar; o toplumun üyesi olmayı, yani bir birey olmayı dilemek.”<sup>21</sup>

“Tasarımcı ayrıcalıklı ürünü sunabilmiş, kullanıcı da o malı ekonomik gücü oranında elde etmiş olmakla özgüven pekiştirmesi gerçekleşir. Belli bir ekonomik sınıfın kullandığı, belli bir tarzın, mobilyasına sahip olabilmekte, kişide aynı duygusal tatmini yaratır.”<sup>22</sup> “İlkel topluluktan uygar topluma giden yolda, toplumu biçimlendiren üç öğeden söz edilir: birbirlerini karşılıklı olarak etkileyen, bu yüzden de birlikte deđişen bu üç öğe, geçim biçimi, yaşam biçimi ve düşün biçimidir. (Şenel, 1991). Bir toplumda geçim biçimi ile düşünce biçimi arasında karşılıklı etkileşim varsa o toplumdaki üretim biçimini dolayısıyla yaşam biçimini de etkiler.”<sup>23</sup> Tasarımcı da ürettiđi mobilyayı satabilmek adına kullanıcının alım gücünü ve beğenisini göz önünde bulundurmak zorundadır.

### 1.4.2.3 Tasarımcı kişiliđi

Tasarımcı düşünür, analiz eder, çizer ve belirlerler. Tasarım yapabilmek için bir eğitim almak durumundadır. Aile içinde başlayan eğitim, okul yılları haricinde de ölene kadar devam eder. “Bireyler arasında, okulda öğrenme bakımından farklar vardır. Bu farkların ileriki yıllarda daha da artmaya yüz tuttuđunu hatta öğrenciler

<sup>20</sup> Free DAVIS, çev:Özden ARIKAN, Moda, kültür ve kimlik, Yapı Kredi Yayınları, 1987, İstanbul.syf:27

<sup>21</sup> Yrd.Doç.Onur, S., Mobilya biçimlenişine etki eden faktörler ve tasarımcı kullanıcı faktörü üzerine bir yöntem önerisi, Doktora tezi, İstanbul, 2000, kaynak Üstün DÖKMEN, Sanatta ve Günlük Yaşamda İletişim Çatışmaları ve Empati, Sistem y.e. İstanbul syf:37

<sup>22</sup> Yrd.Doç.Onur, S., Mobilya biçimlenişine etki eden faktörler ve tasarımcı kullanıcı faktörü üzerine bir yöntem önerisi, Doktora tezi, İstanbul, 2000

<sup>23</sup> Yrd.Doç.Onur, S., Mobilya biçimlenişine etki eden faktörler ve tasarımcı kullanıcı faktörü üzerine bir yöntem önerisi, Doktora tezi, İstanbul, 2000, kaynak M. Sıtkı ERİNÇ a.g.e., syf:118

arasında daha sonraki başarı farklarının birbiriyle ilişkili olduğunu göstermektedir. (Bracht ve Hopkins, 1972; Payne, 1963)<sup>24</sup> Bir tasarımcının eğitimi diğer alanlarda olduğu gibi mobilyaların biçiminde kimlik oluşumunu da iki yönlü etkiler. Tasarımcı almış olduğu eğitimle yeteneğini geliştirip, yönlendirir, bilgi beceri kazanır. Talep edenlerin seçici olmasından dolayı arz edilen ürünün kimliği gelişir, kalitesi artar. Tasarımcıya kimliğini veren yeteneğidir.

“İnsan zihnini en derin tabakalarında yer alan, kendine özgü iç güdüsel yaşamı eşsiz yeteneğinin ona verdiği gücü, maddeye dökülebilen kişiye sanatçı denir. Sanatçı görünmeyen bu hayalleri derinlemesine işleyip bir etkinlik kazandıracak görünür biçimler haline sokar.”<sup>25</sup>

Eğer kişide herhangi bir alanda doğuştan gelen bir yetenek yoksa, aldığı eğitim onun kültürü olur. “Sanatçı ilgi kurduğu nesnelere algılayabilen, tasarımı yapabilen ve nesnelere bu yolla tam kavrayabilen özel yetenekli bir kişidir.”<sup>26</sup> Bu yeteneği doğadaki formları diğer insanlardan farklı algılamasını sağlamaktadır ve bunu tasarımlarına yansıtmaktadır. Milyonlarca insan çimlerin üzerinde yürür. Ancak bir kişi çimlerden mobilya (resim.33) olabileceğini düşünebilir. Doğayı algılama biçimi, tasarımcının yeteneği, eğitimi, kişiliği ile doğrudan ilişkilidir.

Kendi alanlarında eserleri ile diğer sanatçıların arasından sıyrılmış bir çok sanatçı vardır. Bu kişiler yaptıklarıyla da bir tarzın öncüsü olabilmişlerdir. “Tasarımları ile belli bir sanatçının, grubun, akımın, dönemin izlerini taşıyan bir mobilya, dönemine üslup kazandırmış demektir.”<sup>27</sup>

#### **1.4.2.4 Yaşam şekli**

Bir toplumun sosyal statüsü de tasarımın şekillenmesinde büyük rol oynar. Ekonomik seviyesi düşük toplumlarda pahalı malzemeden tasarım ve üretim yapılamamaktadır.

---

<sup>24</sup> Yrd.Doç.Onur, S., Mobilya biçimlenişine etki eden faktörler ve tasarımcı kullanıcı faktörü üzerine bir yöntem önerisi, Doktora tezi, İstanbul, 2000, kaynak İsmail DOĞAN, “Sosyoloji Kavramlar ve Sorunlar”, Sistem Yayıncılık 1998 İstanbul, syf:297

<sup>25</sup> Yrd.Doç.Onur, S., Mobilya biçimlenişine etki eden faktörler ve tasarımcı kullanıcı faktörü üzerine bir yöntem önerisi, Doktora tezi, İstanbul, 2000, kaynak Doç.Dr. Ayla ERSOY, a.g.e.,syf:10

<sup>26</sup> Yrd.Doç.Onur, S., Mobilya biçimlenişine etki eden faktörler ve tasarımcı kullanıcı faktörü üzerine bir yöntem önerisi, Doktora tezi, İstanbul, 2000, kaynak Doç.Dr. Ayla ERSOY, a.g.e.,syf:20

<sup>27</sup> Yrd.Doç.Onur, S., Mobilya biçimlenişine etki eden faktörler ve tasarımcı kullanıcı faktörü üzerine bir yöntem önerisi, Doktora tezi, İstanbul, 2000

Çünkü bu ürünleri alabilecek maddi güç insanlarda bulunmamaktadır. Dolayısıyla bu tip yerlerde tasarımcı da tasarladığı formu dilediği gibi şekillendirip, düşündüğü malzemeleri kullanamamaktadır. Bu dolaylı olarak tasarımın formunu da etkilemektedir.

Tasarımcının oluşturduğu tasarım her malzemeyle uygulanabilir olmayabilir. Bu durumda malzemeye göre tasarım yapmak gibi bir durum söz konusudur. Ancak ekonomik düzeyi yüksek ve gelişmiş ülkelerde tasarımcı oldukça özgürdür ve tasarlarken bu tip kaygılar taşımamaktadır. Ünlü ve büyük tasarımcıların çoğunlukla böyle ülkelere çıkıyor olması da bu durumdan kaynaklanmaktadır.

### **1.5. Tasarım ve algı**

İletişim, canlı varlıkların, canlı ya da cansız varlıklarla karşılaşmalarında ortaya çıkan bir bilgi alışması ya da alışverişi olarak açıkladığında, her canlının doğduğu andan itibaren bu etkileşim olgusunun içinde yaşadığı söylenmektedir. Çiçeklerin biçimlenmesinden, bebeğin acıktığında ağlamasına kadar iletişim en kaba haliyle yaşamı ya da varlığını sürdürmek için kullanılan yöntemlerin tümü olarak da tanımlanmaktadır.

Bizi bulduğumuz durumdan bir başka duruma geçiren şey karşılaştığımız canlı ya da cansız varlıktan bize aktarılan veya aktarılmak istenen bilgidir. Burada, bilgi her türlü veri olarak kabul edilmektedir. “Yaşamın sürdürülebilmesi için en temel gereksinimlerimiz olan beslenmek, iklim koşullarına göre bedenimizi korumak, türümüzü devam ettirebilmek için en az bir eş bulmak, yaşadığımız ortamı geliştirebilmek için bilgi ve teknoloji üretmek, sosyal yaşamı sürdürebilmek için genel bir uzlaşma zemini oluşturmak gibi etkinliklerin tümü iletişim ortamında sürdürülmektedir. Vazgeçilmez, mutlak çözümlerin üzerine insanın sosyal bir varlık olarak ekleyebildiği değiştirme ve yeniden şekillendirme aklı, tasarımın var olandan yola çıkarak onu mükemmelleştirme veya yetersiz kalınan, hatta henüz bir varlığa dönüşmemiş fikrin nesnelleştirilmesinde, tasarımcının öznel birikimlerini de katarak gerçekleştirilen bir eylem olduğu söylenmektedir. Tasarım henüz olmamış bir varlıktır,

bir projeksiyondur, bir akıl yürütmedir.”<sup>28</sup> Nesne ve mekan tasarımı özelinde, onlardan beklentiler zaman içindeki değişim ve gelişiminden kaynaklanan zorunlu bir yeniden algılama, düşünme, tarif etme ve önerme yoludur. Mağara resimlerinden başlayarak insanın kendini ifade etmek, varlığını bir sonraki zamana aktarabilmek için geliştirdiği sesli sessiz, yazılı çizili iletişim yöntemlerinin tümü uygarlığımızı biçimlendirmektedir. Bir Mısır tapınağının ya da firavun mezarının duvarlarına yazılmış, ya da lahitlere işlenmiş kabartmalar, yapılara ait kitabeler, mezar taşları vs., insan hayatının geçiciliğine karşı alınmış bir önlem olarak durmaktadır. “Aslında fiziksel çevremizde oluşturduğumuz her nesnel yapım bizim o anımızı geleceğe aktaran bilgiyi içermektedir. Bilginin iletilmesindeki temel iç güdü kendini devam ettirmektir. Bu doğrultuda bu olgunun mekân ve nesneye yansımaları ele alındığında kent ölçeğinden nesneye doğru yaklaşarak yol alınabilir.”<sup>29</sup>

Dünyanın her hangi bir noktasındaki herhangi bir kentin bir duvarla çevrili olup olmadığı, duvar olmasa bile kentin hâlâ yaşayan kapı adları, o kentin tarihiyle ilgili bilgi iletmeye başlar. Kentin dokusunu oluşturan konut alanları, sosyal, ticarî ve idarî alanlar, üretim alanları kentin geçmişi ve bu günü hakkında pek çok veri iletmektedir. Çağdaş bir kentin, ulaşım olanaklarına sahip olmayan bir ortaçağ kentinin sokakları at arabası ve yaya ulaşımına göre şekillenmiş dar sokaklar olarak karşımıza çıkar, öte yandan herhangi bir merkezi olmayan kimi Amerikan kentlerinin dokusu tümüyle otomobil ulaşımına göre düz arazide yolun iki yakasındaki dar bir şerit boyunca uzayıp gider. Her iki kentin sosyal yaşamının ne denli farklı olacağı aşikârdır. Karşılaşmalar, birinde yüz yüze ve daha geniş zaman kullanırken, diğerinde otomobilin hızına göre algılanacak bir iletişim yolu geliştirmiştir.

Algılama teması tasarım düşüncesinde temel bir rol oynamaktadır. Tasarımlar aracılığıyla oluşturulan iletişim pek çok farklı tip insanla kültürel ilişki kurmamızı sağlamaktadır. Algının gerçek mi yoksa sanal mı olduğu sürekli tartışılan bir konu olmuştur. Algı sorunsalı işlerimizde oldukça önemli, etkin bir unsurdur. Algılama öznel bir şeydir. Her birey bir başkasına göre dünyayı farklı algılar. Bizim algıladığımız da görecelidir: Tek bir gerçeklik olmadığı gibi tek bir algılama da yoktur. Çünkü gerçek de algılamaya sıkı sıkı bağlıdır. “Altı çizilmesi gereken soru gerçeğin ve dünyanın ne

<sup>28</sup> *Art Decor*, Doğan Burda Rizzoli Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş., Mart 2003, sayı:120

<sup>29</sup> *Art Decor*, Doğan Burda Rizzoli Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş., Mart 2003, sayı:120

olduğudur. Ama bu soru hangi kültürden gelirse gelsin ayniyet ile ilgili olduğundan bütün insanlığı ilgilendiren bir sorudur. İnsanlık, gerçeğin sadece gerçek mekanda değil sanal mekandaki varlığını da sorgulamaktadır. İster bir ülke, ister bir kent, ister bir bahçe, ister bir yapı duvarı olsun, duvarı gördüğümüz anda onun arkasında bir şeyin/şeylerin korunduğu bilgisini algılarız.”<sup>30</sup> Kapı; şekli ne olursa olsun, içerisi ve dışarıyı ayırmasını düşünmemize neden olur. Merdiven; düşey sirkülasyonu, koridor yatay ulaşımı hatırlatır. Çatı iklim koşullarının verilerine göre biçimlenirken, dış koşullara bağlı olarak pencere gün ışığı ve hava dışında içeriden dışarısının, dışarıdan da içersinin algılanabileceği yapıdaki açıklıklardır.

Bunlar gibi değişmez verilerin sonucunda ortaya çıkan nesnelere de vardır. Biçimleri, malzemeleri ne olursa olsun onlarla karşılaşıldığında, ne oldukları düşünülmeden algılanır. Örneğin bardak: içinde belli bir sürede tüketmek istenilen miktarda sıvı alabilen, bırakıp tekrar tutmak istenildiğinde dış yüzeyinin her noktasının kaygısızca kavranabilmesi için silindirik yapılı, ağızla temasını kolaylaştırmak için ince çeperli, rahatlıkla kaldırılıp bırakılabilmesi için yeterince hafif, içindekini nicelik ve nitelik olarak izleyebilmemiz için genel olarak şeffaf tasarlanmış bir nesnedir.

Bir tirbuşonun helezonik yapısı onun bir çevrilme hareketine gerek duyduğunu anlatmaktadır. Ya da bir kitabın kitap olduğunu anlamak için yeni bir soru yöneltmeye gerek duyulmaz. “Nesneler bazen o kadar kendileriyle özdeşleşen eylemler yaratırlar ki, eylemin kendisi yerine onun neyle yapıldığı tarif edilerek ifade güçlendirilir.”<sup>31</sup> Örneğin birinin yanımıza oturduğunu, bizim de nerede oturduğumuzu betimleyecek şekilde: sandalye çekmek, bulunulan yerden ayrıldığını bildiren: kapıyı çekmek, ölüm tehdidi savurmak için: silah çekmek, kutlamak için: kadeh kaldırmak gibi pek çok nesneye bağlı eylem sıralanabilir.

Tasarım olan şey nesnenin bu arkaik fikirden daha fazlasını üstünde taşıyandır. Çünkü arkaik zamanın üstündedir, tasarım ise zamanını yansıtır, zamanının ifadesidir.

“Teknolojinin tasarımda algılanabilen bir veriye dönüştürülmesi gerektiği de vurgulanmaktadır. Örnek olarak nesnelere bünyelerinde, değişen koşullara ait bir

---

<sup>30</sup> *Art Decor*, Doğan Burda Rizzoli Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş., Mart 2003, sayı:120

<sup>31</sup> *Art Decor*, Doğan Burda Rizzoli Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş., Mart 2003, sayı:120

öngörüye sahip olarak tasarlanmakta ve bilinen bir dış etkene göre yeni bir tasarlanmışlık durumuna geçebilmektedir.”<sup>32</sup> “Halının güneşte renginin solması yerine yeni bir renk kazanabilir, ya da içinde çiçek olan vazo rengini değiştirerek suyun tazelenmesi gerektiğini bildirebilir.”<sup>33</sup>

### 1.5.1 Beyinde tasarımın fizyolojik mekanizması

İnsanlar beynin sol yarımküresiyle de, sağ yarımküresiyle de keşiflerde bulunabilmektedir. Başka bir deyişle beynin sol yarımküresiyle anlaşılabilir durumdadır. Beyinde bir izlenimin oluşup oluşmaması, sağduyu ve yaratıcılıkla ilgilidir. Burada tasarımcının yorumlama ve yaratıcılık gücü devreye girmektedir.

Sağ beyin hayaller ve duygularla ilgilenmektedir. Büyük bir toplantıda tanıdık bir yüzü hemen fark ettiğinizi düşünmenizi de sağ beyin sağlamaktadır. Sağ beyin; bütün bir resmi anında kavrayan ve bunu daha önceden gördüğünüz bütün yüzleri hafızada bağlantılandıran kısımdır.

“Sağ beyin, çok fazla veriyi bilinçli herhangi bir çaba sarf etmeden, anlamlandırmadan ya da çözümler bulmaya çalışmadan otomatik olarak tutabilme kabiliyetine sahiptir.”<sup>34</sup>

Sağ beyin şekilleri, yerleri ve uzaklıkları çok iyi anlayabilir, sol beyin ise dil, mantıksal çıkarımlar ve olayları mantıkla değerlendirme konusunda uzmandır. Örneğin, bir mimar mekansal ve estetik ilişkiler oluşturabilmek için sağ beynini kullanır; fakat boyut, gerilim tahminleri ve binanın düzenlenmesi ile ilgili konular sol beynin idare etmesine bağlıdır.

Kısaca, sol beyin; konuşmayı kontrol eder ve okuyup yazabilmemizi sağlamaktadır. İsimleri hafızaya alır ve onları nasıl telaffuz edeceğimizi bilmektedir. Olaylara ait materyalleri rasyonel bir tarzda değerlendirmektedir. Kelimeleri sadece ve sadece

---

<sup>32</sup> *Art Decor*, Doğan Burda Rizzoli Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş., Mart 2003, sayı:120

<sup>33</sup> Rashid, *Art Decor*, Doğan Burda Rizzoli Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş., Mart 2003, sayı:120, syf:70

<sup>34</sup> Dr. Harry Alder, Çev. Fatma Can Akbaş, *Kişisel Mesleki Başarıya Ulaşmada Beyin Gücünü Etkin Kullanma Sağ Beyin Yöneticisi*, Kariyer Yayıncılık, 2000, İstanbul, syf:21



kelime anlamlarıyla anlamaktadır. Matematiksel alanda numaraları ve sembolleri anlar; ileri düzeyde matematiksel ve hesaplama yönelik işlemlere olanak vermektedir. Vücudun sağ tarafındaki hareketleri kontrol etmektedir.

Sağ beyin; Sözcüklerden ziyade imajlarla, hayallerle çalışır. Yer ve mekan algılanışı sağ beyin tarafından gerçekleştirilmektedir. Doğuştan gelen müzikal yetenek ve müziğe tepki verebilme kabiliyeti bir sağ beyin tahminidir. Fantaziler oluşturabilir, hikayeler kurabilir ve nasıl rol yapacağını bilebilir. İbadet, dua ve mistik şeylerle uğraşmaktadır. Rüyalar, bilinçsiz düşünce ve çok kolay ifade edilemeyen duygular sağ beyin fonksiyonudur.

“İnsan beyni en iyi şekilde sol ve sağ olarak belli bir uyum içerisinde çalıştığında sonuç verir. Ve gerçek yaratıcılık, ancak beyindeki böylesi bir uyum sonucunda ortaya çıkar.”<sup>35</sup>

### **1.5.2 Tasarım ve psikoloji**

Ürün tasarımcıları, çevre tasarımcıları, kısacası tüm tasarımcılar uzun süreden beri kim için tasarım yaptıklarını öğrenme çabasındadırlar.

Tasarımcının karar verebilmesini kolaylaştıran faktörler, geçmiş deneyimleri, ilgi alanları ve hafıza sistemidir. Ancak bazen bunlar etkili ve yeterli olmayabilir. İnsanların davranışlarından mutlu mu yoksa stresli mi olduğu anlaşılır. Aynı zamanda insanların tutumları, nelerden hoşlanıp hoşlanmadıkları kişiliklerine göre de değişmektedir. Tasarımcıların bu tip farklılıkları ve kişilik özellikleri tasarımı da doğrudan etkilemektedir.

İnsanların kullandıkları ürünler, yaşadıkları, çalıştıkları ve boş zamanlarını geçirdikleri çevreleri tasarımda rol oynar. İnsana odaklı tasarımlar, insan davranışlarının merkez olduğu tasarım yöntemlerinde, bu etkilerden yardım almaktadır. Ve tasarımcı tasarım metotlarının varyasyonlarını pratik ederek doğru tasarım yöntemini araştırmaktadır.

---

<sup>35</sup> Dr. Harry Alder, Çev. Fatma Can Ak52baş, Kişisel Mesleki Başarıya Ulaşmada Beyin Gücünü Etkin Kullanma Sağ Beyin Yöneticisi, Kariyer Yayıncılık, 2000, İstanbul, syf:21

Tasarımcı, tasarımlarken bazı psikolojik baskılar da tasarımını yönlendirmektedir. Yukarıda bahsedilen faktörler, tasarımcıyı belki de farkında olmadan yönlendirir. Çünkü tasarladığı ürün kullanıma ve beğeniye yönelik olacaktır.

## **1.6 Tasarım Süreci**

Her tasarlama kendisine ait kişisel bir tarihe sahiptir. Bir proje başlatılır, geliştirilir ve kronolojik bir düzen içinde bir örüntü şeklinde bir olaylar dizisi olarak tekrarlanır. Hemen hemen bütün projeler için bu aynı şekilde devam eder. Bu örüntü tasarlama sürecini oluşturur.

Bilgilerin nasıl elde edildiği, özel problem durumlarına uyacak şekilde bu bilgilerin yorumlanması ve uygulanması, proje amaçlarını gerçekleştirirken tasarımcıların vermek zorunda oldukları kararlar dizisinin ve karar verme tarzının, tasarlama eylemi sonucunda elde edilen tasarlama ürününün nasıl etkilendiğinin belirlenmesi tasarlama sürecinin kapsamı içinde görülmektedir.

### **1.6.1 Tasarlama metotlarında temel kavramlar**

Tasarım bir problem belirleme ve çözme olarak ele alındığında , düşünme eylemi olmaktadır. Problemi belirleme ve çözme olguları da öğrenme ve düşünme eylemleri ile gerçekleştirilir. Tasarlama gerçekleştirilirken bazı bilgiler öğrenilerek alınır ve bu bilgilerin öğrenilmesi insanın zihninde bildiklerinin değişmesine neden olur. “Yeni bir bilgi birikimi ortaya çıkar. Bu yeni bilgi sentezi sonucunda, tasarımcı tasarlama probleminin başka bir perspektiften görerek ya da ilişkiler strüktürünü kurarak tasarımını yapar.

Tasarım için öğrenme bilgi edinmeyle sağlanır. Bilgi edinme üzerinde durulurken bilgiyi tanımlamak gerekmektedir. Bilgi doğruluğu, verilen nesnel ve öznel koşullarla gerekli ve yeterli sayılan kanıtlarla temellendirilmiş, önermeler biçiminde dile getirilebilen bilinç içeriği olarak tanımlanır. İnsan bilgisinin yapısının ve geçerliliğinin incelenmesi, bilgi felsefesinin (epistemoloji) konusunu oluşturur. Genellikle bilinen bir

özneyle bilinen bir nesne arasındaki incelenen bilgi sürecinin bu iki ögesine farklı ağırlıkların verilmesi tarih boyunca farklı bilgi felsefesi anlayışları doğurmuştur.”<sup>36</sup>

Tasarım yapılırken en çok faydalanılan metotlardan biri benzetme yapmaktır. Benzetme yaparken de doğa en büyük yardımcıdır.

Örneğin, Le Corbusier’in Ronchamp şapeli yaratıcı bir analogi (benzetme) örneğidir (resim.9). Bu şapelin çatısı bir yengeç kabuğundan yola çıkılarak tasarlanmıştır.

---

<sup>36</sup> Bayazıt, N. Endüstri Ürünleri Tasarımında ve Mimarlıkta Tasarlama Metotlarına Giriş



Resim.9. Le Corbusier "Ronchamp Şapeli"

## BÖLÜM.2

### 2.1. İnsan ve doğal yaşam etkileşimi

İnsanın kafasındaki doğa imgesi, doğa felsefesi, doğa kavramı, yalnızca doğanın açıkça algılanan öğelerinden yani dağlardan, denizlerden ormanlardan, rüzgarlardan oluşmaz. “İnsanın kafasındaki doğa kavramının, doğa felsefesinin, doğa imgesinin oluşmasında başka etkenlerin, örneğin mitolojik, dinsel inançların; kişisel toplumsal deneyimlerin, felsefi görüşlerin, felsefi kuramların; bilimsel araştırmaların, bilimsel buluşların ve onlardan yararlanılarak formüle edilen doğa yasalarının, doğa modellerinin de büyük payı vardır.”<sup>37</sup>

Doğadaki formların insan yaşamındaki alanlara yansımaları tasarımcının formu algılayış ve doğal formlara bakışı ile orantılıdır. Tıpkı diğer sanat eserlerinde olduğu gibi akımları oluşturan tarzlar zaman içerisinde belirli bir sınıflamanın içerisine girerler. Etkileşim sürecinde mobilya tasarımının doğa etkisini araştırırken soyut kavramlara rastladığımız gibi, somut objeleri de görmekteyiz. Bütün bunların yanında gelenekler ve dini etkiler de motif olarak kullanılmıştır.

Tasarımın strüktürü, malzemesi, biçimi, rengi, dokusu bütün bunların birbirinden tamamen farklı olması gerekebilir. Bu durumda analogi, ancak doğadaki formlara ve strüktürlere ve de başka insan yapısı strüktürlere ve ürünlere benzetmeyle yapılabilir. Biyonik, biyoloji ve ilgi alanları tasarımcılara yaratıcılıkları açısından birçok olanak sunmaktadır. Kent çevresine, sosyal, psikolojik ortama uymayan bir ürün tasarımının yaşama olasılığı yoktur. Bu nedenle, yalnız biyonikle kalmayıp, tasarımcıların ekolojik ve hatta etolojik alanlardan analogiler (benzetme) yapmaları gerekir.

İnsanoğlu daima doğadan fikirler almıştır. Geçmişte bu basit düzeylerde gerçekleşiyordu. Son yüzyıldaki ilerlemeler insanları biyolojik çevrelerinden uzaklaştırmaktadır. Tasarımcıların ve sanatçıların doğaya bakışı hep romantik bir çerçevede, bir çeşit bir cenneti yeniden kurma hayaliyle yapılmıştır. Bu yüzyılın, özellikle 2. Dünya Savaşı'nın bilim adamları problem çözme alanındaki soruların cevabını, biyoloji bilimlerinde aramışlar ve bugünkü ileri teknoloji düzeyine

---

<sup>37</sup> Prof.Dr. Tümer, G (2004), “Doğayla uyumlu mimarlık üzerine bir deneme”, *Yapı Dergisi* Yapı – Endüstri Merkezi, sayı:268,syf:45

ulaşılmıştır. İlk zamanlardaki insanlarla günümüz insanının arasında, yaptıkları araçlar açısından önemli farklar vardır. Eskiler için bir çekiç, yumruğun, bir kürek, avucun yerini almaktadır. Günümüzde biyonik, yalnız parçaların biçimleriyle ya da nesnelerin şekilleriyle ilgilenmemekte, doğanın nesnelerin oluşumuna etkisi ve parçaların birbirleriyle ilişkileri, sistemlerin varlığıyla da ilgilenmektedir. İnsanın sinir sistemiyle hesap makinelerinin çalışışı arasındaki benzerlikler bilim adamlarını ilgilendirmektedir. Bu nedenlerle bilgisayar bilimleriyle biyonik arasında hala ilişkiler bulunmaya çalışılmaktadır.

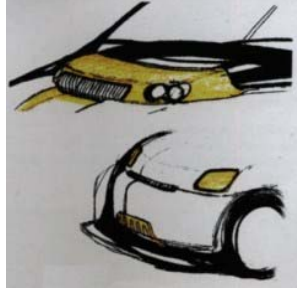
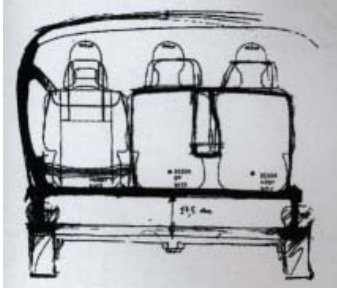
## 2.2 Doğa ve tasarım

Doğada birçok form, birçok doku, hayvan, bitki ve hatta insanların, yapısal karakterleri, tasarımcılara her zaman esin kaynağı olmuştur. Sadece mobilya tasarımında değil, farklı birçok alanda da bunları görmekteyiz.



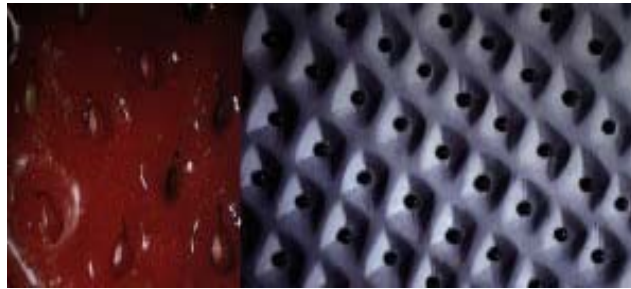
Resim.10. Multiplan, EP/VLM Group, 1999

Bu çoklu yanal elektrik priz girişi projesinde merkezi düzlem yanal yüzeylerinin üstüne kapanmaktadır. Bu biçimde, elektriği yanal olarak dağıtan bir merkezi enerji kaynağıyla bir “organizma” yaratılmıştır. Kabuklu eklem bacaklıklar ve onların karın altından çıkan kollarının hareketliliği üzerine bir çalışma, o projenin ana girdisini oluşturmaktadır. Fotoğraflar yanal dağıtımla bir merkezi güç girişi kavramını örneklemektedir (resim.10).



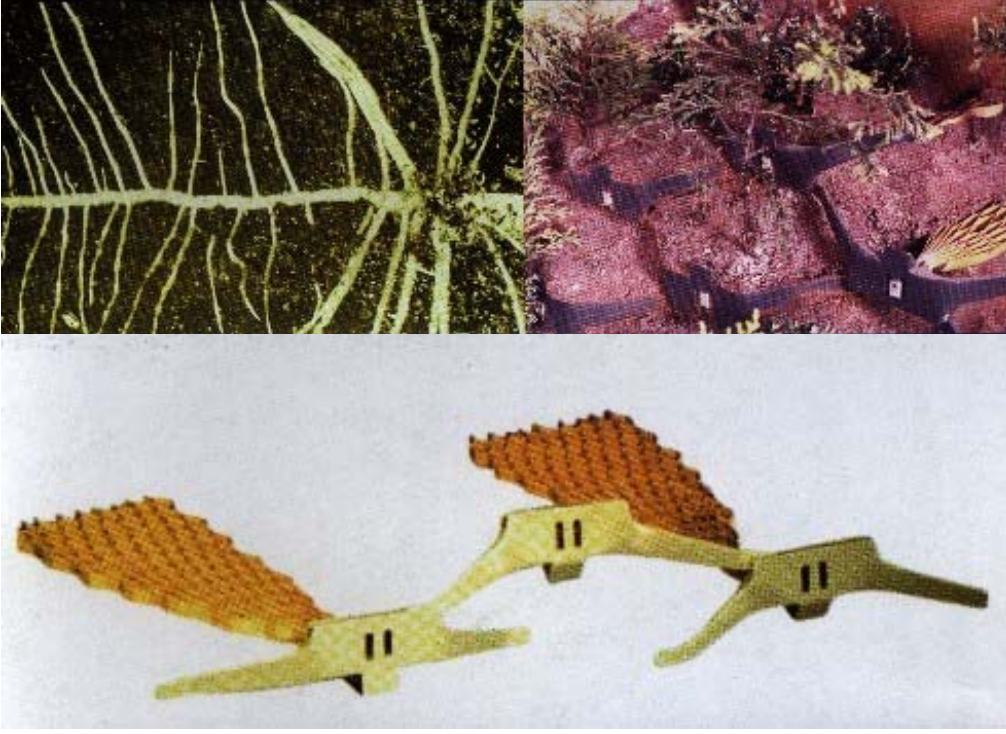
Resim.11. Multipla, Fiat Auto, 1996

Burada aracın dış hatları oturabilirlik çalışmalarıyla belirlenmiş, buna karşılık iç mekanın tanımı, insan anatomisinin özelliklerinin gözlemlenmesinden yola çıkılarak yapılmıştır. Resimler, oturabilirlik çalışmalarını, ön bölmeyi, yapısal yoğunlaştırma yoluyla bütünleme kavramını ve arabanın dışını göstermektedir (resim.11).



Resim.12. Güvenlik zemini, Artigo Pirelli Group, 1989

Körlük, görsel algının eksikliğini tamamlamak üzere diğer algıların potansiyel gücünü artırır. Yoğun yaya trafiğinin bulunduğu kamu alanları için güvenlik zemini çeşitleri yaratmak üzere, doğadaki 120 yüzey üstüne yapılan bir araştırma kullanılarak benzer modeller üretilmiştir. Resimlerde dokunma duyusu kavramı ve kaymayı önleyen güvenlik zemini görülmektedir (resim.12).



Resim.13. Yapay kökler, Italcementi, 1992

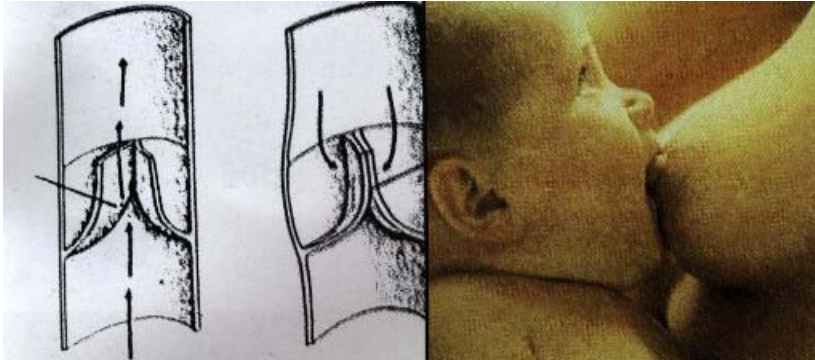
Bitki kökleri bitkinin sabitlenmesini ve zeminin sağlamlaşmasını sağlayan çengellerdir. Bu kökler üzerine yapılan çalışmalardan çıkan bu sav, erozyona uğrayan toprağın korunması için kullanılmaktadır (resim.13).





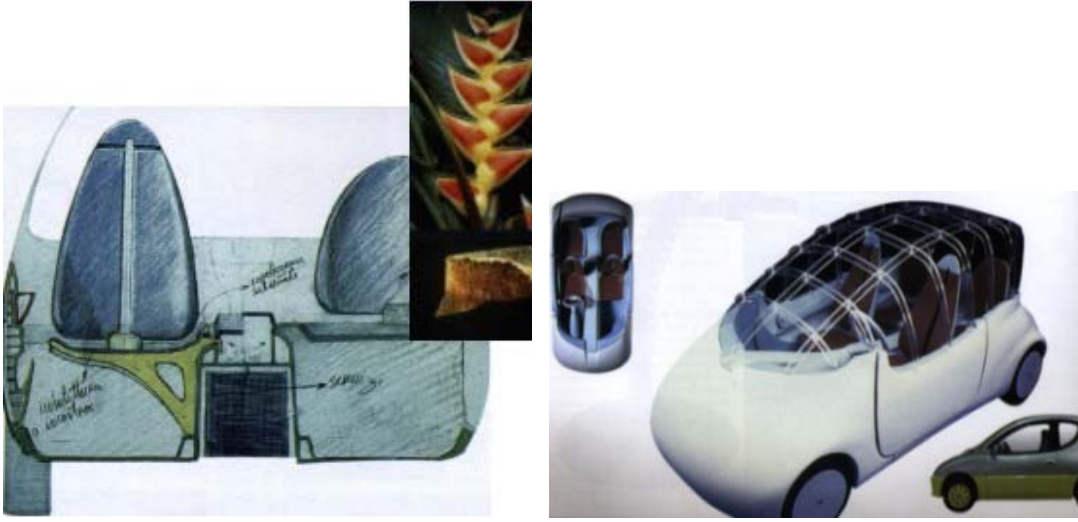
Resim.14. Robot kol, Montedipe, 1983

Burada, eksenini etrafında manevra yapabilme yeteneğini kısıtlayan “kol” ekleminden kurtulmak amacı düşünülmüştür. Fillerin hortum kasları ve bazı balıkların omurgaları üzerine yapılan bir araştırma “eklemsiz kol” un önünü açmıştır (resim.14).



Resim.15. Şampuan şişesi, Schwarzkopf, 1992

Bir annenin memesi ve sabun köpüklerinin yüzey basıncı bu projenin ilham kaynağıdır. Resimde yumuşaklık ve esneklik kavramı görülmektedir (resim.15).



Resim.16. ZIC Zero Impact Car, FIAT Auto, 1995

“Kollara ayrılan” tünel kavramı tüm Zic (Zero Impact Car) projesinin ardındaki ana düşüncedir. Resimler, kollara ayrılmayla dağılım kavramını, deniz yosununun petekli yapısındaki hafiflik kavramını, bir modelin yukarıdan iç bölgesini ve dış görünüşünü tasvir etmektedir (resim.16).



Resim.17. Frank O. Gehry “Bus Stop”

Gehry'nin otobüs durağının ana unsurları demir levhalar ve ışıktan oluşmaktadır. Gehry ışığı bu mimari örnekte yakalamaktadır. Gehry'nin Dino'su olarak adlandırılan durağın çatısı kertenkele ya da armadillo esinli bir tasarım olarak görülmektedir. Paslanmaz çelik levhaların küre biçiminde eğilip, bükülüp nikel kaplama çelik iskelet üzerine oturtulmasıyla yapılan çatı, aslında çatıdan çok gökyüzünü yakalayan bir ağı andırmaktadır (resim.17).



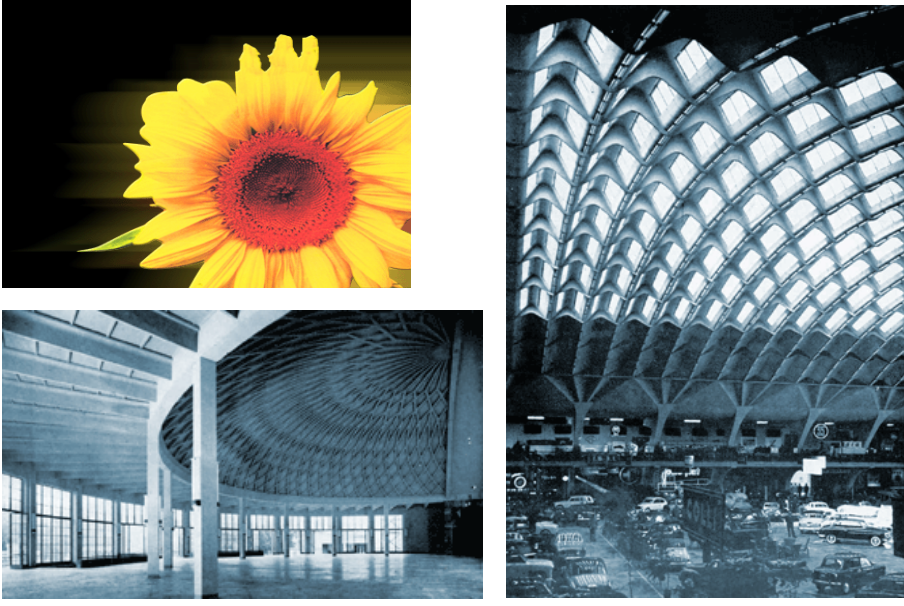
Resim.18. Bell's Bridge&Armadillo



Resim.19. Gaudi

Doğadaki organik formlar, mimari tasarımlarda hem tasarımcıya ilham kaynağı olmakta, hem de yapının çevrede yabancı bir biçim olarak algılanmamasına neden olmaktadır.

Kabuklu bir hayvan olan armadillo, yukarıda görülen köprüye (resim.18) esin kaynağı olmuştur.



Resim.20. Pier Luigi Nervi

Arının göz yapısının çok geniş açılı kameralara, bir ayçiçeğinin yapısının, Pier Luigi Nervi'nin toplantı ve spor salonlarını geçen büyük strüktürlere (resim.20), Buckminster Fuller'i jeodezik kubbelerine, ateş böceğinin İnci Mutlu'nun tasarımı olan elektrik sayacına esas oluşturması, doğal formların oldukça farklı alanlarda esin kaynağı olarak kullanılmasına güzel örnekler oluşturmaktadır.

### 2.2.1. Doğadaki formların mobilya tasarımında uygulanması

Doğal formlar tasarımcıya sadece estetik kaygısı nedeni ile esin olmamıştır. Doğadaki canlılar ve nesnelere zamanla yapısal ve işlevsel olarak en mükemmel hallerini almışlardır. Teknoloji ilerledikçe de doğaya olan özlem artmış ve tasarımlarda doğal formlar, çizgiler daha çok görülmeye başlamıştır.

Birçok strüktürel ve işlevsel karmaşıklığın çözümünde de doğadan faydalanılmıştır. Hatta bu, sadece mobilya tasarımcılarını değil, birçok meslek alanlarında da esin kaynağı olmuştur. Ancak bu esinlenmeler çoğunlukla, sadece işlevsellik göz önünde bulundurularak, estetik kaygı taşımadan gerçekleştirilir. İşte tasarımcının görevi de burada başlamaktadır.

### 2.2.1.1. Biçimsel etkilenme

İnsanın en çok gerçekleştirdiği eylem oturma eylemidir. Geçmişten bugüne kadar da bu yönde çok çeşitli yasarımlar yapılmıştır. “Ancak “bir şeyşeri tasarlayıp onları yeniden biçimlendirme düşüncesi”, temelde hemen hemen hiç değişmeden süregelmiştir.”<sup>38</sup> Mobilya tasarlanırken, çevrede görülen tüm biçimler, tasarımcıyı etkiler. Bu biçimlere yorum katılır ve istenilen tasarım elde edilir.



Resim.21. Eero Aarnio "Pony"



Resim.22. Eero Aarnio "Tipi"



Resim.23. Pierre Paulin "Tongue"



Resim.24. Tom Dixon "S"

Çevremizdeki pek çok ürün, insan bedeninin çizgilerini takip etmektedir (resim.23-24). Tasarımın insan bedenine neden yöneldiği sorusu tasarım dünyasında uzun süreden beri tartışılmaktadır. En önemli sebeplerinden birisi, her türlü tanıdık figürün kullanıcıda pozitif bir çağrışım yaratması ve böylece kolaylıkla benimsenmesidir.

İnsanoğlu tarih boyunca bedeninin formülünü çözmeye çalışmıştır. İlk olarak Yunanlılar insan figürünün “altın oran” a oturduğunu keşfetmişlerdir. Ananasın, ayçiçeğinin,

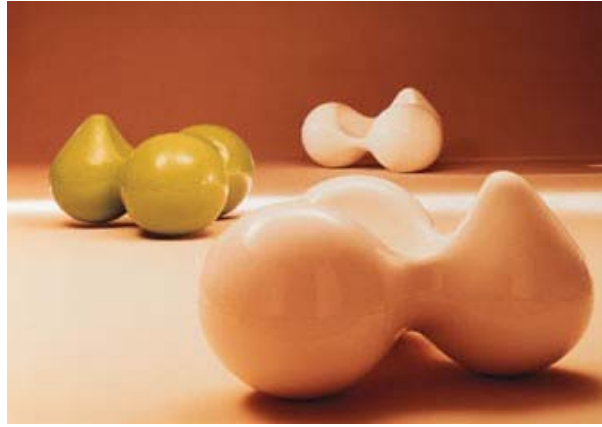
<sup>38</sup> Prof.Dr.Küçükerman, Ö, Endüstri İçin Ürün Tasarımında Yaratıcılık, YEM Yayınları, Ekim 1996, sayfa.14

deniz kabuğunun kıvrımlarında beliren altın oran 1.618, insan bedeninin oranlarında da kendini göstermektedir. İnsana odaklanan Rönesans Avrupa'sında ise insan bedeni formu merkezdeki yerini almıştır.



Resim.25. Sori Yanagi "Butterfly"

"Butterfly", isminden de anlaşılacağı gibi kelebeğin estetik çizgilerinden esinlenerek tasarlanmış, ahşabın sıcak ve yalın etkisiyle birleştirilmiştir (resim.25). Bu iskemle batı ve doğu kültürünün zarif, uyumlu senteziyle tasarlanmıştır.



Resim.26. Eero Aarnio "Tomato"

Domates formundan yola çıkılarak tasarlanmış bu mobilya alışılmışın dışında, içeri ve dışarı kullanım için tasarlanmıştır (resim.26). Bu küresel form fiberglas ve polyester olarak kalıba dökülmüştür.

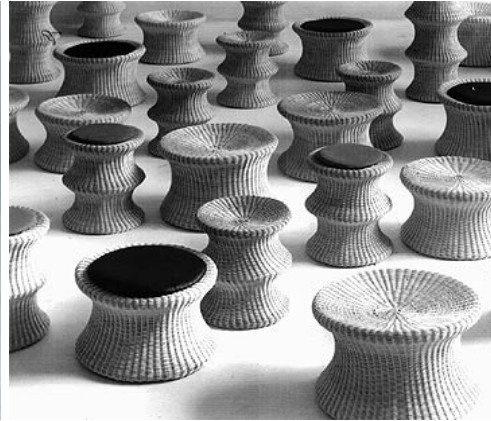


Resim.27. Takenobu Igarashi "Zao"

Bu tabureler sınırlı ve minimalist bir çizgiyle Zen bahçelerini hatırlatmaktadır. Oturma yerleri yüzen zambak yapraklarına benzemektedir (resim.27).



Resim.28.Aarnio "Bubble"



Resim.29. Aarnio "Mushroom"



Resim.30. Bernard Rancillac "Elephant Chair"



Resim.31. Erwine and Etselle Laverne "Tulip"



Resim.32. Peter Ghyczy "Garden egg"



Resim.33. Eero Saarinen "Grasshopper"



Resim.34. Arne Jacobsen "Swan"



Resim.35. Harry Bertoia "Diamond Armchair"



Resim.36. Atilla Kuzu "Taklamakan"

Taklamakan oturma elemanının tasarım kriteri, Prizmatik formdan organik forma geçiş yaparken ergonomik bir yapı oluşturmaktır. Taklamakan Çöl'ünde şiddetli

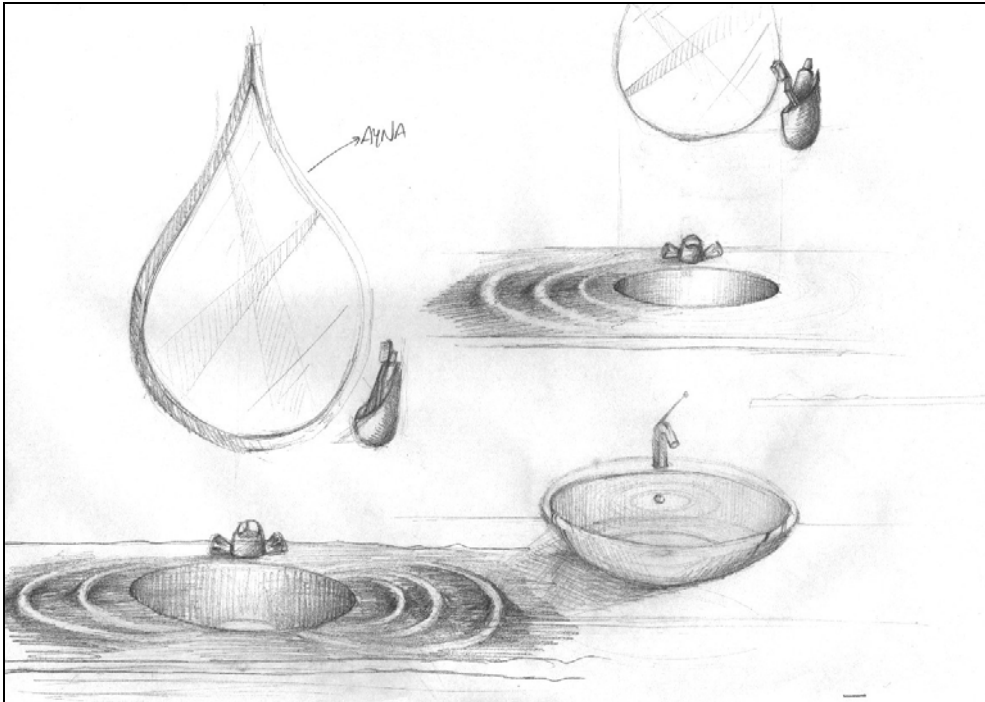


rüzgarların etkisi ile oluşan katmanlı kum tepeliklerinin, esrarengiz ve ilginç görünümü tasarımcıya ilham kaynağı olmuştur (resim.36)

Tasarımcı, tasarlama aşamasında etkilendiği doğal formları tasarımına aktarırken, aldığı esin sadece form yönünden olmayabilir. Birçok yönden doğa esin kaynağı olarak kullanılabilir. Güneş batışının binalarla oluşturduğu kompozisyon (resim.37), su damlasının suya düştüğünde yarattığı dalgalanma (eskiz.1) tasarımlarken salt formdan kaynaklı bir esin olmadığına örneklerdir.



Resim.37. Gaetano Pesce "Sunset in New York"



Eskiz.1. Merih Vural, ayna ve banyo tezgahı tasarım eskizi

Su damlasının bir su birikintisine düştüğünde oluşan görüntüden yola çıkarak tasarladığım ayna ve banyo tezgahı, bu doğal olayı açıkça yansıtmaktadır (eskiz.1).

### 2.2.1.2. Strüktürel etkilenme

“Doğadaki her canlı, biçiminin strüktür çözümünü, malzeme ve çevre koşullarına bağlı olarak çözmüştür.”<sup>39</sup> Bazı canlıların, biçimlerini ayakta tutabilmek için ayrı bir taşıyıcı sisteme ihtiyaçları vardır. Birçok mobilya tasarımı da bu sistemde ayakta dururlar. “Doğanın kendisi, kimyasal mikro kademedede strüktürlenmektedir.”<sup>40</sup> Bir mobilyanın biçimlenmesi de doğanın temel strüktürlenmesi ile yönetilmektedir.

Örümcek ağının strüktürel yapısının sağlamlığı, tasarımcı için iyi bir esin olmuştur.



Resim.38. Hoffer“ Spider chairs”

Bu örnekte de görüldüğü gibi, örümcek ağı direkt olarak bir oturma elemanına uygulanmıştır (resim.38). Ayrıca işlev olarak da örümcek ağının esnekliğini mobilyada görebiliyoruz.

<sup>39</sup> Yrd.Doç.Onur, S., Mobilya biçimlenişine etki eden faktörler ve tasarımcı kullanıcı faktörü üzerine bir yöntem önerisi, Doktora tezi, İstanbul, 2000

<sup>40</sup> Prof.Dr.Küçükerman, Ö, Doçentlik tezi, kaynak GÜREL, Sedat, a.g.e. sayfa.38



Resim.39. "Honey"

Doğada, bazı formların tekrarından oluşan konstrüksiyonlar bulunmaktadır. Arıların bal peteği bu şekilde oluşmuştur. Bu mobilya da petek dokusunun tekrarından oluşturulmuştur.

### 2.2.1.3. Birebir uygulama

Doğa taklit yoluyla güzelliğin peşinden koşmaz. Bir bakıma insan estetik değerlendirmesinin en üst noktasıdır, çünkü doğa onun kaynağıdır. Kimi zaman tasarımcı doğadan algıladıklarına ya da gördüklerine hiçbir şey katmaksızın, sadece malzeme ile oynayarak, bunları mobilya olarak hayatımıza katmaktadır. Bunlar birebir form taklit edilerek tasarlanmış mobilyalardır(resim.40-41-42).



Resim.40.Matta  
"MAGriTTA"



Resim.41.Strum  
"Pratone"



Resim.42.Gionatan  
De Pas "Joe"



Resim.43.Strum“The Nest”



Resim.44. Frank Tjepkema and Janneke Hooymans

Kuş yuvasının rahatlığı insan hayatına değişiklik uygulanmadan geçirilmiştir (resim.43-44).



Resim.45.Gianni Osgnach “Wave”

Doğanın dinamizminden esinlenerek mobilyaya dönüşen tasarımlar, durağan formlardan farklı olarak mekana hareketlilik de kazandırabilirler.

Dalga formu birebir taklit edilerek tasarlanmış koltuk, dinamik formlara iyi bir örnektir (resim.45).



Resim.46. Masanori Umeda Resim.47. Masanori Umeda Resim.48. Masaroni Umeda  
"Rose"

Bir iddiaya göre, Japonlar bu bolluk ve zenginlik içerisindeki yaşantıları sırasında, kendi doğal güzelliklerini yok etmişlerdir. Bu tasarımcı da tasarımlarında çiçek motifleri kullanarak, Japon kültürünü yeniden keşfetmeyi hedef almıştır. İnsanlar özlem duydukları, ya da yok olmaya yüz tutmuş doğal güzellikleri, tasarımlarına uygulayarak ölümsüzleştirebilmektedirler (resim.46-47-48).



Resim.49. Allen Jones "Fetischistische stoel "



Resim.50. "Homme"

Oturmak, hayatımızda en çok gerçekleştirdiğimiz eylem şeklidir. Oturma sırasında vücudun aldığı form, oturma mobilyalarının biçimlenmesinde esas oluşturmaktadır. Dolayısıyla bir insan formu da mobilyanın esas biçimini oluşturabilmektedir (resim.49-50).

## BÖLÜM.3

### 3.1. Sonuç

Bir ürünü tasarlama ve biçimlendirme düşüncesi, tarih içinde çok uzun bir zaman dilimi boyunca, çok değişik yollarla uygulanarak ve gittikçe de hızlanarak süregelmiştir. İnsanoğlu geçmişten günümüze kadar her alanda doğadan esinlenmiştir. Sanatın her dalında (resim, heykel, vb.), mimarlıkta, endüstriyel tasarımda ve daha birçok alanda doğanın çizgilerine rastlamaktayız.

Tasarımcı organik formlu tasarımlarının yanı sıra, inorganik formlu tasarımlarında da doğadan esinlenmektedir. Çünkü tasarlarken kullanacağı veriler, gördükleriyle, izledikleriyle, tattıklarıyla kısacası tüm birikimleriyle oluşmuştur.

Tasarımcının özgür ortamda yaratacağı tasarımla, bir takım baskılar altında (ekonomik, psikolojik vs.) gerçekleştirmeye çalışacağı tasarım arasında oldukça fark olacaktır.

Bir tasarımın doğanın izlerini taşımaması mümkün değildir. Çünkü her ürün, onu hazırlayan ve oluşturan koşullara bağlı olarak biçimlendirilir. Ve tasarımcı da her insan gibi doğanın içinde var olmuştur ve varlığını sürdürmektedir. İnsanoğlu diğer canlılardan farklı olarak, duyu organlarıyla birlikte, aynı zamanda, düşünebilme yetisine de sahiptir. Bu sebeple doğadan algıladıklarını yorumlayabilir, değiştirebilir ve işlevsellik kazandırabilir. Tasarımcının bu konudaki belirgin ayrıcalığı daha gelişmiş yeteneklere sahip olmasıdır. Örneğin, dinamik dalga formunu (resim.44) gündelik yaşantımızda kullandığımız bir mobilya haline getirebilir. Bu sadece form açısından olmayabilir. Malzeme kullanımında, ya da verilmek istenen efektlerde de aynı durum söz konusudur. Asıl olarak doğa, tasarımcının işini oldukça kolaylaştırmaktadır.

## KAYNAKLAR

1. *Art Decor*, Doğan Burda Rizzoli Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş., Mart 2003, sayı:120, syf:70
2. *Art Decor*, Doğan Burda Rizzoli Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş., Temmuz 2003, sayı:124
3. *Art Decor*, Doğan Burda Rizzoli Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.,
4. *Antik&Dekor*, “Rejans Stili”, Haziran-Temmuz-Ağustos 2002, sayı:71
5. *Antik&Dekor*, “Art Nouveau ve Art Deco Mobilyalar”, Mayıs 2001, sayı:64
6. Fiell C.ve Fiell P. (2000), 1000 Chairs, Taschen
7. Proto, M, Yayınlanmamış Tasarım Tarihi Ders Notları
8. Bayazıt, N. Endüstri Ürünleri Tasarımında ve Mimarlıkta Tasarlama Metotlarına Giriş
9. *Tasarım*, Mimarlık İç Mimarlık ve Görsel Sanatlar Dergisi, Ocak-Şubat 1991, sayı:10, syf:102
10. Ansiklopedik Mimarlık Sözlüğü, Doğan Hasol . syf: 498
11. Encyclopedia of World Art . syf: 335
12. Longman Dictionary of Contemporary English New Edition, Longman Group UK, 1987
13. Felsefe Ansiklopedisi, Kavramlar ve Akımlar, Orhan Hançerlioğlu Cilt6/5-T, Remzi Kitapevi, 1979
14. Dictionary of The Arts, Philosophical Library, Martin L. Wolf New York, USA
15. Oxford Advanced Learner’s Dictionary of Current English Oxford University Pres, 1974
16. Yrd.Doç.Onur, S., Mobilya biçimlenişine etki eden faktörler ve tasarımcı kullanıcı faktörü üzerine bir yöntem önerisi, Doktora tezi, İstanbul, 2000, kaynak “Gereksinim”, T.D.K.S., a.g.e., syf:441
17. Yrd.Doç.Onur, S., Mobilya biçimlenişine etki eden faktörler ve tasarımcı kullanıcı faktörü üzerine bir yöntem önerisi, Doktora tezi, İstanbul, 2000 , kaynak Doç. Dr. Nuri BİLGİN, a.g.e., syf:52
18. Yrd.Doç.Onur, S., Mobilya biçimlenişine etki eden faktörler ve tasarımcı kullanıcı faktörü üzerine bir yöntem önerisi, Doktora tezi, İstanbul, 2000, kaynak Dökmen, Ü., Sanatta ve Günlük Yaşamda İletişim Çatışmaları ve Empati, Sistem y.e. İstanbul, syf:37
19. Yrd.Doç.Onur, S., Mobilya biçimlenişine etki eden faktörler ve tasarımcı kullanıcı faktörü üzerine bir yöntem önerisi, Doktora tezi, İstanbul, 2000, kaynak Erinç, S., M., a.g.e., syf:118
20. Yrd.Doç.Onur, S., Mobilya biçimlenişine etki eden faktörler ve tasarımcı kullanıcı faktörü üzerine bir yöntem önerisi, Doktora tezi, İstanbul, 2000, kaynak Doç.Dr. Ayla ERSOY, a.g.e.,syf:10
21. Yrd.Doç.Onur, S., Mobilya biçimlenişine etki eden faktörler ve tasarımcı kullanıcı faktörü üzerine bir yöntem önerisi, Doktora tezi, İstanbul, 2000, kaynak Prof. Nihat GÜNER, a.g.e., syf:101
22. Edward, L., S. (1994), Furniture: A Concise History, Thames and Hudson Slovenia, syf:7
23. Davis, F., Moda Kültür ve Kimlik, Yapı Kredi Yayınları, 1987, İstanbul, syf:27
24. Demirsoy, A., Yaşamın temel kuralları, Metaksan a.ş.,syf:78
25. Doğan, İ., Sosyoloji Kavramlar ve Sorunlar, Sistem Yayıncılık, 1998, İstanbul, syf:297
26. Prof.Dr. Tümer, G (2004), “Doğayla uyumlu mimarlık üzerine bir deneme”, *Yapı Dergisi* Yapı –Endüstri Merkezi, sayı:268,syf:45

27. Dr. Harry Alder, Çev. Fatma Can Akbaş, Kişisel Mesleki Başarıya Ulaşmada Beyin Gücünü Etkin Kullanma Sağ Beyin Yöneticisi, Kariyer Yayıncılık, 2000, İstanbul, syf:21
28. Dormer, P., Design Since 1945, Thames and Hudson, New York, 1995
29. *Domus*, 1 Numara Hearts Yayıncılık, Aralık-Ocak 2000, sayı:2
30. *Yapı*, Yapı-Endüstri Merkezi, Mart 2004, sayı:268
31. İrez, F, "Mobilya Sanatı ve XIX.yy Osmanlı Saray Mobilyası", yayınlanmamış doktora tezi, İstanbul Üniv. Edebiyat Fak. Arkeoloji ve Sanat Tarihi Bölümü (1984)
32. *Sanatsal Mozaik*, "Rönesans Mobilyası", Ekim 1996, sayı:14
33. Eczacıbaşı Sanat Ansiklopedisi-2, Yem yayınları 1997, sayfa:1278
34. *Mobilyanın Öyküsü*, Kasım 2002, sayfa:4
35. Prof.Dr.Küçükerman, Ö, Endüstri İçin Ürün Tasarımında Yaratıcılık, YEM Yayınları, Ekim 1996, sayfa.14