

T.C.
VAN YÜZÜNCÜ YIL ÜNİVERSİTESİ
FEN BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ
PEYZAJ MİMARLIĞI ANABİLİM DALI

**MEKÂNSAL TASARIMDA ESKİZ KULLANIMLARI VE ESKİZE KARŞI
TUTUMLARIN BELİRLENMESİ**

YÜKSEK LİSANS TEZİ

HAZIRLAYAN: Yeşim SAVU
DANIŞMAN: Prof. Dr. Şevket ALP

VAN-2020

T.C.
VAN YÜZÜNCÜ YIL ÜNİVERSİTESİ
FEN BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ
PEYZAJ MİMARLIĞI ANABİLİM DALI

**MEKÂNSAL TASARIMDA ESKİZ KULLANIMLARI VE ESKİZE KARŞI
TUTUMLARIN BELİRLENMESİ**

YÜKSEK LİSANS TEZİ

HAZIRLAYAN: Yeşim SAVU

VAN-2020

KABUL VE ONAY SAYFASI

Peyzaj Mimarlığı Anabilim Dalı'nda Prof. Dr. Şevket Alp danışmanlığında, Yeşim SAVU tarafından sunulan “**Mekansal Tasarımda Eskiz Kullanımları ve Eskize Karşı Tutumlarının Belirlenmesi**” isimli bu çalışma Lisansüstü Eğitim ve Öğretim Yönetmeliği'nin ilgili hükümleri gereğince 23/12/2019 tarihinde aşağıdaki jüri tarafından oy birliği / oy çokluğu ile başarılı bulunmuş ve Yüksek lisans tezi olarak kabul edilmiştir.

Başkan: Prof. Dr. Şevket Alp

İmza:

Doç. Onur ŞATIR

İmza:

Üye: Dr. Öğr. Üyesi Yelda MERT

İmza:

Fen Bilimleri Enstitüsü Yönetim Kurulu'nun 24.01.2020 tarih ve 20.20.16-1 sayılı kararı ile onaylanmıştır.

İmza
Prof. Dr. Suat ŞENSOY
Enstitü Müdürü



TEZ BİLDİRİMİ

Tez içindeki bütün bilgilerin etik davranış ve akademik kurallar çerçevesinde elde edilerek sunulduğunu, ayrıca tez yazım kurallarına uygun olarak hazırlanan bu çalışmada bana ait olmayan her türlü ifade ve bilginin kaynağına eksiksiz atıf yapıldığını bildiririm.

(İmza)

Yeşim SAVU

ÖZET

MEKÂNSAL TASARIMDA ESKİZ KULLANIMLARI VE ESKİZE KARŞI TUTUMLARIN BELİRLENMESİ

SAVU, Yeşim
Yüksek Lisans Tezi, Peyzaj Mimarlığı Ana Bilim Dalı
Tez Danışmanı: Prof. Dr. Şevket ALP
Ocak 2020, 89 sayfa

Ön çalışma veya taslak anlamına gelen “eskiz” tasarım sanatlarında kullanılan bir kavramdır. Son yıllarda bilgisayar teknolojileri kullanılarak bilgisayar destekli tasarımla tasarım taslakları yapılmaya ve anlatılmaya çalışılmaktadır.

Bu tez çalışmasında temel amaç, tasarımsal çalışmalarda eskiz dilinin nasıl bir yapıya ve işleve sahip olduğunu incelemektir. Tasarımda eskizin önemi, yaklaşımı ve eskizin türleri, nitelikleri irdelenmiş; bu yaklaşımlar doğrultusunda bir amaç ortaya çıkarılmıştır. Ünlü mimarların bilgisayar destekli tasarımlarıyla eskiz çalışmalarının karşılaştırılması yapılmış ve bu karşılaştırmalar neticesinde değerlendirmelerde bulunulmuştur.

Yöntem kısmında, Michel Fuocault’un bakış açısından yola çıkılmış, belirlenen kriterlerle ünlü mimarların eskiz ve bilgisayar destekli tasarımları bu doğrultuda irdelenmiştir. Bu incelemeler yapılırken, Fuocault’un söylem analizinden ve enformel (biçimsel olmayan) görüşmelerden faydalanılmıştır. Görüşmeler çerçevesinde yüz dokuz adet anket çalışması yapılmış, tasarım kullanıcılarının görüşleri alınmış, ortaya çıkartılan başlıklar sayesinde eskizin önemi ve dili üzerine anlamlı bulgular elde edilmiştir.

Ortaya konulan bulgulardan en dikkat çekici olanı kullanıcıların büyük bir kısmının eskizle bilgisayar destekli tasarıma bakış açılarının aynı oranda olmasıdır. Sonuç olarak bu çalışmada eskize yönelimin fazla olması gerektiği, bunun tasarım hayatıyla harmanlandığında çalışmalardaki ifade dilinin oldukça kuvvetlendirebileceği ortaya koyulmuştur.

Anahtar kelimeler: Bilgisayar destekli tasarım, Eskiz, Michel Faucault, Söylem analizi.



ABSTRACT

THE USE OF SKETCH IN SPATIAL DESIGN AND DETERMINATION OF ATTITUDES AGAINST THE SKETCH

SAVU, Yeşim

M.Sc. Thesis, Department of Landscape Architecture

Supervisor: Prof. Dr. Şevket ALP

January 2020, 89 pages

Sketch, which means preliminary work or draft, is a concept used in design arts. In recent years, computer aided design using computer technologies has been tried to be made and explained.

The main purpose of this thesis is to examine the structure and function of sketch language in design studies.. The importance, approach and types of sketch in design have been examined ; the purpose has been developed in line with these approaches. The comparison of the computer aided designs of the famous architects with the sketches has been compared and they have been evaluated as a result of these comparisons.

In the method section, from the point of view of Michel Fuocault, sketches and computer-aided designs of famous architects with the criteria determined have been examined in this direction. Fuocault's discourse analysis and informal (informal) interviews have been used during these examinations. One hundred and nine questionnaires have been conducted within the framework of the interviews, the opinions of the design users have been take and significant findings have been obtained on the importance and language of the sketch thanks to titles that have been revealed

The most remarkable of the findings that have been found is that the majority of users have the same perspective on sketching and computer-aided design. As a result, in this study, it has been shown that sketch orientation should be more and when this is blended with the design life, the expression language in the studies can be highly strengthened.

Keywords: Computer aided design, Sketch, Michel Faucault, Discourse.



ÖN SÖZ

Bu tez çalışmasında, benden yardımlarını esirgemeyen danışmanım Sayın Prof. Dr. Şevket Alp'e; göstermiş oldukları sebat ve sabır için eşim ve ailemin diğer bireyelerine teşekkürü bir borç bilirim.

2020

Yeşim SAVU



İÇİNDEKİLER

	Sayfa
ÖZET	i
ABSTRACT	iii
ÖN SÖZ.....	v
İÇİNDEKİLER.....	vii
ÇİZELGELER LİSTESİ	ix
ŞEKİLLER LİSTESİ.....	xi
1.GİRİŞ.....	1
1.1. Çalışmanın Amacı.....	1
1.2. Yöntem.....	1
2. KAYNAK BİLDİRİŞLERİ	3
2.1.Tasarım	3
2.1.1. Tasarım nedir?	3
2.1.2. Tasarım ilkeleri - algı	4
2.1.3.Tasarlama süreci	12
2.2. Eskiz Nedir?.....	14
2.2.1.Eskizin önemi.....	15
2.2.2.Eskizin türleri.....	16
2.2.3. Eskizin nitelikleri	22
2.2.4. Bilgisayar destekli tasarım programlar ile eskiz çalışmasını karşılaştırılması	25
3. MATERYAL VE YÖNTEM.....	31
3.1. Belirlenen Eskiz Çalışmalarına Michel Foucault'un Söylem Analizi İle Yaklaşım.....	35
3.1.1. Bilgi.....	39
3.1.2.İktidar	40
3.1.3. Söylem.....	42
4. BULGULAR VE TARTIŞMA.....	45
5. SONUÇ.....	77
KAYNAKLAR.....	81

	Sayfa
EKLER	83
ÖZ GEÇMİŞ.....	89



ÇİZELGELER LİSTESİ

Çizelge	Sayfa
Çizelge 4. 1. Değerlendirilen korelasyonlar	45
Çizelge 4. 2. Puanlama sistemi için tanımlayıcı istatistikler	46
Çizelge 4. 3. Frekans çizelgesi	46
Çizelge 4. 4. Cinsiyet.....	46
Çizelge 4. 5. Eğitim durumu.....	47
Çizelge 4. 6. Çalışma durumu	47
Çizelge 4. 7. Değerlendirme kriteri sonuçları.....	48
Çizelge 4. 8. Değerlendirme kriteri	48
Çizelge 4. 9. Proje için ön çalışma yapar mısınız sorusu sonuçları	49
Çizelge 4. 10. Sizce tasarım ilk önce nerde başlamalı.....	50
Çizelge 4. 11. Tasarım ve çizim yeteneği sizce nasıl kazanılır sorusu sonuçları	51
Çizelge 4. 12. Eskizin sınırları olmalı	52
Çizelge 4. 13. Eskiz sınırsız olmalı	52
Çizelge 4. 14. Cinsiyet eskiz sınırsız olmalıdır	53
Çizelge 4. 15. Cinsiyet eskiz sınırsız olmalıdır	54
Çizelge 4. 16. Sizce tasarım ilk önce nerde başlamalı.....	55
Çizelge 4. 17. Bu bölümü severek mi seçtiniz	56
Çizelge 4. 18. İşinizi severek mi yapıyorsunuz	57
Çizelge 4. 19. Eskiz aslında bir ifade şekli.....	58
Çizelge 4. 20. Tasarımın dilinin eskiz olduğunu düşünmek.....	59
Çizelge 4. 21. Eskiz bakış açısını geliştirir.....	59

Çizelge	Sayfa
Çizelge 4. 22. Eskiz aslında bir ifade şekli.....	60
Çizelge 4. 23. Çalışma durumu	61
Çizelge 4. 24. Eskiz aslında bir ifade şekli.....	62
Çizelge 4. 25. Eskiz aslında bir ifade şekli.....	63
Çizelge 4. 26. Tasarımın dilinin eskiz olduğunu düşünmek.....	64
Çizelge 4. 27. Tasarımın dilinin eskiz olduğunu düşünmek.....	65
Çizelge 4. 28. Tasarımın dilinin eskiz olduğunu düşünmek.....	66
Çizelge 4. 29. Tasarımın dilinin eskiz olduğunu düşünmek.....	67
Çizelge 4. 30. Eskiz bakış açısını geliştirir.....	68
Çizelge 4. 31. Eskiz bakış açısını geliştirir.....	69

ŞEKİLLER LİSTESİ

Şekil	Sayfa
Şekil 2.2. Denge örneği.	7
Şekil 2. 9. Tasarım süreci şeması.	13
Şekil 2.10. Eskiz türleri sayfası.	17
Şekil 2. 11. Düşünme ve anlatım aracı olarak eskizler (İnceoğlu ,1995).	18
Şekil 2. 13. Eskizler, çizerek düşünme düşünerek çizme(İnceoğlu 2012).	20
Şekil 2. 14. Eskizler, çizerek düşünme düşünerek çizme (İnceoğlu 2012).	21
Şekil 2. 15. Eskizin nitelikleri.	22
Şekil 2. 16. Bilgisayar destekli tasarımda kullanılan Archicad programı.	28
Şekil 2. 17. Bilgisayar destekli tasarımda kullanılan Artlantis programı.	29
Şekil 2.18. Bilgisayar destekli tasarımda kullanılan Sketchup pro programı.	29
Şekil 2. 19. Bilgisayar destekli tasarımda kullanılan Lumion programı.	30
Şekil 3. 20. Steven Holl NCCA Moscow örneği.	32
Şekil 3. 21. Steven Holl üniversite kampüsü örneği.	32
Şekil 3. 22. Zaha Hadid Kültür Merkezi.	33
Şekil 3. 23. Zaha Hadid.	33
Şekil 3. 24. Santiago Calatrava.	34
Şekil 3. 25. Santiago Calatrava örneği.	34
Şekil 3. 26. Foucault göre oluşturulan kriterler.	35
Şekil 3. 27. Söylem şeması.	39
Şekil 4. 28. Çalışma durumu.	47

Şekil	Sayfa
Şekil 4. 29. Değerlendirme kriteri sonuçları.....	48
Şekil 4. 30. Proje için ön çalışma yapar mısınız sorunun cevabı.	49
Şekil 4. 31. Sizce tasarım ilk önce nerde başlamalı.	50
Şekil 4. 32. Tasarım ve çizim yeteneği sizce nasıl kazanılır sorusu sonuçları.....	51
Şekil 4. 33. Eskiz sınırsız olmalıdır sorusu sonuçları.....	54
Şekil 4. 34. Eskizin sınırları olmalıdır sorusu sonuçları.....	55
Şekil 4.36.Tasarım ilk önce nerde başlamalı sorusu sonuçları.....	56
Şekil 4. 37. Tasarım ilk önce nerde başlamalı.....	57
Şekil 4. 38. Tasarım ilk önce nerde başlamalı.....	58
Şekil 4.39. Eskiz bakış açısını geliştirir.....	60
Şekil 4.40. Eskiz aslında bir ifade şekli.....	61
Şekil 4. 41. Eskiz aslında bir ifade şekli.....	62
Şekil 4. 42. Eskiz aslında bir ifade şekli.....	63
Şekil 4.43. Tasarımın dili eskiz.....	64
Şekil 4. 44. Tasarımın dilinin eskiz olduğunu düşünmek.....	65
Şekil 4. 45. Tasarımın dilinin eskiz olduğunu düşünmek.....	66
Şekil 4. 46. Tasarımın dilinin eskiz olduğunu düşünmek.....	67
Şekil 4.45. Eskiz bakış açısı.....	68
Şekil 4. 46. Eskiz bakış açısını geliştirir.....	69
Şekil 4.47. Steven Holl örneği.....	72
Şekil 4.48. Steven Holl örneği.....	73
Şekil 4. 49. Zaha Hadid örneği.....	74

Şekil	Sayfa
Şekil 4.50. Zaha Hadid örneği 2.....	74
Şekil 4.51. Steven Holl örneği 2.....	75
Şekil 4.52. Steven Holl Örneği 3.....	75
Şekil 4.53. Santiago Calatrava örneği.....	76
Şekil 4.55. Bilgisayar ile eskiz arasındaki fark.....	77





EKLER DİZİNİ

Ek	Sayfa
Ek 1. Anket.....	83



1.GİRİŞ

1.1. Çalışmanın Amacı

Bu tez çalışmasında, Foucault'un bakış açısı ve geliştirdiği söylem analizleri ışığında eskizin önemi ve değerinin gösterilmesi amaçlanmıştır. Tasarım sürecinin başlangıç noktası olarak eskiz yapmanın, bu teknolojik çağda halen bir ihtiyaç olduğu, el ile sonsuz çalışma yapılabileceği, tasarımın olduğu her mecrada eskizin değerli olduğu gösterebilmek amaçlanmıştır.

Eskiz, çağlardan beri herhangi bir dolmenin oluşumunda, gökdelen gibi yüksek bina çalışmalarında, endüstriyel tasarımda oluşacak ürünlerde, makine mühendislerinin herhangi bir parça tasarımında kullanılacak yöntemdir.

Bu çalışmada tasarımlarda teknolojik ürünlerin yetersiz kaldığını, insanların kendi elleriyle yaptıkları eskizlerin yerinin doldurulamayacağı ve bu durumla ilgili felsefik bir yaklaşımın olduğunu göstermek hedeflenmiştir.

1.2. Yöntem

Çalışmadaki temel amaç Foucault'un söylem analizi ile oluşturulan kriterlere bağlı kalarak eskiz ile dijital arasındaki farklılıkları değerlendirmektir. Foucault'un bu kapsamda yöntemi, diğer yöntemlerle farklılıkları ortaya koymaktadır. Tez çalışmasında Foucault'un yaptığı araştırmalar ve değerlendirmelerden yararlanılmış ve bu yöntem farklılığının ifade biçimi arasında oluşturduğu değişiklikler Foucault'un düşüncelerine göre değerlendirilmiştir.

Bu çalışma düşünürün bilgi, iktidar, söylem, çözümlenmelerinden yararlanılmaktadır. Foucault'a göre yöntemin esası, söylemlerin belirlenmiş pratiklerin nesneleşmesinden ibarettir.

2. KAYNAK BİLDİRİŞLERİ

2.1.Tasarım

2.1.1. Tasarım nedir?

Tasarım, alışagelmış günlük nesnelere, mobilyadan, mimarlık ve peyzajdan kentsel planlamaya kadar uzanan ve insan yaratıcılığına dayalı olarak çevreye estetik bir uyum getirmeyi amaçlayan üretim durumudur (Hasol, 2010).

Tasarım kelimesi, İngilizcedeki “design”, “İspanyolcadaki “diseño” ve Fransızcadaki “projeter” kelimesine karşılık gelmektedir. Bir yerin veya mekânın planını ya da eskizini yapmak amacıyla o mekânı zihnimizde canlandırmak, biçimlendirmek ya da üretmek şeklinde oluşan durumdur (Ketizmen, 2002).

Tasarım, Hasol’a göre çok geniş kapsamı olan bir kavramdır. Tasarım, yaşam biçiminden, düzenine kadar, her alandaki faaliyetlerde başlangıç noktası olan durumdur. Hasol’un yaptığı tanımdan yola çıkılırsa tasarımın birçok disiplini ilgilendiren odak noktası olduğu savunulur. Tasarımla direkt ilişkili görülen ve ilk akla gelen mimari disiplin ve endüstriyel tasarımın yanı sıra; tıp, hukuk, kamu, özel ve birçok disiplini ilgilendiren bir kavramdır. Yaradılıştaki doğanın, insanın ve diğer canlıların anatomik olarak tasarımları bile tasarımın başlangıç noktalarıdır. Yaşanılan çevreye düzenli bir kurgu getiren tasarım, yaşamın temel şartı olarak nitelendirilebilir. Tasarım kavramı, yaşamla her noktada kesişir. Tasarım sürekli değişen ve gelişen bir durumdur. Bu gelişim ve değişim ise tasarımın olmazsa olmazlarından (Hasol, 2010).

Küçük bir anoloji yapacak olursak mimari ve grafik tasarımı, yemek yapmaya benzetilebilir. Tasarım, materyallerin hazırlanmasıyla başlayan bir süreçtir; kâğıt, kalem, makas, renk vb. unsurlarla ilk strüktürü oluşturulur. Hepsinin kullanılıp, karıştırılmasıyla en iyi sonucu elde etmek amaçlanır. Bu karışımla iyi bir lezzet yakalanması hedeflenir, bu şekilde herkesçe kabul gören bir durum oluşur. Tasarım yaparken tecrübe yadsınamaz bir olgudur. Tecrübe, nerede ne yapılacağını net bilme durumudur (Kaye, 2007).

Tasarımcının tecrübesinin yapılacak tasarıma olumlu katkısının yanında, olumsuz etkileri de olabilmektedir. Tecrübenin tasarımdaki bir yönü zaman ve düşünce

bakımından ekonomi sağlamakken, diğer yönü ise tasarımın yeni çözüm ve olanaklara uyumunu zorlaştırmaktır (Aksoy, 1975).

Tasarımı anlaşılır kılan, doğal yapısını ön plana çıkaran çalışma ve yoğunlaşmadır. Doğanın yarattığı en temel tasarım ürünü organizmadır. İnsan organizmasında her organ, ayrı bir fonksiyona sahip olsa da aynı bütünün içindedir. Doğa bize sürekli tasarım girdisi sunar, bir midye kabuğu, bir bal peteği bunlardan bazılarıdır. Birçok tasarım prensibi de doğada örneklemine bulur. Örneğin tasarımın unsurlarından olan simetri; bir yaprakta, bir böcekte veya bir mineral kristalinde görülebilir. Aynı şekilde ritim, dağın arasından dolanan bir yolda veya bir dal üzerindeki yaprakların arasında... Doku ise baktığımız her yerde görülebilir. Ayağımızın altındaki toprakta bile bunu hissedebiliriz (Alexander, 1972).

2.1.2. Tasarım ilkeleri - algı

Algı öncelikle sezgiseldir. Duyusal, ansal, mekânsal etmenlerle nesnel bilginin öznel bilgiye dönüşmesi, duyuların aracı olarak kullanılışı, farkındalık, tanınabilirlik ve hatırlanabilirlik oluşması ile bütünleşir. Böylece algı karmaşık bir ilişkinin bir araya gelmesi, ortak paydada buluşan sezgisel anlayıştır. (Asar, 2013). Birçokları algıyı ihtiyaçlarımızın rehberi olarak tanımlayarak çok yönlü bir süreçle istek ve güdülerimizin yansımaları sayar. Her insan içinde bulunduğu mekan, ruh hali, zaman ile birlikte olan biteni değişik bir algıyla yargılar. Ayrıntılar bu süreçte çok önemlidir ve kişiseldir (Gibson, 1978).

Klasik bir algı tanımından farklılaşan mekan algısının oluşması ise genel olarak iki farklı şekilde ifade edilir:

- Kültürden etkilenen bir süreç.
- Evrensel, değişmeyen bir süreç.

Algı, anlık olarak zaman içerisinde çözünen ve hareketten bağımsız bir şekilde düşünülmelidir. İnsan çevre ilişkisi içerisinde zaman, mekan ve duygular algıyı o andaki yargı özelinde niteler (Gibson, 1978).

Mekân sözcük olarak sık ve çok kullanılsa da mekanın tam olarak neyi ifade ettiği anlaşılmaz. Mekân mimaride oluşturulan tanımlı alan, bireyin ruhsal mekânında, bilincindeki mekan, sanal mekanlar, siber mekanlar ve kentsel mekanlar gibi bir çok

şekilde karşımıza çıkabilir. Mekân sözlükte: yer, ev, uzay, mahal olarak tanımlanmaktadır. Mekân üç boyutlu hacimler olarak karşımıza çıkmaktadır. Mekânın kendi doğasında değişim ve algıda bulunmaktadır (Cansever, 2010). Mekânları tanımlı yapan süreç insanların algıları ve yaşanmışlıklarıyla da iç içe geçmiştir. Dolayısıyla mekanlarda sürekli bir değişim ve oluşum hali sürmektedir.

Mimari mekan kavramı ise fiziksel bir alanı tarifler gibi dursa da günümüzde sosyolojik ve kavramsal olarak tanımlı alan ve işlevli alan özelliği ile birlikte değerlendirilmelidir. Dolayısıyla bu olgu kullanıcısı ve amacı ile birlikte değerlendirilmez. Mekânsal algılamada zaman çok önemli bir kavramdır. Mekanı kısa süreli görmekle, mekan içerisinde uzun süreli bulunmak veya yaşamak farklı algılamalar yaratır. Bu noktada hareketin de durağanlıkla ayrı etkiler sağladığını belirtebiliriz. Bir mekanın içinde hareketsiz olarak bulunmakla, mekanın içinde zaman içinde hareket etmek algısal farklılıklara sebep olur. Mekanda zaman içinde tüm bileşenleri, mekanı oluşturan elemanları ve donatıları incelemek, bu elemanları yaşamak, tüm fiziksel özellik ve niteliklerinin en doğru şekilde kavranması ve algılanarak zihnimizde muhafaza edilmesi açısından büyük önem taşır (Yurttaş, 2010).

İnsan, çevresiyle birebir fiziksel ve psikolojik ilişki kuran bir varlıktır. Kurduğu ilişkiyi her zaman anlamlandırmak yoluna gider. Gördüğü, dokunduğu ya da dinlediği her şeyi anlamayı ve anlamlandırmayı ister. İşte bu nedenle tasarımcı, sunduğu tüm tasarımları kullanıcısı veya gözlemleyici veya dinleyicisi tarafından anlamlı hale getirmekle yükümlüdür (Çetinkaya, 2011).

Simetri

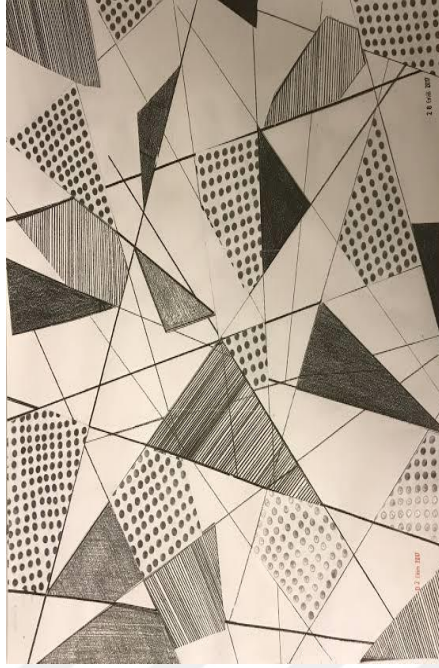
Basit ve anlaşılır tanımıyla; bir tasarımın merkezinden geçtiği farz edilen bir çizginin iki tarafındaki aynılık olarak değerlendirilmektedir (Zöngür, 2008).



Şekil 2.1. Simetri örnekleri.

Denge

Doğa da olan uyum ve insan eliyle yapılan uyum içinde olan kavramdır. İnsanoğlunun gözünü rahatsız etmeyen bu doğal denge, zaman içinde tanımlanmış ve tasarım için bir prensibe dönüşmüştür. Görsel nitelik olarak denge, nesnel algılamada tasarımda, görsel ağırlıkların ilişki kurmasıdır. Bir düzenlemeye giren cisimlerin renk, değer, doku, yön, birbirleri arasındaki aralık ve ölçü birbirleriyle kıyaslama yapılmasını getirir. Cisimlerin taşıdığı önem de bu düzenlemeye bağlıdır. Ancak bu noktada dengenin sağlanabilmesi ve korunması için, ağırlığı kendi üzerine çekmek isteyen bu biçimlerle rekabet edecek diğer bir biçim grubu/grupları olmalıdır. Böylece kompozisyonun dengesi ortaya yakın bir noktada buluşmaktadır (Çetinkaya, 2011).



Şekil 1.2. Denge örneği.

Oran ve ölçek

Oran ve ölçek kavramları, birbiriyle yakından ilgili olan, bu nedenle de birbiriyle karıştırıldığına sıklıkla rastlanan iki kavramdır. Ancak, birbirinden farklı anlamlara sahip olan bu iki kavramdan; öncelikle oranın tanımı yapılarak, bu iki kavramın birbirinden farkları ortaya çıkarılacaktır. Bir çalışma sonucu yapılan karşılaştırma, oranı verir. Oran, nicel bir büyüklüğün ifadesi için kullanılabilir. Bir nesnenin büyüklüğünü ancak bir referansa göre değerlendirebiliriz. Bir başka tanımıyla ise oran, iki büyüklük arasındaki sayısal ilişki veya bütünle onu oluşturan elemanlar arasındaki sayısal ilişkiyi tanımlar (Kuban, 2016).



Şekil 2. 3. Ölçek ve oran kavramına örnek (Çetinkaya, 2010).

Vurgu

Vurgu, tasarımın güçlü bir tasarım olabilmesi için önemli faktörlerden ve unsurlardan biridir. Bütün elemanları izleyiciye veya kullanıcıya görsel olarak eşit uzaklıkta olan durumlarda, tasarım hak ettiği değeri bulamamakta, elemanlar birbirini dengelemektedir. Bunun sonucu, vurgunun olmadığı durumlarda, monoton bir tasarım ortaya çıkmaktadır. Tasarımda vurgunun sağlanabilmesi için farklı yöntemler vardır. Zıtlıkta; renk farklılığı yaratmak, doku ve boyut farklılığı, vurgulanacak elemanın veya kısmın kompozisyon içindeki yönelişi veya kendi içindeki pozisyonundaki zıtlık yaratmak esastır. Yalnız bırakma yoluyla yaratılan zıtlıkta ise vurgulanacak olan öge, diğer öğelerden ayrı bir noktada yalnız olarak kullanılır (Zöngür, 2008).



Şekil 2. 4. James Ensor, Self Portre (Masks, 1899).



Şekil 2.5. Anonim.

Hiyerarşi

Görsel hiyerarşi, tasarımcının yapmış olduğu tasarımında vurgulamak istediği mesaja göre görsel bir derecelendirme oluşturmasıdır. Uzaklık, yakınlık, renk tonlamaları veya boyutlandırma ile bu hiyerarşi verilebilirken, farklı elemanların farklı türde

özellikleri ile ön plana çıkarılmasıyla da bu hiyerarşi sağlanabilir ve böylece hareketli bir tasarım da yaratılabilir (Zöngür, 2008).



Şekil 2. 6. Hiyerarşi kavramına örnek (Çetinkaya, 2010).

Uyum

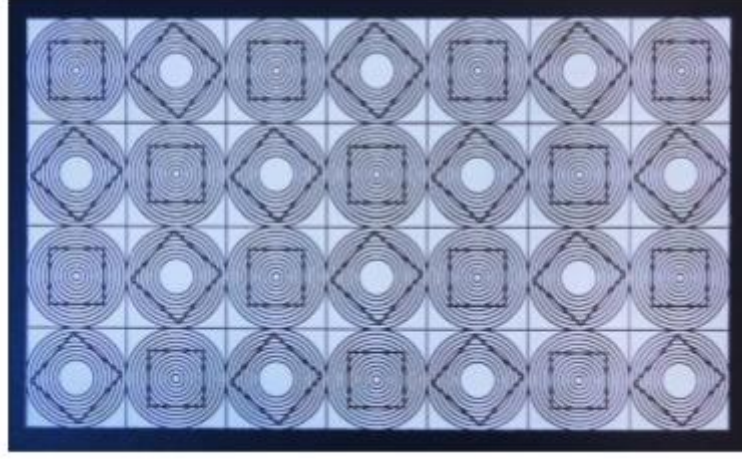
Eğer bütünü oluşturan farklı elemanlar birbiri ile uyum içinde değilse, tasarımın her bir elemanı birbirinden ve tasarımdan kopuk, ilişkisiz görünür, bunun sonucu olarak da bütünlükten uzak bir tasarımla karşılaşılır (Lauer, 2008).

Uyum, düzenlemeyi oluşturan biçim, renk, doku, malzeme gibi elemanların dikkatli seçimi ile birlik ve görsel uyum yaratma şekli olarak tanımlanmıştır. (Özkan, 2007).

Ritim

Özünde tekrar ilkesinin yer aldığı ritim, tasarımda algıyı arttırmak ve hareketi sağlamak amacıyla kullanılır. Ritim, elemanların mekan ve zaman içinde düzenli ve karmaşık biçimde kendini tekrar etmesidir (Özkan, 2007).

Tekrar eden öğelerin sayısı ve bu öğelerin zaman mekan içindeki sürekliliğidir. Bu süreklilik, insanın bir mekan içinde belirli imgeleri birlikte algılayabileceği zaman aralığında oluşan sürekliliktir (Kuban, 2016).



Şekil 2. 7. Course Disegno- alternatif tekrar (Cervellini 2010).

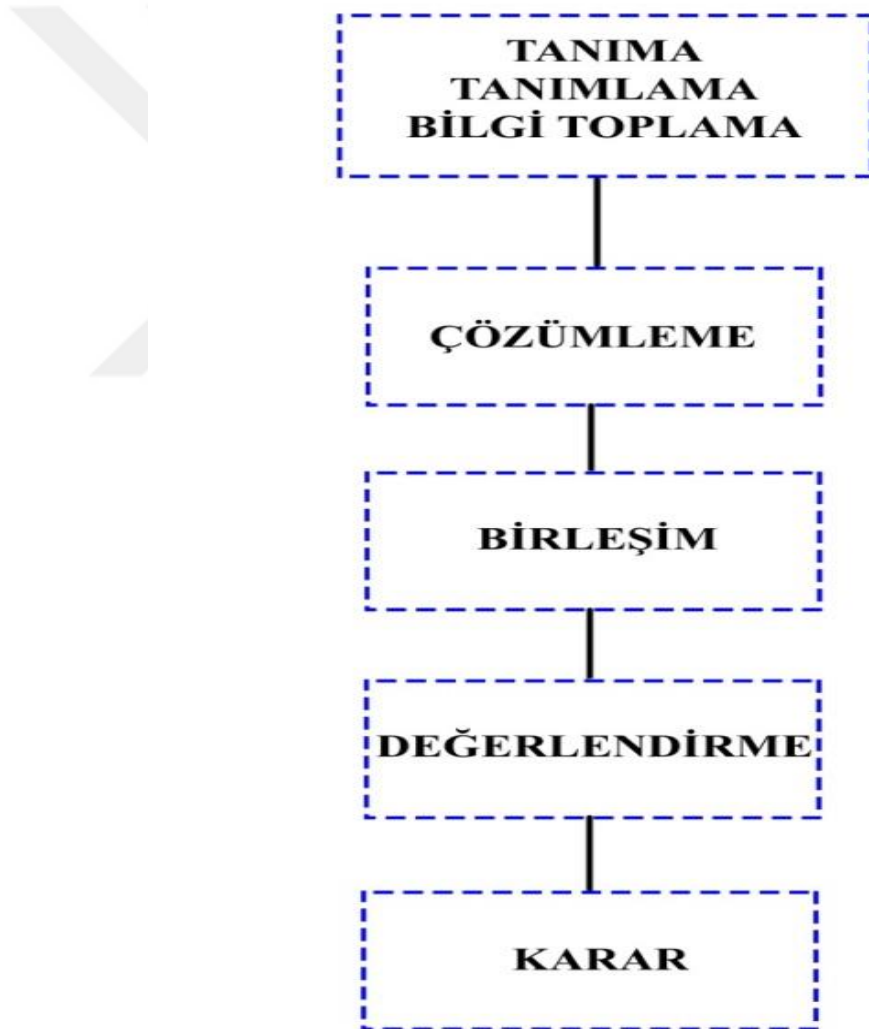
Zıtlık

Zıtlık, insanın içgüdüsel olarak kendinde ve çevresinde hissetmek istediği bir olgudur. Alışlagelmişten farklı olma ihtiyacı, insanın içinde derinlerinde olsa da var olan bir duygudur. Bu duyguyu kendinde hissetmek isteyen kişi, çevresinde gördüğü veya kullandığı tasarımlarda da bu zıtlığı hissetmeyi tercih eder. Aksi durumu, monotonluğu beraberinde getirmektedir. Tasarımda zıtlık, kompozisyon içinde kullanılan elemanlar arasında yaratılan tezattır. Bu elemanlar arasında herhangi bir benzerlik veya yakın nitelikler yoksa, aralarında bir ilgi kurmak güçleşir. Doğan bu uyuşmazlık, düzensizlik ise bir zıtlık ortaya çıkmasına neden olur. Bir yandan dağınıklık ve uyuşmazlık getiren bu hal, insanda merak uyandıran ve onu düşünmeye yönelten bir durum oluşturur. Biçim, renk, doku gibi özellikler bakımından birbirine zıt olan bu elemanların kurduğu zıtlık, insanı ürpertir ve uyarır. Bu da tasarıma karşı ilgiyi artırır, tasarımın canlılığını artırır (Çetinkaya, 2011).

2.1.3. Tasarlama süreci

Tasarım zihinde başlayan, düşünmeye dayalı bir problem çözme eylemidir ve tasarımcı düşüncede birçok problem vardır. Tasarımcı, öncelikle problemlere dair yeni bilgiler elde ederek bunları eskileriyle birleştirir. Böylelikle ya bir kavrama ulaşır ya da kavramlar üretmeye başlamaktadır (Koçkan, 2012).

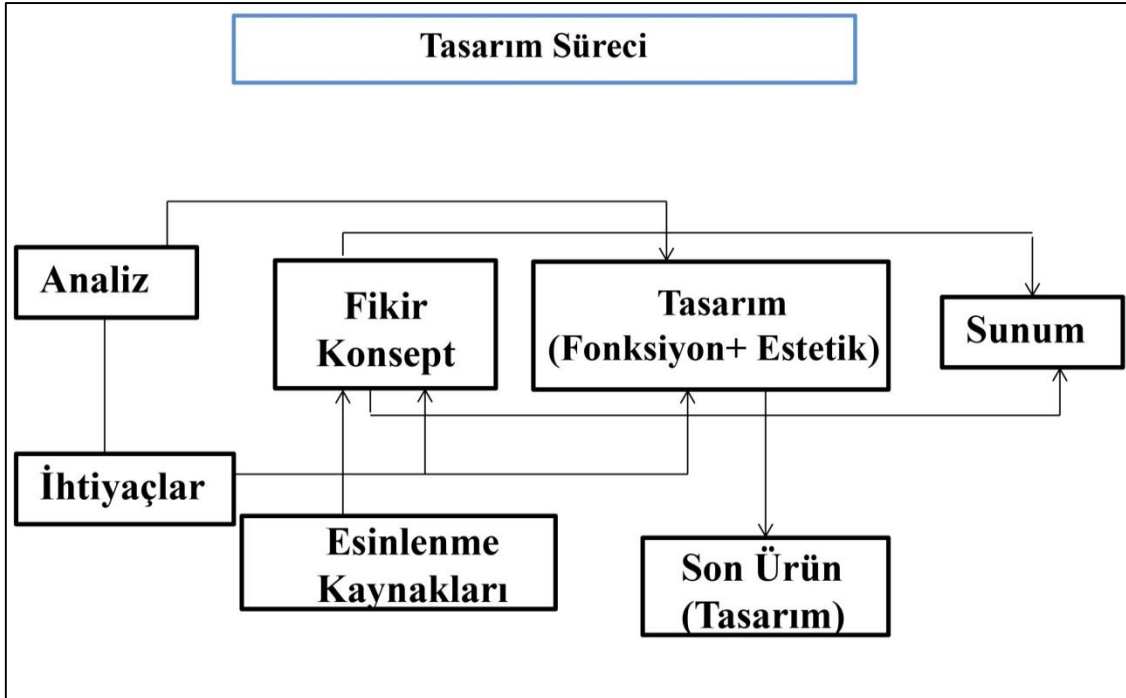
Tasarım sürecinde bilgi, tanıma, çözümlenme, sentez ve değerlendirme evreleri, bireyin zihninde canlandırmalar yaparak özgün düzenlemeler oluşturmasına katkı sağlamaktadır. Bu yollarla üretkenlik, özgünlük ve yaratıcı düşünme gücü de oluşturulabilir (Kılıçaslan, 2010).



Şekil 2. 8. Tasarım süreci akış şeması (Kılıçaslan, 2010).

Yaratıcılık terimi Latince “creare” sözcüğünden gelir. Landau’ya göre yaratıcılık: “Yeni ilişkiler kurabilme böylece yeni bir düşünce yapısı içinde yeni yaşantılar, deneyimler, fikirler ve ürünler ortaya koyabilme yetisi.” olarak tanımlanır (San, 2008).

İnsan beyninin sol ve sağ yarısı farklı işlevlere sahiptir. Beynin sol yarısının işlevi rasyonel, tümden gelen doğrusal bilgi konusundaki yeteneklerin iyileştirilmesi bugünkü eğitim sisteminin her adımında ön planda tutulurken, geniş bakış açlarına yönelen, mekanı, dokuyu, rengi algılamayı sağlayan ve dolayısıyla mimarlıkla doğrudan doğruya ilgili kapasitelere sahip beynin sağ yarısının geliştirilmesinin göz ardı edilmesi, tasarım eğitiminde önemli bir problem alanı olarak karşımıza çıkmaktadır (Akgün,2007).



Şekil 2. 2. Tasarım süreci şeması.

Mimarlığın doğası gereği bilgi ve tasarım süreci arasında ayrılmaz bir bağ bulunmaktadır. Tasarımcılar, tasarım sürecinde her adımda farklı bilgiler kullanmaktadır. Bu bilgiler tasarımcıların eski ve tasarım sürecinde yaşadığı deneyimlerden oluşmaktadır (Akgün, 2002).

Açık beden ile mimari tasarım sürecini deneyimleyen kişinin kalıplaşmış bedensel alışkanlıklarının kırılabileceği düşünülür. Tasarım süreci için yeni bir hareket alanı olarak deneyim bir buluştur ve yeni bir deneyim alanı olarak da hareket gerçekleşir. Bu

hareketler bir keşif yolculuğudur. Bu yolculukta, esas olan düşünme ve kalıplaşmış hareketlerden sıyrılıp bedensel olarak yoğunlaşabilmektir. Beden, kendi dışı ile bütünleşir. Bu etkinlik durağan veya tanımlı bir yöntem değildir. Her beden özgün bir şekilde deneyimini şekillendirir. Bu sebeple her bedenin buluşu farklıdır. Buluş, her yaratma eyleminde bir ilham kaynağıdır (Aykaç, 2013).

2.2. Eskiz Nedir?

Eskiz kökeni Fransızca olan “esquisse” TDK sözlüğüne göre: “Mimari eserler ve resim için çizimlerle yapılan ön çalışma, taslak...” anlamına gelmektedir (www.tdk.gov.tr). Modellemeye geçmeden önce el ile kağıda yapılan deneme çizimleridir veya resim, heykel, mimari, grafik, seramik, tekstil ve diğer görsel sanatlar alanında orijinal çalışmaya geçmeden önce yapılan ön hazırlık ya da taslak çalışmalarıdır. Ching’e göre taslak, bir yüzey üzerine çizgiler çizerek bir şeyin benzerini veya simgesini üretmek olarak tanımlanmaktadır.

Eskiz, teknik resim kurallarından bağımsız, vurgulamak istenilen yerlerin tasarımcının yorumu ile ortaya çıkan fikrî sanat yapıtıdır. Somut bir işe doğru giderken, soyut istekleri izlenimleri aktarmak için teknik resimden önce eskiz yapılır, Örneğin bir yapı içinde mutlu bir aile tasvirini bir ressam yapabilir ama ressam, binanın kurgusunu bilemeyebilir. Tasarım sürecindeki mimar, işte tam da buna karar vermek için eskizlerle yaşayan bir yapı elde etmeye çabalar. Güneşi, rüzgarı, insani istekleri hesabına eskizle katar.

Eskizler şeffaf ifadelerdir. Açık uçludur, aynı yerde üst üste çizilmiş birkaç fikri bir arada görmek mümkündür. Eskizler kendimizle tartışmamızı kendi iç dünyamıza bakmamızı hatta iç dünyamızı tanımamızı sağlar (Uraz, 1999).

Ellerden çok akılla resim yapılır. Eskiz yapma resimsel akıl yürütmedir. Deneyimsiz bir tasarımcı için eskiz zihindeki imgeyi kâğıda geçirme, deneyimli bir tasarımcı için ise yeni imgeler üretme yoludur. Eskiz yapan kişi zaman içinde keşiflere ve sürprizlere açık hale gelir bununla beraber oluşan yaratıcılık, sonunda bizi neyin beklediğini bilmediğimiz bir deneye yeni bir kağıt olarak başlayabilme cesaretidir. Ortaya çıkışı itibarıyla görsel sanatlarda özellikle de mimari tasarımda düşüncenin iki boyutlu yüzeylere ilk aktarılışı eskiz aracılığıyla gerçekleşir.

Eskizin, imgesel ve betimsel özellikleri, temsilini gerçekleştirdiği bilginin soyutlaşmasına neden olur. Bu durum eskizin tercih edilen temsil araçları içerisinde anlatımsal, ifadeye dayalı yönü ile ilgilidir. Dolayısıyla eskizin düşünceye ait taslak olma durumu söz konusudur ve tasarımcının kendisi için yaptığı bir yaratma eylemidir. Eskiz bir dışsal temsil aracı olarak tasarım düşüncesinin detaylarından daha çok ana unsurlarını içerir ve hızlıca bitirilen bir çizim edimini ifade eder. Eskiz şeffaf bir görüşü ve kavrayışı oluşturacak düşünceyi gerektirir. Eskizle çizim süreci deneyimlerimizle gerçekliği harmanlarımız bu şekilde gözlemlerimizi kaydeder gözümüzde canlandırdıklarımıza biçim verir düşünce ve görüşlerimizi iletmek için başvurduğumuz bir araç haline getiririz (Ching, 2003).

Eskizin öznel hali, tasarımcının kendisine özgü bir üslup, dil ve teknik geliştirmesine neden olur. Dolayısıyla ortak bir dil veya işaret sistemine dayandırılması beklenmez. Bu anlamda eskiz, bir gramer yapısına sahip olmadığı için sınırları esnekler. Eskizin sınırları, tasarımcının algılayabilme ve kavrayabilme yetisine bağlı oluşan bakış açılarıdır.

Buradan hareketle çizim sanatının mimariyi beslediği ve böylece mimarlıkta meydana çıkan ürünlerin sanatsal değerini artırdığı söylenebilir. Böylelikle sanat, sanatçılar vasıtası ile nesilden nesile varlığının sürdürecektir.

2.2.1. Eskizin önemi

Görsel anlatım elemanı eskizler birer iletişim aracı olma görevi üstlenir. Çizilen her bir tasarım elemanı, çizilmeye başlandığı anda, eşzamanlı bir iletişim de başlamış olur. Yaratılan herhangi bir görsel anlatım elemanının, bir diğer bireye karşı anlatıcı olması beklenmez. Bu, ortaya çıkarılacak projenin sonucu için de geçerlidir. Tasarımcı yalnızca kendinin kullanacağı, kendinin algılayacağı, kendine hitap edecek bir eser yaratma arzusunda olabilir. Kimi eskiz çizimleri, dışarıdan bakan göze bir anlam ifade etmeyebilir. Bu anlatım, birkaç çizgiden ibarettir. Tasarımcı için ise bu birkaç çizgi bütün projeyi anlatıyor olabilir. Kâğıda çizilen bir tek nokta, tasarımcı için anlam yüklenmiş bir elemandır. Görsel anlatımla rastgele karşılaşılan bir birey dahi olsa, bu somut düşünceler, bireye bir şeyler anlatır.

İnceoğlu (1997)'e göre, eskizin dikkate değer diğer bir özelliği de bir kimsenin

bu eskizlerde çizili olandan daha fazlasını okuyabilmesidir. Eskizler içlerinde, biçimler arasında yeni ve beklenmeyen ilişkiler ile faydalı bilgi üretmeye yarayacak fikirler barındırırlar (İnceoğlu, 1997).

2.2.2. Eskizin türleri

Ferguson, eskiz kullanan tasarımcının yeni fikirler üretmeyi, alternatifler yaratmayı ve zihninde uçuşan kısa ömürlü fikirleri yakalamayı amaçladığını savunur (Ferguson, 1992). Kendisi üç çeşit eskiz tipi olduğunu savunur. Bunlar; “düşünen eskiz” (tasarımcının sözel olmayan düşünme üzerine yönlendiği ve odaklandığı eskiz), “uygulama eskizi” (tasarımcının, uygulayıcıyı yönlendirdiği anlatıcı eskiz) ve “konuşan eskiz”lerdir. (bireylerin, karmaşık ve anlatımda zorlayıcı bölümleri paylaşmaları sırasında ortaya çıkan eskizdir).

Eskiz çalışmalarının, sürekli döngüsel bilgi alışverişi yapma özellikleri nedeniyle, eskiz türlerini genel başlıklar altında toplamak, istenmeyen sınırlayıcı bir etkiyi ortadan kaldıracaktır. Eskiz çalışmaları, bir düşünme yöntemi olduğundan ve tasarlama sürecinin her aşamasında döngüsel olarak bulunacağından, eskiz türleri arasında bir uygulama sıralaması yapmak doğru olmayabilir. Tüm eskiz türleri birbiri ile ilk anda görülemeyen ve algılanamayan ayrılmaz bir ilişki içerisindedir.

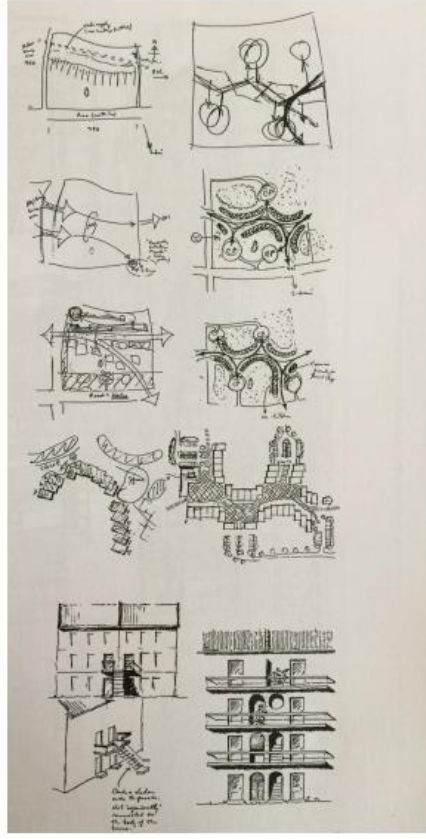
Bütüncül tasarlama süreci içerisinde, eskiz türleri başkalaşarak birbirine dönüşebilir veya diğer türlerle destekleyici bilgi paylaşımına girebilir. Genel özellikleriyle eskiz çalışmalarını iki ana türde gruplandırabiliriz. Bunlar; “Arayış Eskizleri” ve “Yorumlama Eskizleridir”. Arayış eskizleri henüz keşfedilmemiş bir probleme çözüm arayışı ile üzerine gidilen eskiz çalışmalarıdır. Yorumlama eskizleri ise hali hazırda var olan soyut veya somut olguların, bir yorumlama filtresinden geçirilerek dışa vurulmasıdır. Yorumlama eskizleri de sonuçlandığında, “yeni” ve “özgün” olanı yaratmış olur.



Şekil 2.3. Eskiz türleri sayfası.

Arayış eskizleri

Görsel düşünmenin en yoğun yaşandığı ve maddesel dünyada ortaya çıktığı eskiz türüdür. Bu tür eskizlerin temel özelliği, hali hazırda var olmayan, olgular yaratmak ve veriler elde etmek, olmayanı aramaktır. Bu arayışı yapan hangi alanın tasarlayıcısı olursa olsun yeni fikirlere adım atma isteği içerisindedir. Arayış eskizleri “araştırıcı eskizler” ve “yaratıcı eskizler” olarak iki bölümde ele alınabilir.



Şekil 2. 4. Düşünme ve anlatım aracı olarak eskizler (İnceoğlu,1995).

Araştırmacı eskizler

Düşünceyi geliştirmek için yapılan araştırmada, her adım yeni bir çizgi ile yapılır. Çizilen her çizgi, bir arayıştır, yeni bir bilgi verir. Araştırmaya geçmiş edinimlerin yorumlanmasından başlanabilir. Bu başlangıç, devamında yeni ve farklı bakış açıları doğuracaktır.



Şekil 2. 12. Edwards, B. Understanding Architecture Through Drawing.

Araştırmacı eskizler, hedeflenen bilginin de üzerine çıkararak, yeni ve farklı bakış açıları kazandırır. Bu yeni ve farklı bakış açıları ise hedefi geliştirmenin yegane yoludur. Olmayı tasarlamak için öncelikle, görsel düşünme ile akılda oluşturulan bilgilerin, somutlaşmadan önce nasıl geliştirilebileceğini keşfetmek için araştırmacı eskizlere başvurulur. Bu araştırmalar sonucu, edinilen yeni ve farklı bilgiler tekrar yorumlanmak üzere, beyne gönderilir ve süreç döngüsel bir hal alır.

Araştırmacı eskizler, tasarlanacak ürünün ortaya çıkış kararlarını bulmaya yöneliktir. Sonuç ürününün yola çıktığı nesnelere, düşünceleri, olguları araştırarak somutlaştırmaktır. Kavramların geliştirilmesi için ise, bu somut arayışlar sonucu ortaya çıkan yeni bilgilerin, zihinsel işlemde düşünce ortamına gönderilmesi gerekir.

İzlenim Eskizleri

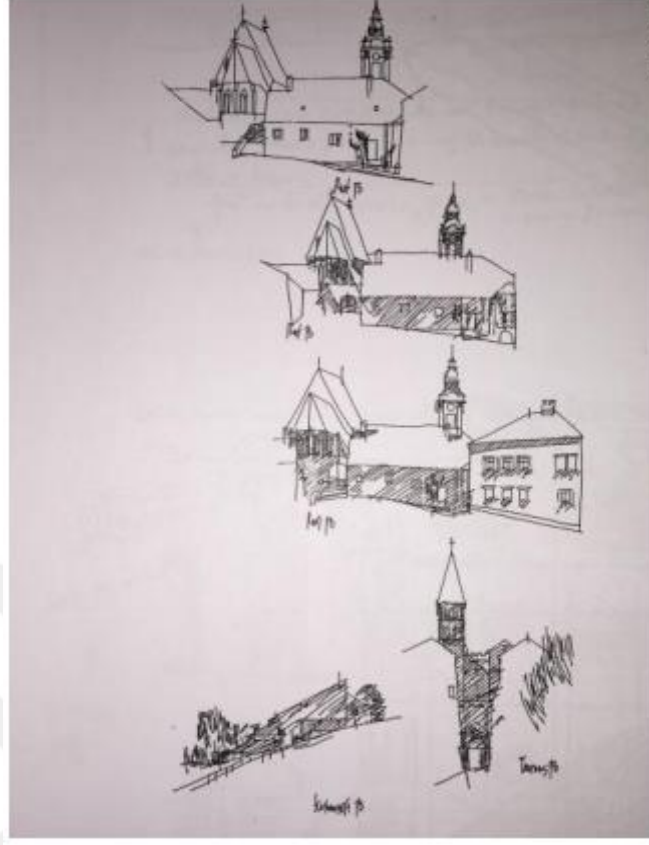
İnceoğlu, görsel izlenim eskizleri olarak adlandırdığı tür eskizlerin, düşünceler yerine, görüleni anlattığını savunur. İzlenim eskizleri, nesnel dünyada var olan olguları, bilişsel, duyuşsal birikimler, algılama, gözlemlene ve farkındalık gibi görsel düşünme aşamalarının desteğiyle, özgün anlatımlar aracılığıyla aktarmaktır.



Şekil 2. 5. Eskizler, çizerek düşünme düşünerek çizme (İnceoğlu 2012).

Görsel Analiz Eskizleri

Bu tür eskizler çevre ile ilgili yorumları sanatçının bakışından arda kalanları içerir. Görünenleri inceleyen ve sorgulayan çizimler bu gruba girer. Sanatçı burada gördüklerini değil, görülmesi gerekenleri kaydeder (Barış, 2012).



Şekil 2. 6. Eskizler, çizerek düşünme düşünerek çizme (İnceoğlu 2012).

Bu tür eskizlerle yapılan analizlerde bir çözümlene sistemi kurmak gerekir. Çizimlerin yanında başka bir takım anlatımlara başvurmak, bu çözümlenmeyi verimlileştirecektir. Yardımcı anlatımlara örnek olarak; şemalar veya metinsel açıklamalar gösterilebilir.

Yorumlama eskizleri

Burada yapılan her çalışma özgündür. Yorumlama eskizleri, hali hazırda var olan ve bilinen soyut veya somut olguları, uygulayıcısının kendi kişiliği, bilişsel ve duyuşsal birikimlerini kullanarak özgünleştirmesi ile oluşur. Somut veya soyut bir tek olgu, her bir kullanıcının görselleştirmesinde farklı ve özgün bir anlatım olarak vücut bulur. Yani bir tek olgudan, onu uygulayan birey sayısı kadar farklı anlatım ortaya çıkar.

Yaratıcı Eskizler

Yaratıcı eskizler, olmayanı oluşturmak üzerine yapılan çalışmalardır. Bu tür eskizler, sonuca odaklı fikirler verir. Geliştirilen kavramların, bu sonuç üründe kullanılabilir anlamsal ve biçimsel durumlar, anlatımlar içerir. Yaratıcı eskiz üretimi aşamasında da görsel düşünme ile ilişki ve veri alışverişi devam eder. Çalışmanın gelişerek ilerlemesinin tek yolu, bütüncül tasarlama sürecinde olduğu gibi bu soyut-somut ilişkisidir. Yani soyut düşünsel eylem ile somut anlatım eylemidir.

2.2.3. Eskizin nitelikleri



Şekil 2. 7. Eskizin nitelikleri.

Eskiz ve iletişim

Görsel anlatım parçaları olan eskizler birer iletişim aracı olma görevi vardır. Çizilen her bir tasarım elemanı, çizilmeye başlandığı anda itibaren, eşzamanlı bir iletişim de başlamış olur. Eskizler iki aşamalı bir iletişim ağı yaratır. Bunlardan ilki eskiz ile onu yaratan tasarımcı arasında yaşanan iletişimden ibarettir. İkincisi: tasarımcının kendisi dışındaki bireyler ile sağlanan, eskizin araç olarak görev aldığı iletişimdir.

Eskizin bir diğer görevi de, tasarımcı ile diğer bireyler arasında bir iletişim ağı oluşturmaktır. Çizimler, doğaları gereği bilgi yönünden zengindir. Bir çizimin bir bakışta iletebildiklerini, sözcüklerle yeterince betimlemek oldukça güçtür. Bu nedenle, iletişim

amaçlı kullanılan bütün çizimlerin yeterince net, açık olması ve sunucu ile alıcının her ikisi tarafından da anlaşılabilen uzlaşılara yer vermesi gerekir.

Eskizin kimliği

Her tasarımcı, problemi çözmeye karmaşasına kendi bakış açısıyla yaklaşır. Tasarımcının kendine özgü yaklaşımı ve “kimliği” eskizden uygulamaya kadar bütün anlamda hissedilir. Tasarımcı, duyuşsal ve bilişsel birikimiyle doğru orantılı olarak eserlerine, dolayısıyla eskizlerine kendini yani kimliğini işler. Zaman geçtikçe bireyin karakterinin olgunlaşması, projeleri ve tasarım anlayışı da olgunlaşır, kimliği belirginleşir. Kendi tasarım anlayışını kavrayıp benimseyen kişi, yaratacağı bütün tasarımlarda kimliğinin bir izini bırakacaktır. Çoğu zaman bu sayede eskiz çalışmalarından, projenin sonuçlanmış haline dek geçen süreçteki her aşama için, eser hangi tasarımcının olduğu belli noktalar içermektedir.

Eskizde başkalaşım

Eskiz çalışmaları, uygulandıkları ilk aşamadan itibaren, tasarlama sürecine dahil olur ve bu süreç boyunca başkalaşım geçirerek değiştirir ve geliştirir. Burada yaşanan her gelişim yani başkalaşım, en az bir yeni bilgi ile düşünme eyleminin gerçekleştiğinin resmidir. Eskiz anlatımlarını iki boyutla sınırlamak da gerçeklik değildir. Burada geliştirme ve sonucunda arındırma hedefini gerçekleştirmek için ne tarz bir anlatıma başvurulacağı gösterilir.

Gizli kalmış bilgiler

Verimli bir eskiz üretim süreci geçirmek, ilk dönemler için zorlu geçebilir. Bu dönemde yapılan eskiz çalışmaları, tasarımcıya beklediği yaratıcı bakış açısını vermeyebilir. Fakat bu çalışmalara yenileri eklendikçe ve çoğaldıkça, erken dönemde içlerinde gözden kaçan bilgiler olduğu ortaya çıkar. Yeni bilgiler, tasarımcının görsel hafızasında depolanan geçmiş eskizlerinde bulunan fakat fark edilememiş bilgileri yeniden tasarıma koymasını sağlar. Görsel anlatımlarda ortaya çıkan beklenmedik ve

gizli kalmış keşifler, tasarımcının eskizleri ile yaptığı algısal bir yaklaşımın sonucudur. Tasarımcının bu keşifleri yapabilmesi için ve bu durumun gelişmesi için, görsel anlatımlarına ve o ana kadar baktığı perspektifi unutup, yeni bir anlayışla bakmaya devam etmesi gerekir.

Eskizin dili

Tasarımcının ortaya çıkardığı görsel anlatım elemanlarının, kullanım seviyeleri, beyninde gelişen görsel düşünme zamanını yansıtan bir durum değildir. Görsel anlatım elemanlarının sayısal olarak eksik olması, düşünsel sistemin sırasından elenip son halini alan “arınmış” bilgileri temsil eder. Birkaç çizgi ve karalama ile başlayan düşünme/anlatım süreci, sonlanma aşamalarına yani “gelişerek” devam eden aşamalara doğru sayısal olarak azalan çizgiler durumuna dönüşebilir.

Tasarımcı, bütüncül tasarlama sürecinin başarılı olup devam edebilmesi için, kendinin dahi anlatım dilini öğrenmesi ve tanınması oldukça önemlidir. Beyin ile el arasındaki etkileşim sonucu ortaya çıkan bu dilin ilk başta oluşturulup, geliştirilmesinin çok tabi olması yanında, etkileşimin verimi açısından da dili tanımak ve anlamak büyük önem taşır ve konuyu belirleyen unsurlardandır.

Düşünme ve eskizin sınırsızlığı

Bilişsel ve duyuşsal sistemlerin birlikte çalışması ile insan beyninin düşünme durumu gerçeklik sınırlarının ötesine geçer. Gerçekte var olmayan şeyleri hayalinde canlandırabilir ve bu canlandırma, zaman veya mekan kavramlarını hiç olarak görebilir. İnsan beyninin bu sınırsız ve sonsuz düşünme gücü, tasarım alanında, yaratıcılıkla birleşerek yeni ve etkileyici ürünlerin ortaya çıkmasını sağlar. Oluşturulan tasarımlar imge, şema gibi anlatım çoklu bilgi içerebilir. Bütün bunlar anlatımı destekleyici durumlardır.

2.2.4. Bilgisayar destekli tasarım programlar ile eskiz çalışmasını karşılaştırılması

Mimarlar, projelerin tasarım sürecinde geleneksel (klasik) ve çağdaş (modern) teknikler kullanılmaktadır. Geleneksel teknikler; kalem, kâğıt gibi malzemeler kullanılarak uygulanırken günümüzde sıklıkla tercih edilen teknikler: bilgisayar, monitör, mouse, klavye, elektronik tabletler, yazıcı ve tarayıcılar aracılığı ile uygulanır.

Mimarlık öğretiminin ilk yıllarında çoğunlukla kabiliyetleri ve yaratıcı düşüncelerin gelişimini sağlamak amacıyla elle çizimlere daha çok önem verilirken süreç ilerledikçe dijital dünyaya giriş yapıp bu dünyanın mimarlara sağladığı imkanlardan istifade etmek için programların öğrenilmesinin uygun olacağı değerlendirilmektedir.

Tasarım sürecinde kullanılan program ve yazılımların teknolojilerinden kaynaklanan problemler, tasarımcıyı etkileyerek ya da kısıtlayarak yönlendirmekte, tasarım süreci içerisinde ortaya çıkan ürünün başkalaşmasına ve aynı zamanda da benzeşmesine neden olmaktadır. 2010' lu yıllarda çokça karşılaştığımız yeni tabiriyle "Moda tasarımlar" benzer güncel tasarımlar, çoğunlukla bilgisayar desteğiyle geliştirilmiş ürünlerdir ve yaratıcılığı yok edebilmektedir. Bilgisayar teknolojisinin yayılcı bir politika izlemesi ve yaygın halde bulunan bir sistem haline gelmesi, ekonomik potansiyeli optimum seviyede olan her alana uygulanabilecek bir hizmete dönüşmüştür (Gülağaç,2005).

Bilgisayar, tasarlama sürecinde sunum ve anlatımın verimini artıran bir araçtır. Tasarlama sürecinde bu görevini aşılıyor ise, tasarımın gelişeceği sonsuz fikirler havuzunu sınırlıyor demektir. Bunun nedeni, beyinde oluşan düşüncenin somutlaşması sürecine bir yabancı eleman olarak dahil olmaya çalışmasıdır. Somutlaşmak isteyen düşüncüyü, bir anlatım biçimine dönüştürecek en güvenilir eleman olan elin yanına eklenmeye çalışan bilgisayar, bu düşüncelerde kayıplar yaratacaktır. Yaratılan kayıpların yanında, beynin hayal gücüne ve yaratma hızına yetişemeyen bilgisayar, kısıtlayıcı bir elemandan öteye geçemeyecektir.

Günümüzde birçok tasarım mimarlık ofisinde, şantiyelerde, üretim alanlarında bilgisayarla tasarım desteğinin kullanılmakta olduğu ve bu ihtiyaca hizmet edecek ara yüz ve yazılımlar geliştirildiği göz önüne alınırsa, tasarımlar arasındaki benzerliklerin sebeplerinden biri olarak kullanılan yazılımların tasarım sürecine etki eden özelliklerinin ortak olması düşünülebilir (Altuncu, 2007).

Tasarımcı eskiz yapmaya karar verdiğinde sınırlamaların olmadığı kesintisiz ve akıcı bir mekâna ihtiyaç duyar. Oysaki bilgisayar teknolojisinde, bağlı olması gereken zorunlu bir bilgi-yapı sistemiyle karşılaşılır. Her ne kadar bilgisayar, gelişmiş ara yüz tasarımıyla çalışma masasını elektronik ortama taşımak istese de bazı farklılıklar vardır.

Bilgisayarda okla gösterilen seçme ve yönetme aracı ile bir nesneyi çizmek birleştirmek, eksikliklerini gidermeye çalışmak sürekli bir tuşlama hareketi gerektirmektedir. Bu tarz uygulamalar çalışma üzerinde dikkati dağıtacak kesintilere neden olabilir. Tasarım aracı olarak sıradan bir kalemle veya kağıtla karşılaştırıldığında daha az çözümlüğe sahiptir. Bu tarz uygulamalar ürün üzerindeki dikkati dağıtacak kesintilere neden olur.

Tasarımcılar proje çizimlerinde her ne kadar bilgisayar destekli çizim yazılımlarını kabul etseler de tasarımın özellikle başlangıç sürecinde, geliştirilmesi ve kararların hızlı alınmasında, eskize ve eskiz çizimini uygulayabilmek için kalem kâğıda ihtiyaç duymaktadırlar. Umulmadık anlarda ihtiyaca cevap verebilen basit ve yegane yol bir kağıt ve bir kalemdir çok fazla bir şey olmasına gerek yoktur. Fakat bilgisayarı açmak, kullanılan programda gösterim yapabilmek, ihtiyaca cevap vermek bile ne yazık ki biraz zaman almaktadır.

Mimari çalışmalara kolaylık sağlaması için bilgisayarlardan yararlanmak mutlaka gerekli ve hatta sürat kazandırdığı için şarttır. Ancak yaratıcı düşünceyi yine de kağıda çizerek oluşturma zorunluluğumuz devam etmektedir ve bu zaruret sürecektir. Çünkü şu ana kadar icat edilmiş hiçbir bilgisayarın aklın ve düşüncelerin yerini alabilecek kapasiteye ulaştığı görülmemiştir. Uzun bir sürede ulaşamayacağı da kesindir.

Hiçbir yazılım ya da ara yüz, tek başına, günümüz şartları içerisinde, tasarımcının tasarım süreci içerisindeki ihtiyaçlarına tam olarak karşılık verememektedir. Bu alan halen gelişmektedir ve tasarımın sayısal ortam için yeni bir konu olduğu unutulmamalıdır (Altuncu, 2007).

Belirlenen ünlü mimarlar hakkında kısa bilgiler;

Steven Holl

1947 yılında Washington'da doğan Holl, Washington Üniversitesinde mimarlık eğitimini tamamladıktan sonra, akademik çalışmalarına İtalya ve İngiltere'de devam

etmiş kendini bu mesleğe adanmış bir tasarımcıdır. Londra'daki çalışmalarıyla 1976 yılında Profesör olmuştur. Buradaki ifadeden anlaşılacağı üzere akademik yaşantısı oldukça başarılı geçmiştir. Alanı tasarlamaya, üç boyutlu, renkli sulu boya eskizlerle başlayan Holl; kent tarihine ve modern yaklaşıma göndermeler yapar. Tasarımlarını karşılıklı etkileşime, ışığa ve kullanılan materyallere hakimiyet oluşturarak hazırlamıştır.

Holl, çağdaş mimarlardan biridir. Steven Holl herhangi bir akımla sınıflandırılmamaktadır, bunun nedeni ise tasarımları arasında farklar bulunmasıdır. Genel olarak yaptığı tasarımlarda modern çizgiler göze çarpmaktadır ışık kullanımları ile de dramatik etkiler ortaya çıkartma çabasıdadır ve el işçiliğine oldukça fazla yer vermektedir.

Önemli çalışmaları;

1. Iowa Üniversitesi Sanat ve Sanat Tarihi Binası
2. Cambridge MIT lisans öğrencileri için öğrenci pavyonu
3. Washington Bellevue Sanat Müzesi
4. İspanya-Burgos Evrim Müzesi
5. Fransa- François Pinault Çağdaş Sanat Vakfı
6. Almanya-Langenlois Şarap Pavyonu vardır.

Zaha Hadid

Hadid, 1950 yılında Irak, Bağdat'ta doğmuştur. Mimarlık eğitimi almadan önce Beyrut Amerikan Üniversitesinde Matematik bölümünden mezun olmuştur. Mimarlık için ise Londra Architectural Association daki eğitimine başlamıştır. Pritzker Mimarlık Ödülü'nü alan ilk kadın mimardır.

Önemli çalışmaları;

1. Vitra yangın istasyonu, Almanya Kuzey Hoenheim araba parkı, Fransa
2. Rosenthal Çağdaş Sanatlar Merkezi, ABD
3. BMW Merkez Binası, Almanya
4. Ordrupgaard ek binası, Danimarka
5. Phaeno Bilim Merkezi, Almanya

6. Meggie's Centres Victoria Hastanesi, İskoçya

Santiago Calatrava

İspanyol bir mimardır. Dünyanın önde gelen tasarımcılarından biridir. Valencia mimarlık okulunda eğitim görmüştür. Mimarlık ve mühendislik alanında çalışmaları mevcuttur. Kendisi mühendislik ve mimarlık alanında bir köprü olarak gösterilmektedir. Ayrıca tasarım tarzı çoğunlukla insan anatomisi ve doğadan esinlenmektedir.

Önemli çalışmaları;

1. Jakem Çelik Deposu, Munchwilen, İsviçre
2. Ernsting Deposu, Coesfeld, Almanya
3. Wohlen Lisesi, Wohlen, İsviçre
4. Stadelhofen Tren İstasyonu, Zürih, İsviçre
5. Lucerne Tren İstasyonu, Lucerne, İsviçre
6. Bac de Roda Köprüsü, Barcelona, İspanya



Şekil 2. 8. Bilgisayar destekli tasarımda kullanılan Archicad programı.



Şekil 2. 9. Bilgisayar destekli tasarımda kullanılan Artlantis programı.



Şekil 2.10. Bilgisayar destekli tasarımda kullanılan Sketchup pro programı.



Şekil 2. 11. Bilgisayar destekli tasarımda kullanılan Lumion programı.

MATERYAL VE YÖNTEM

Çalışmanın ana eksenini eskiz dilinin mantıksal açıdan nasıl bir yapıya sahip olduğunun analizidir. Bunu belirlemek için çalışma materyali olarak ünlü mimarların eskiz ve dijital çalışmaları ile Van ölçeğinde mimarlık mesleğini icra eden uzmanlarla yapılan anket çalışmasından yararlanılmıştır..

Çalışma yöntemi 3 aşama oluşturuldu. Çalışma aşamalarına geçilmeden önce konu ile ilgili yayınlamış ulusal ve uluslararası literatürler taranmış ve konu hakkında geniş bir bilgi havuzu oluşturulmuştur. Çalışmanın ilk aşamasını analizde kullanılacak ünlü mimarların eskiz ve dijital çalışmalarının belirlenmesi, ikinci aşamasını eskiz dilinin mantıksal analizinde kullanılacak olan parametrelerin belirlenmesi ve analizlerin yapılması, çalışmanın üçüncü aşamasını ise belirlenen dilin mantıksal yapısının uzmanlarda karşılığının belirlenmesi amacıyla anket sorularının belirlenmesi oluşturacaktır. Bu çalışmada Michel Foucault'un yaklaşımları ile söylem analizi oluşturulmuş belirlenen kriterler doğrultusunda değerlendirmeler yapılmıştır. Son aşamada ise analizler ortaya çıkarılmıştır.

Anket çalışması yapılırken, uzmanlarla eskiz dilinin mantığı ile ilgili sözlü görüşmeler yapılmış ardından önerileri ve tespitleri doğrultusunda anket soruları hazırlanmıştır. Ankette örneklem büyüklüğü Yazıcıoğlu ve Erdoğan, (2004) dikkate alınarak belirlenmiştir. Sonuçların analiz edilmesi için bu çalışmada Van ilinde sahada çalışan mimarlarla yapılan anket çalışmasının analizinde üzerinde durulan özellikler bakımından eskiz ve bilgisayar destekli tasarım arasında bir fark olup olmadığını belirlemek, eskizin tasarımda bir dil ve ifade aracı olduğunu vurgulamak amacıyla iki faktörlü (Faktöriyel) varyanslı analizi yapılmıştır. Varyans analizini takiben farklı grupları belirlemek için “Duncan” çoklu karşılaştırma testi yapılmıştır. Karşılaştırmalarda istatistik anlamlılık düzeyi % 5 olarak alınmış ve hesaplamalar için SPSS (ver:13) istatistik paket programı kullanılmıştır.

Değerlendirilecek Çalışmalar

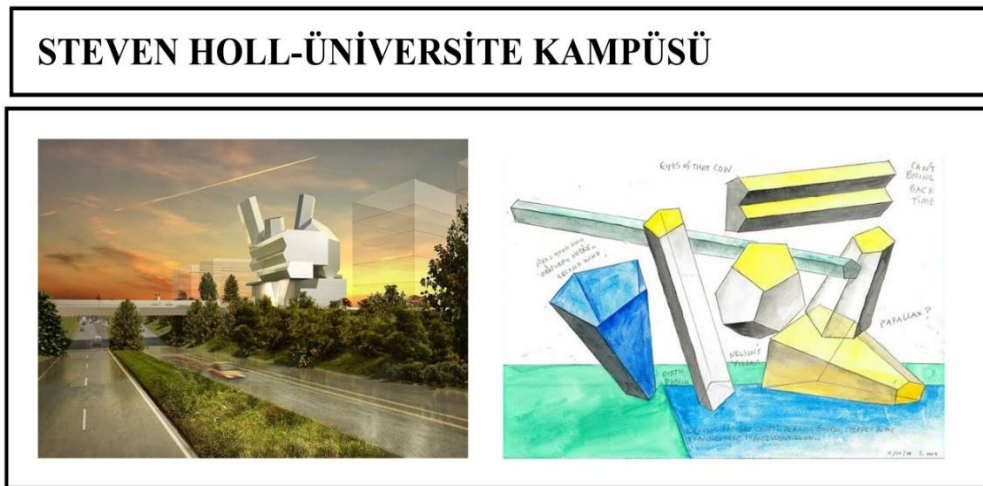


Bilgisayar Destekli Tasarım

Eskiz Tasarımı

Şekil 3. 12. Steven Holl NCCA Moscow örneği.

Yukardaki görsel Steven Holl'un müze çalışmasıdır. Tasarımın içerisinde sanatçı atölyeleri, kafe, tiyatro, konferans salonları, teras ve bahçeler mevcuttur. Bu müze ekolojik bir tasarımdır. Müzenin elektrik ihtiyaçlarını karşılamak için güney cephelerinde gelişmiş solar Pv teknolojisi kullanılacaktır. İnce bina bölümleri sayesinde tüm bina doğal ışık alacaktır.



Bilgisayar Destekli Tasarım

Eskiz Tasarımı

Şekil 3. 13. Steven Holl üniversite kampüsü örneği.

Geleceğin kampüsü olarak adlandırılan çalışma, University College Dublin tarafından düzenlenen yarışmada birincilik ödülünü kazanmıştır. Stüdyolar, konferans salonları, sergi alanı, fuaye gözlem merkezi gibi bölümleri mevcuttur.



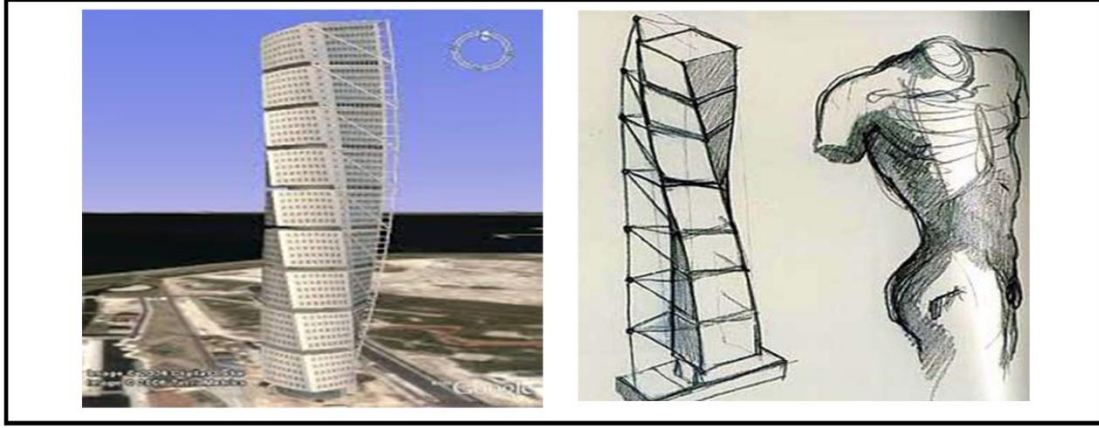
Şekil 3. 14. Zaha Hadid Kültür Merkezi.



Şekil 3. 15. Zaha Hadid.

Projenin yapım yılı 2013'tür. Toplam inşaat alanı 101 bin 144 metrekaredir. Parametrik bir tasarım olan çalışma dünyaca ünlüdür.19 bin metrekare salonu, 14 bin metrekare kütüphanesi, 12 bin metrekare müzesi, 41 bin metre kare kapalı otoparkı mevcuttur.

SANTIAGO CALATRAVA-TORSO APARTMENTS



Bilgisayar Destekli Tasarım

Eskiz Tasarımı

Şekil 3. 16. Santiago Calatrava.

SANTIAGO CALATRAVA-TORSO APARTMENTS



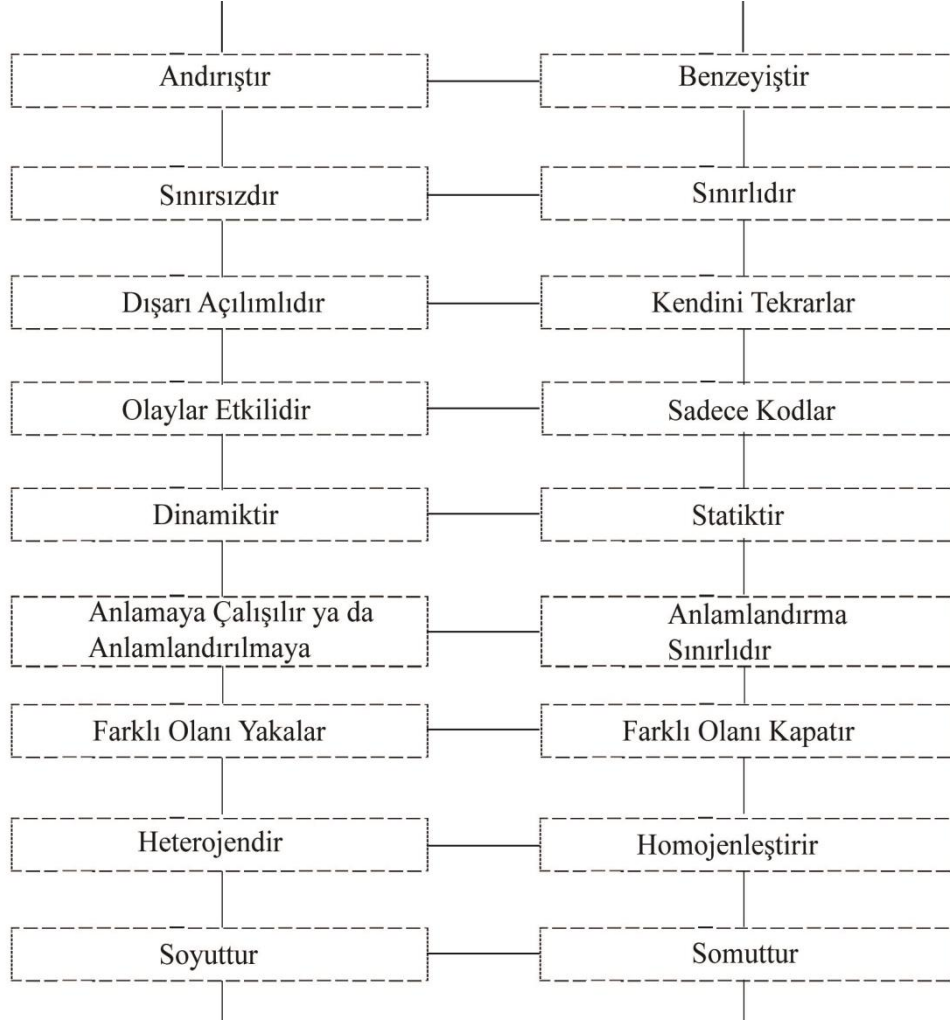
Bilgisayar Destekli Tasarım

Eskiz Tasarımı

Mevcut Fotoğraf

Şekil 3. 17. Santiago Calatrava örneği.

Tasarım dünyanın ilk burju gökdeleni olarak tanınmaktadır. Projenin tamamlanma tarihi 2005'tir. Brüt alanı 18.000 metrekaredir. Bina 190 metre uzunluğunda ve 54 katlıdır.



Şekil 3. 18. Foucault göre oluşturulan kriterler.

Oluşturulan bu kriterler aslında birer datayı temsil edecektir. Bu datalar da bize eskizin dilini oluşturmada anlamlı bulgular ortaya koymamızı sağlayacaktır.

3.1. Belirlenen Eskiz Çalışmalarına Michel Foucault'un Söylem Analizi İle Yaklaşım

Foucault'un araştırmalarına ve hareketlerine baktığımızda genel olarak "otorite karşıtı" eğilim görürüz. O, her zaman çizgiden dışlanmış olanlara karşı ilgi ve anlayış

gösteren biridir. Foucault aynı zamanda kendi eserlerini, toplumsal ve politik bir dönüşüm için çabalayanlarca kullanılacak araç olarak görür. Onun toplumsal ve politik eylemciliğe bu derece adanmış karakteri, hem özgürlüğe verdiği büyük önemden hem de o dönemde dünyada ve ülkesinde yaşanan politik durumlardan kaynaklanır. Foucault için dil, tarafsız bir ifade mekanizması değildir. Kelimesel yapılar olan söylem, kalite durumunun bir ifadesidir. Çünkü söylem üstünlük, aynı zamanda bunlardan emin olanlar üzerinde kontrol sağlamaya yardımcı olur. Dil, bir anlaşma aracıdır ve temelde insanlar arası iletişimi sağlar. Bununla birlikte dil yalnızca bir iletme aracı olmakla kalmaz, iletimin bizzat kendisi haline gelerek, insana evreni açar. Bu anlamda dil yalnızca konuşma dili değil bilim, felsefe, edebiyat, endüstri, sanat, hukuk, din gibi kültürün bütün müessir unsurlarının formudur. Bütün bunların hepsi dile yansır, dilde yankılanır, dile döndürülür, dile dökülür, dile getirilir (Poyrazoglu, 1995).

Foucault için bilgi söylem durumu, kişinin farklı konumunu sona getirir. Kişiyi bilinçli bir şekilde bilgiyi ve düşünce kısmını yaratan değil tam tersine iktidarın koyduğu bir bilinçle donatılan, dolayısıyla söylemler tarafından üretilen bir biçimdir. Kısacası insanın nasıl düşündüğü, nasıl topluma, siyasete, tarihe ve genel evrensel kategoriler ile resmi yapılara tutunduğunu merkeze alır. Burada Aydınlanma Felsefesi'nin özne-nesne dualizminin merkezi durumuna karşı, söylemin bu dualizmi ortadan yok eden gücü belirlemektedir.

Söylem, hem öznellik durumu hem de nesnellik durumu ile ilişkilidir. Güç ve bilgi de kaçınılmaz bir durum olarak söyleme bağlıdır. "Kelimeler ve Şeyler" adlı kitabında Foucault, biyolojiden psikolojiye, dilbilimden iktisata kadar insana ilişkin tüm bilgi türlerinin ani değişimlerin bir ürünü olduğunu gösterir. Bu ani değişimler, bilgi edinmenin, bilgi sahibi olmanın durumunu tepeden tırnağa elden geçirmekte ve gelişmenin koşul ve sınırlarını her alanda gösteren epistemolojik bir bütünü yeni baştan yaratmaktadır. Michel Foucault'un söylem analizi probleme ilişkin kesin sonuçlar vermek yerine probleme daha üstün bir bakış açısıyla bakar, problemi daha kavrayıcı bir bakış açısı ile algılama imkanı tanır (Akturan ve diğ.,2008:25).

Söylem analizi; belli bir konuşmayı, söylemi ya da metni analiz ettiği için ifadeler ya da cümleler davranışa ilişkin üç boyutta değerlendirilir (Nahl, 2007'den akt. Akturan vd., 2008).

Duygusal Boyut: Kişilerin niyetleri yaklaşımları, amaçları ve değerlendirmeleri söz

konusudur ve bakış açısı önemlidir.

Bilişsel Boyut: Kişilerin düşünceleri, karşılaştırmaları önemlidir.

Davranışsal Boyut: Kişi tarafından dikkat edilen ya da yapılan durumlardır.

Foucault'a (1972), göre insanlar sadece söylem karşılaştırmaları içinde düşünebilirler. Söylem; amaç, geleneksel durumlar, güç ilişkilerinin yeniden değerlendirilmesi ve bunların ideolojik etkilerini inşa eden ifade sistemi olarak anlatılabilir. Söylem analizinin merkezinde eleştiri vardır ve söylem analizi bu eleştirisini genelde sosyal grupların veya bireylerin gücü elde etmek ve ideolojik görüşlerini yaymak için dili nasıl kullandığı üzerine etkilidir (Elliott, 1996).

Söylem analizleri, açıkça söylem üretme yolları olarak görülmektedir. Her araştırma gibi bu analiz türü de “verilere”, “analize” ve “analiz sonuçlarına” dayanır (Sözen, 1999). Söylem analizi sadece çok özel problemlerin cevaplarını aramaz ve irdelenmez. Problemin hem ne olduğu ile hem de probleme ilişkin olası çözüm yollarının neler olabileceği üzerine fikirler geliştirir ve düşündürür. Söylem analizinde, araştırmacılar araştırma sürecinin başlangıcında ve sürecin devamı farklı birtakım sorularla karşı karşıya kalmaktadır. Bu sorular:

- Araştırmanın konu alanı nelerdir?
- Araştırma ne hakkındadır?
- Elde edilen veriler nedir?
- Bu veriler nasıl seçilir ve nasıl toplanmıştır?
- Bu veriler nasıl organize edilip, nasıl analize edilir?
- Araştırma raporu nasıl sunulur? Şeklinde özetlenebilir (Tonkiss, 2006).

Söylem çözümlemesinde ana hedef, anlamlandırma ya da yorumlamalardır. Belirli bir soruyla alakalı kesin yanıtlar verme yerine var olan bilgiyi, düşünceyi ve duyguyu genişletmek için, inanç, tutum ve eylemleri belirleyen söylemlerin varlığı, tarihi ve sosyal bir bağlam içinde değerlendirmektir. Söylem analizi her türlü konuya ilişkin olarak yürütülebilir ve yönlendirilir.

Söylem analizinde, görüşmelerden elde edilen verilerin dışında dilin yapısı gereği yazılı metinler ve örnekler de kullanılır. Bu yazılı metinlerden her biri analiz edilmeye

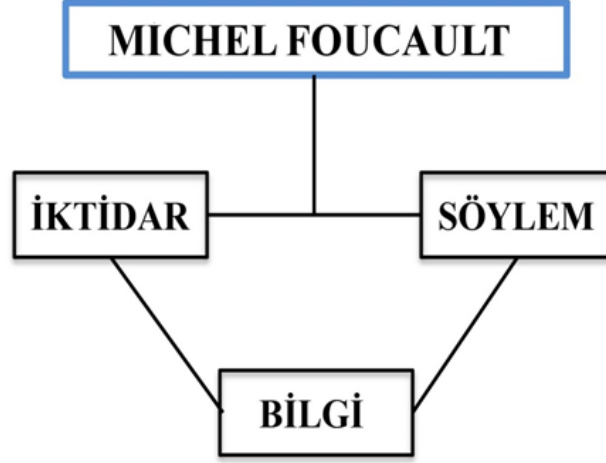
olanak sağlayacak şekilde ortaya konmalıdır. Bu amaçla metinlerin kendi içinde bir bütünlüğü ve tutarlılığı oluşmalıdır (Mil, 2007). Foucault ve onun içinde yer aldığı post-yapısalcı akım sayesinde, aklın temeli, iktidarı ve geleceği hakkındaki tartışmalar ve yaklaşımlar yirmi yıldır güncel felsefenin öncelikli tartışması haline gelmiştir. Foucault'un felsefesinde dilin incelediği tüm araştırma alanlarından kesinlikle ayrılamayacak önemli bir fonksiyona sahip olduğu söylenebilir.

Söylem analizinin verileri;

- Resmi dökümanlar,
- Yasa hükümleri,
- Politik tartışma ve konuşmalar,
- Medya raporları
- Siyasi broşürler,
- Grafik ve gösterge materyalleri,
- Uzman analizleri,
- Popüler edebiyat, basın açıklamaları,
- Tarihsel dökümanlar,
- Turist broşürleri
- Görüşmeler,
- Günlükler,
- Gazete haberleri,
- Roman içeriği,
- Şiir,
- Siyasi nutuklar,
- Fotoğraflar, videolar, filmleri tablolar,
- Müzedeki bulgular,
- Sözlü tarih gibi materyaller
- Wodak'a göre telefon konuşmaları
- Foucault'a göre her olay

Bir söylem biçimi öncelikle nesnelere ya da, hakkında konuşulabilecek şeyleri gerektirir. Bir söylemin belirli bir nesne hakkında konuşabilmek için belirli kavramlara

sahip olması gerektiği durumu ortaya çıkar. Belirtme tarzları yani söylenen şeyin bilişsel değerinin söylemsel ifade biçimleri ortaya çıkar. Son olarak temalar bu belirtme tarzları içinde geliştirilebilir ve oluşabilir. Temalar söylemin kavramları içinde gösterilir ve ifade edilir. Bu nesnelere bahsederler, onlar mevcut bir anlayışla ilişki düşünce durumlarıdır.



Şekil 3. 19. Söylem şeması.

3.1.1. Bilgi

Fransız düşünür ve felsefeci Michel Foucault, Deliliğin Tarihi, Kliniğin Doğuşu, Kelimeler ve Şeyler ve Bilginin Arkeolojisi adlı eserlerinde “arkeoloji” yöntemini kullanır. Bu eserlerinde genel olarak bilgi, episteme, düşünce tarihi ve söylemsel oluşumların ne olduğunu değerlendirir ve bunların ortaya çıkış ve değişme kurallarını tespit etmeye çalışır. Bu noktadan hareketle ilk önce özellikle de “Bilginin Arkeolojisi” adlı eserinde söz konusu ettiği arkeolojik yöntemin tanımlanması ve oluşturulması gerekmektedir. Bunu yapabilmek için de Foucault’nun bilgi görüşüne ilişkin yaptığı derinlemesine ve yüzeysel olan bilgi ayırımına değinmek gerekir. Dolayısıyla, arkeoloji terimi söylemsel olayları bir arşivde kayıtlılanmış gibi ayrıştırmaya çalışan araştırma türüne gönderme yapar ve değinir.

Foucault, belirli bir ifadeye başvurmuş cümlelerin oluşturduğu bir dokunun tarihini anlamak, anlatmak ve bu dokunun yapısındaki cümlelerle ifade edileni belirlemek amacıyla olan yönteme arkeoloji adını verir.

Arkeolojinin görevi, sadece yan yana konulmuş ve birbirinden bağımsız bir tarihler yığına ulaşmak değil, aynı zamanda farklı şeylerden oluşan diziler arasında hangi bağıntı biçimlerinin geçerli ve anlamsal olacağını belirlemektir. Bu bağlamda, Foucault'un tarihsel yöntem olarak belirlediği arkeolojik yöntemi, bir arkeolojik kazıya benzetmek mümkündür. Bu benzetmeye göre, Foucault'un arkeolojik kazısı, insan bilimleri alanında, bu bilimlerin kavramsallaştırılmasını yetkinleştiren figür ve anlatılar stratejileri ortaya çıkartmaktadır. Foucault'un arkeolojik yönteminde özne yerini söyleme ve söylemsel oluşumlara yer verir. Bu yöntem öznenin göstergesi olan her şeye karşı oluşur.

Foucault'a göre, yüzeysel bilgi, belirli bir dönemin herhangi bir söylemine karşılık gelirken derinlemesine bilgi, bu söylemi mümkün kılan koşullara karşılık gelmektedir. Foucault, bu nedenle kendi bilgisini söylem üzerine söylem olarak anlatmaktadır.

Düşünür, arkeolojik oluşumları inceler ve derleme yapar. Foucault, oluşumlar hakkında genel bir teoriyi kurmak mümkün olduğu ölçüde, farklı söylemsel pratiklere özgü kuralların analiz edilmesi olarak arkeolojinin kendisi kuşatıcı teorisini bulacağını ifade eder. Foucault'un arkeolojik yöntemi ve çözümlemesini çizdiğimiz bu bağlamda çalışmamız gerektiğini düşünerek, şunu vurgulamamız gerekir ki, Foucault'a göre, yüzeysel bilgi, belirli bir dönemin herhangi bir durumuna karşılık gelirken derinlemesine bilgidir.

3.1.2. İktidar

Foucault, iktidarı salt devlet aygıtı ile sınırlayan tanımını genişletmiştir. Düşünür, bu kavramı genişletme gerekçesini şöyle ifade eder: Geleneksel devlet teorisi, devlet aygıtlarının işleyiş ve uygulama alanını bütün yönleriyle ortaya çıkaramamaktır. O'na göre iktidar mücadeleleri, özünde, sosyolojik ve politik olarak çetrefil sorun alanlarını barındırmaktadır.

Foucault, özellikle tahakküm kurmak, yönlendirmek, yönetmek, iktidar grubu, devlet aygıtı, hiyerarşi, denetleme, gözetleme, yasaklama ve zorlama kavramları bağlamında çok yönlü iktidar analizini önemser. İktidarın üç farklı biçimi vardır. Bunlardan birincisi, egemenliktir. İktidar alanını toplumsal alandan ayıran egemenliktir. İkincisi, disiplindir. Ağırlıklı olarak, on yedinci yüzyılda geliştirilen gözetim, kontrol,

ayrıştırma, mekânsal düzenleme, sınıflandırma ve akılcılaştırma gibi teknikler aracılığıyla geliştirilen disiplin olgusu belirli bir standartlaşmanın oluşmasına ve normlara uygun davranan uysal bedenlerin üretilmesine vesile olmuştur. Üçüncü iktidar biçimi, güvenlidir.

Foucault'a göre iktidar analiz etme teknikleri aşağıdaki gibi özetlenebilir:

- İktidarı en bölgesel, en yerel biçimlerinde ve kurumlarında; iktidarın, kendisini düzenleyen ve sınırlandıran kuralların dışına taşıdığı, bu kuralların ötesine geçtiği, kendi kurumlarında yayıldığı, tekniklerde cisimleştiği yerlerde ve araçlarda aramak gerekmektedir.
- İktidarı bir biçimde dış yüzü bakımından, şimdilik nesnesi, hedefi, uygulama alanı olarak adlandırabileceğimiz şeyle doğrudan ve aracısız ilişkisinde yer ettiği ve fiili etkilerini ürettiği yerde incelemektir. Dolayısıyla sorulacak soru "Bazıları neden tahakküm kurmak istiyor? Neyin peşindeler? Genel stratejileri nedir?" sorusu değil, "Tabi kılma prosedürü düzeyinde ya da bedenleri tabi kılan, hareketleri yöneten, davranışları yönlendiren sürekli süreçler düzeyinde, tam o anda işler nasıl olup bitiyor?" sorusudur.
- İktidar, dolaşımda olan ve zincir şeklinde işleyen bir şey olarak analiz edilmelidir. İktidar işler, iktidar bir ağ biçiminde işler ve bu ağda bireyler yalnız dolaşıma girmekle kalmaz, aynı zamanda ona boyun eğmek ve onu uygulamak durumunda kalır. Bireyler her zaman iktidarın aracıdır. İktidar bireyleri geçiş yolu olarak kullanır, bireylere uygulanmaz.
- İktidarın aşağıdan yukarıya giden bir analizini yapmak gerekir; yani kendi tarihleri, kendi çizgileri, kendi taktik ve teknikleri olan sonsuz ölçüde küçük mekanizmalardan hareket etmek ve ardından kendi teknolojileri olan bu iktidar mekanizmalarının nasıl gitgide daha genel mekanizmalar ve küresel tahakküm biçimleri tarafından kuşatıldığını, dönüştürüldüğünü ve yayıldığını görmek gerekir.
- Büyük iktidar mekanizmalarına ideoloji ürünleri eşlik edebilir; örneğin bir eğitim ideolojisi ama temelde iktidar ağlarının uç noktalarında oluşan şey ideolojiler değildir.

Bu noktada bilginin oluşma ve birikmesinin fiili araçlarının, gözlem yöntemleri, kaydetme tekniklerinin, araştırma ve soruşturma prosedürlerinin, doğrulama aygıtlarının sorgulanması gerekir. Foucault'da söylem, teorik bir oluşum olduğu kadar, düzenlenmiş toplumsal bir pratik olarak da ele alındığından, bilgiyi olduğu kadar iktidarı da ilgilendirmekte ve hem bilgiyi hem de iktidarı üretmektedir.

Foucault'a göre iktidar, işleyişi bakımından sadece bireysel ya da kolektif taraflar arasındaki bir ilişki değil; bazılarının başkaları üzerindeki eylem kipi olarak da görülmelidir. Foucault eyleme dayanan iktidar ilişkisinde özgürlüğü, iktidar ile karşılıklı açısından değil, birbirlerini gerektirici ve birbirilerinden ayıramaz oluşları açısından ele almaktadır.

3.1.3. Söylem

Foucault'a göre söylem tek başına değil, birlik halinde ve üretimi ile birlikte çözümlenebilir hâle gelmektedir. Söylemsel oluşumlar karşılaştırmalı bir biçimde ele alan Foucault, söylemi, “tek bir oluşum sistemine ait olan ifadeler gurubu” olarak tanımlar. Foucault, söyleme ilişkin bu ifadelerin nasıl bir araya geldiklerini, bunları bir araya getiren koşulların ne olduğunu, bu ifadeler arasındaki ilişkiyi neyin düzenlediğini, başka ifadelerin bu ifadeler tarafından nasıl dışlandıklarını anlatmak için “söylemsel oluşum” ifadesini devreye sokar. Foucault buna “söylemsel oluşum” (discursive formation) adını verir (Foucault, 1999:150; Foucault, 2006: 130). Pozitiflik, tarihsel a priori, arşiv gibi kavramlara da benzer bir işlev yüklemesi yani bütün bunları ifadenin ortaya çıkışını düzenleyen kurallar bütünü olarak tanımlamasıdır. O halde, söylemsel oluşum analizi, “ideal, sürekli ve pürüzsüz” bir görüntü arz eden “kapsayıcı bir dönemleştirme” ortaya koyma girişimi değil, düzensizlikleri de içeren bir dönemleştirme çabasıdır.

Öznel deneyimi açıklamak için öznenin değil o deneyimi kuran söylem ile söylemin karşılıklı ve kaçınılmaz bir ilişki içinde olduğu iktidar sistemlerinin analizini yapmak gerekir. Foucault, söylemsel oluşumlara ilişkin “nesne”, “ifadesel biçimler”, “kavram” ve “tema ve stratejik seçimler” biçiminde dört ayrı düzeyden bahseder. Foucault, söylemler arası ilişkilerde ve bunların oluşum kurallarında ortaya çıkan benzerlik ve farklılıklardan hareketle analizini sınırlayarak, genellemelerden kurtulmayı amaçlar.

Söylemsel oluşumların, stratejilerin oluşması düzeyinde de betimlenmesi gerektiğini düşünmektedir. Söylemlerin oluşmasında süreklilik ilkesinden, bir söylemde asla ulaşılamayacak öz olduğu anlayışından ve bir söylemin başka bir söyleme dayanmadan oluşmayacağı düşüncesinden vazgeçilmesi gerektiğini düşünür. Ona göre, söylemsel oluşumlar süreklilik ve birliktelik içinde değil, ifadenin biricikliği içinde

kavranılmalıdır. Söylem, söyleme eyleminin bir sonucu olarak ortaya çıkan dilsel ifadenin sözlü veya yazılı halidir. Söyleyen (yani kaynak), söylenen şeyi (yani mesajı) belli bir kanal ile alıcı (veya alıcılara) ulaştırmak üzere kodlar.

Sözcükler eğer kendilerinin bir nesne olduklarını ya da bir nesnenin yerine geçtiklerini söyleyemiyorsa, sadece kendilerine işaret edebilirler, başka bir şeye değil. Andırış yoluyla birbirine bağlı olan nesne ya da figürler de, belirttiği şeylerle benzerliği bulunmayan göstergeler olarak sözcüklere bir nesneyi adlandırma hakkını tanımamaktadır (Gültekin, 2017). Tüm dünyayı ve insanları şekillendiren ancak sınırları belirlenebilecek ve sarsılabilecek olan düşünceler, inanışlar, yargılar, değerler, semboller, kelimeler, harfler, kurumlar, normlar, gelenekler ve dilden oluşan ve içerisinde birçok hiyerarşik yapıyı, güç ilişkisini bulunduran dev bir organizmadır söylem. Söylem, güçlü ve karmaşık bir yapıdadır. Andırışın kendisine gönderilen özelliğiyle benzeyişe karşı kullanılması ve bu yolla sözcüklerin kendilerinden başka bir şeye gönderimde bulunmadıkları anlayışı, hiçbir gönderimin sabitleştirmesine gerek duyulmayan bir dilsel şebekeyi gündeme getirmektedir (Gültekin, 2017).



4. BULGULAR VE TARTIŞMA

Bu bölümde Van ilinde sahada çalışan mimarlarla yapılan anket çalışmalarının analizi bulunmaktadır. Foucault, metin çözümlemelerinde temel ayrımlardan bahsetmiştir. Foucault bakış açısı ile eskiz dilinin çözümlemesinde ünlü mimarların eskizleri ve bilgisayar destekli tasarımları analiz edildiğinde bazı sonuçlara ulaşılmıştır.

Aşağıdaki tabloda korelasyon dizinimleri vardır. Tabloya göre eskiz ile ön tasarım arasında 0.544 ile pozitif yönde orta düzeyde bir ilişki söz konusudur. Yeteri kadar güçlü bir bağlantı var denebilir. Ayrıca bilgisayar destekli program ile ön tasarım arasında eskiz kadar olmasa da pozitif yönde bir ilişki söz konusudur. Buna ek olarak da eskiz ile bilgisayar destekli tasarım arasında pozitif yönde orta düzeyde bir ilişki vardır ve bu yeteri kadar güçlüdür denebilir.

Çizelge 4. 1.Değerlendirilen korelasyonlar

<i>Korelasyonlar</i>		<i>ÖnTasarım</i>	<i>Eskiz</i>	<i>Bilgisayar</i>
<i>Ön Tasarım</i>	Pearson correlation	1	.544**	.370**
	Sig.(2-tailed)		.000	.000
	N	109	109	109
<i>Eskiz</i>	Pearson correlation	43.3 .544**	55.3 1	.524**
	Sig.(2-tailed)	.000		.000
	N	109	109	109
<i>Bilgisayar</i>	Pearson correlation	.370**	.524**	1
	Sig.(2-tailed)	.000	.000	
	N	109	109	109

**Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Çizelge 4. 2. Puanlama sistemi için tanımlayıcı istatistikler

	N	Minimum	Maksimum	Ortalama	Standart Sapma
Eskiz	109	14.00	36.00	27.2844	3.81054
Bilgisayar	109	19.00	35.00	27.7339	3.51621
Toplam	109				

Çizelge 4. 3. Frekans çizelgesi

İstatistik										
	Cinsiyet	Eğitim Durumu	Çalışma Durumu	Bu bölümü severek mi seçtiniz	İşinizi severek mi yapıyorsunuz	Proje için ön çalışma yapar mısınız	Sizce tasarım ilkinde başlamalı	Tasarım ve çizim yeteneği sizce nasıl kazanılır		
N	Geçerli	109	109	109	109	109	109	109	109	109
	Eksik	0	0	0	0	0	0	0	0	0

Çizelge 4. 4. Cinsiyet

Cinsiyet					
		Sıklık	Yüzde	Geçerli yüzde	Kümülatif yüzde
Geçerli	Kadın	56	51.4	51.4	51.4
	Erkek	53	48.6	48.6	100.0
	Toplam	109	100.0	100.0	

Cinsiyet tablomuza baktığımızda bayan katılımcı oranını daha fazla olduğunu görmekteyiz. Bayan katılımcı oranları (% 51.4) erkek katılımcı oranları (% 48.6) olduğu görülmektedir.

Çizelge 4. 5. Eğitim durumu

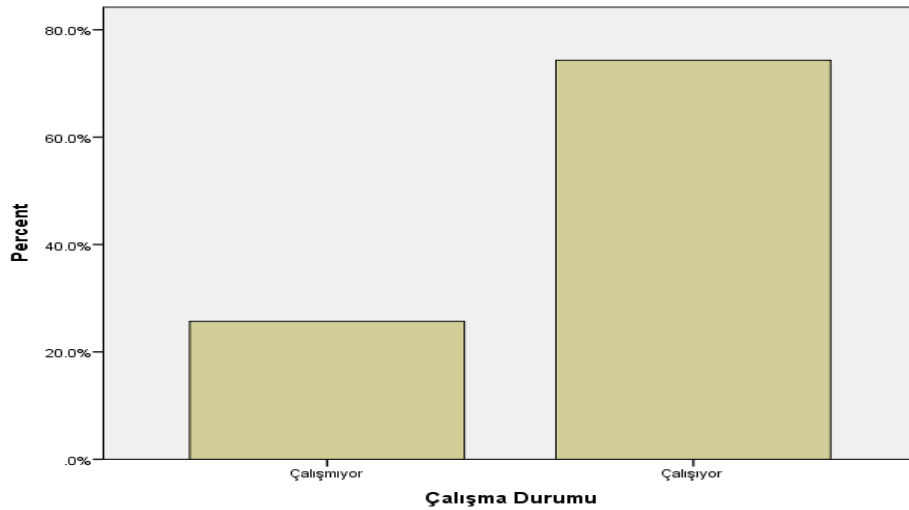
		Eğitim Durumu			
		Sıklık	Yüzde	Geçerli yüzde	Kümülatif yüzde
Geçerli	Lisans	62	56.9	56.9	56.9
	Yüksek Lisans	47	43.1	43.1	100.0
	Toplam	109	100.0	100.0	

Eğitim tablosunda ise lisans düzeyindeki katılımcılar (% 56.9) olduğu karşımıza çıkmakta dolayısıyla buradan piyasada çalışan uzmanların fazla olduğu kanısı varmaktayız. Yüksek lisans yapan katılımcılar ise (% 43.1) oranındadır.

Çizelge 4. 6. Çalışma durumu

		Çalışma Durumu			
		Sıklık	Yüzde	Geçerli yüzde	Kümülatif yüzde
Geçerli	Çalışmıyor	28	25.7	25.7	25.7
	Çalışıyor	81	74.3	74.3	100.0
Toplam		109	100.0	100.0	

Çalışma durumu tablomuzda ise çalışan katılımcı oranı (% 74.3) olarak görülmektedir. Bu tabloda çalışan katılımcı oranının oldukça yüksek olduğu çalışmayan oranın düşük olduğu görülmektedir. Çalışmayan katılımcı oranımız ise (% 25.7) dir.

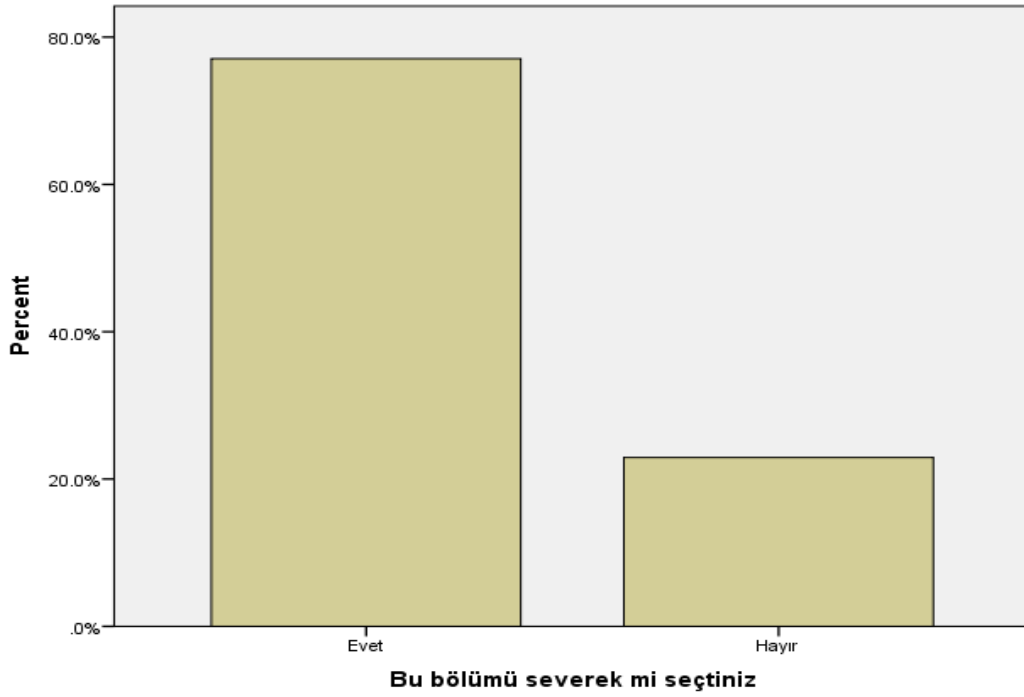


Şekil 4. 20. Çalışma durumu.

Çizelge 4. 7. Değerlendirme kriteri sonuçları

Bu bölümü severek mi seçtiniz					
		Sıklık	Yüzde	Geçerli yüzde	Kümülatif yüzde
Geçerli	Evet	84	77.1	77.1	77.1
	Hayır	25	22.9	22.9	100.0
	Total	109	100.0	100.0	

Katılımcıların bu bölüme severek mi seçtiniz sorusuna (% 77.1) oranında evet olarak cevap verdiği görülmektedir. Hayır diyen katılımcı oranı ise (% 22.9) dur.



Şekil 4. 21. Değerlendirme kriteri sonuçları.

Çizelge 4. 8. Değerlendirme kriteri

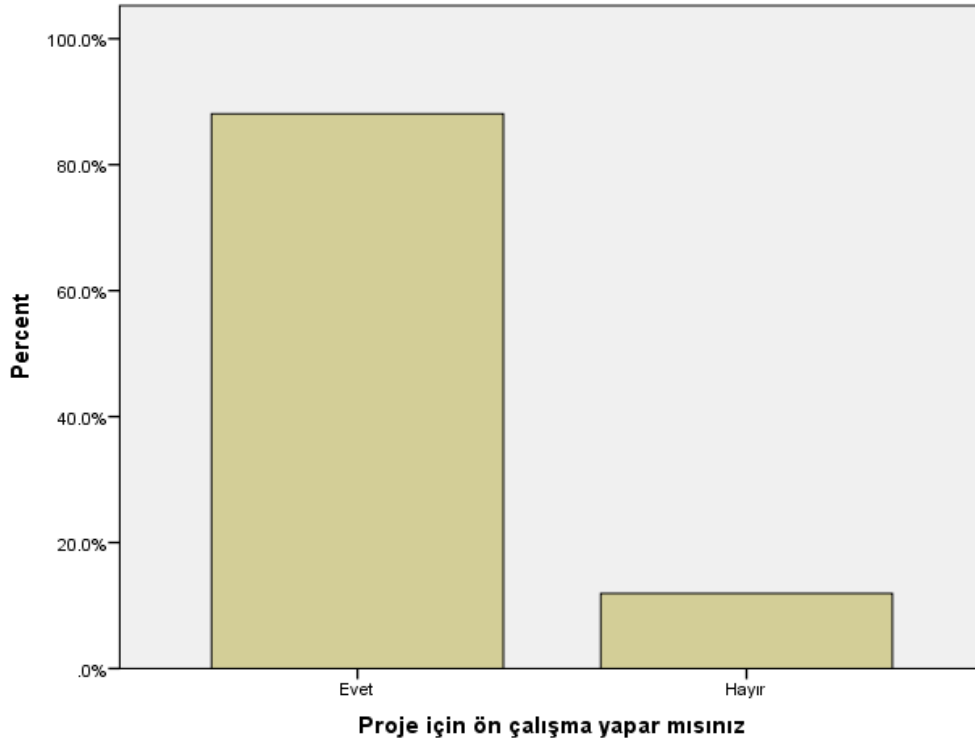
İşinizi severek mi yapıyorsunuz					
		Sıklık	Yüzde	Geçerli yüzde	Kümülatif yüzde
Geçerli	Evet	86	78.9	78.9	78.9
	Hayır	22	20.2	20.2	99.1
	5.00	1	.9	.9	100.0
	Total	109	100.0	100.0	

İşini severek yapan tasarımcı oranı (% 78.9) iken sevmeyerek yapan katılımcı oranı ise (% 20.2) olduğu görülmektedir. Kişinin işini sevmesi aslında ifade edeceği alandaki kabiliyetini göstermekte. Oluşturduğu mekândaki tasarım dilini gerçekten severek ve isteyerek yaptığını ortaya koymaktadır.

Çizelge 4. 9. Proje için ön çalışma yapar mısınız sorusu sonuçları

		Proje için ön çalışma yapar mısınız			
		Sıklık	Yüzde	Geçerli yüzde	Kümülatif yüzde
Geç	Evet	95	87.2	87.2	87.2
erli	Hayır	13	11.9	11.9	99.1
	3.00	1	9	9	100.0
	Total	109	100.0	100.0	

Çoğunlukla ön çalışma yaptığını ifade eden katılımcı sayısı (% 87.2) olduğu görülmektedir. Katılımcıların büyük bir oranı ön çalışma yaptığını ifade ediyor. Buda ortaya çıkan tasarımların aslında çoğunun düşünülmüş olarak yapıldığının bir göstergesi. Ön çalışma yapmadan tasarıma başlayan katılımcı oranı ise (% 11.9) olarak görülmektedir.

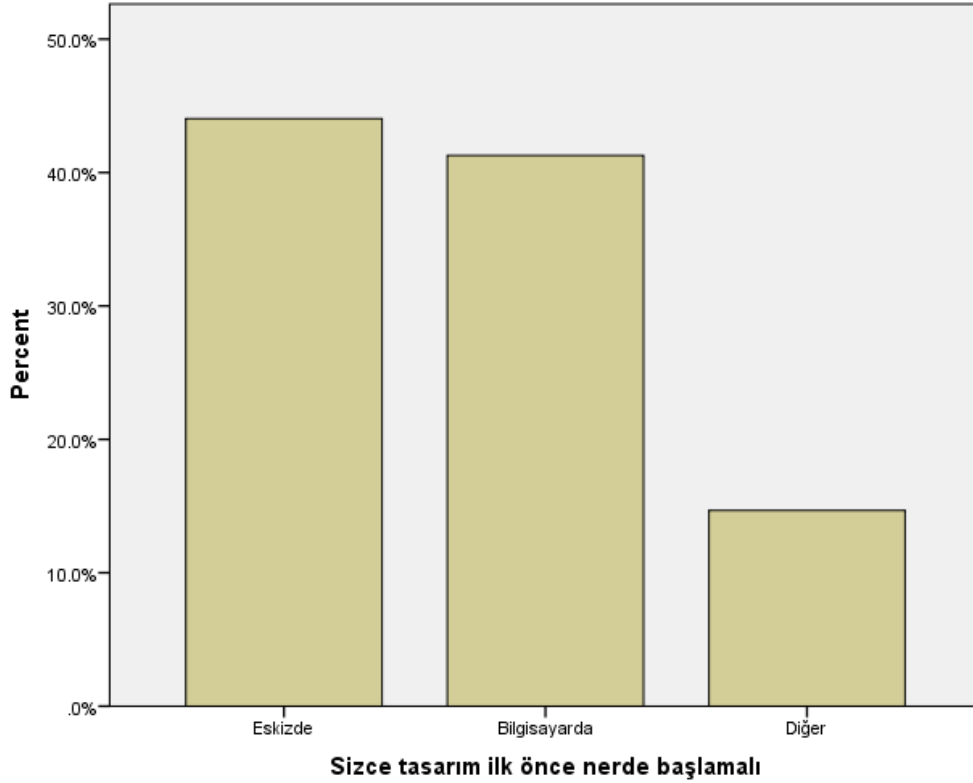


Şekil 4. 22. Proje için ön çalışma yapar mısınız sorunun cevabı.

Çizelge 4. 10. Sızce tasarım ilk önce nerde başlamalı

		Sızce tasarım ilk önce nerde başlamalı			
		Sıklık	Yüzde	Geçerli yüzde	Kümülatif yüzde
Geçer	Eskizde	48	44.0	44.0	44.0
li	Bilgisayarda	45	41.3	41.3	85.3
	Diğer	16	14.7	14.7	100.0
	Total	109	100.0	100.0	

Oranlara baktığımızda tasarımın ilk eskize başlamalı diyen katılımcı oranı (% 44.0) iken bilgisayarda diyen katılımcı oranı (% 41.3) olduğu görülmektedir. Oldukça yakın çıkan değerlerde olan bir tablo karşımızda. Eskizde ve bilgisayar destekli tasarımla çalışmaya başlama oranları eşit devam etmekte. Dijitalleşen dünyada bu oranın ortaya çıkması oldukça normaldir.



Şekil 4. 23. Sızce tasarım ilk önce nerde başlamalı.

Çizelge 4. 11. Tasarım ve çizim yeteneği sizce nasıl kazanılır sorusu sonuçları

Tasarım ve çizim yeteneği sizce nasıl kazanılır					
		Sıklık	Yüzde	Geçerli yüzde	Kümülatif yüzde
Geçerli	Çokça eskiz çizimi yaparak	39	35.8	35.8	35.8
	Çizim programlarını çok kullanarak	44	40.4	40.4	76.1
	Diğer	26	23.9	23.9	100.0
	Total	109	100.0	100.0	

Tasarım ve çizim yeteneğinin Bilgisayar destekli tasarımı çok kullanarak artacağına dair oran (% 40.4) olduğu görülmektedir. Çok fazla eskiz çizimi yaparak diyen katılımcı oranı ise (% 35.8) olarak karşımızdadır. Fakat bu tabloda aktif bir şekilde kullanılan bilgisayarların, tasarıma bakış açısını geliştireceği yönünde bir oran çıkmaktadır. Fakat çoğu katılımcıda eskizin bu anlamda çok etkili olduğunu gösteren oranda mevcuttur. Dolayısıyla bu tasarımın etkisinin hem bilgisayar destekli tasarımla hem de eskiz çizimi ile oluşabileceğini göstermektedir.



Şekil 4. 24. Tasarım ve çizim yeteneği sizce nasıl kazanılır sorusu sonuçları.

Çizelge 4. 12. Eskizin sınırları olmalı

Eskizin sınırları olmalıdır					
		Sıklık	Yüzde	Geçerli yüzde	Kümülatif yüzde
Geçerli	Kesinlikle	15	13.8	13.8	13.8
	Katılmıyorum				
	Katılmıyorum	19	17.4	17.4	31.2
	Kısmen katılıyorum	21	19.3	19.3	50.5
	Katılıyorum	26	23.9	23.9	74.3
	Kesinlikle katılıyorum	28	25.7	25.7	100.0
	Total	109	100.0	100.0	

Katılımcıların eskizin sınırları olması gerektiğini gösteren oranımız.(% 25.7) Bu duruma katılmayan katılımcılar oranlarımıza bakıldığında en düşük (% 13.8) değeri vermektedir.

Çizelge 4. 13.Eskiz sınırsız olmalı

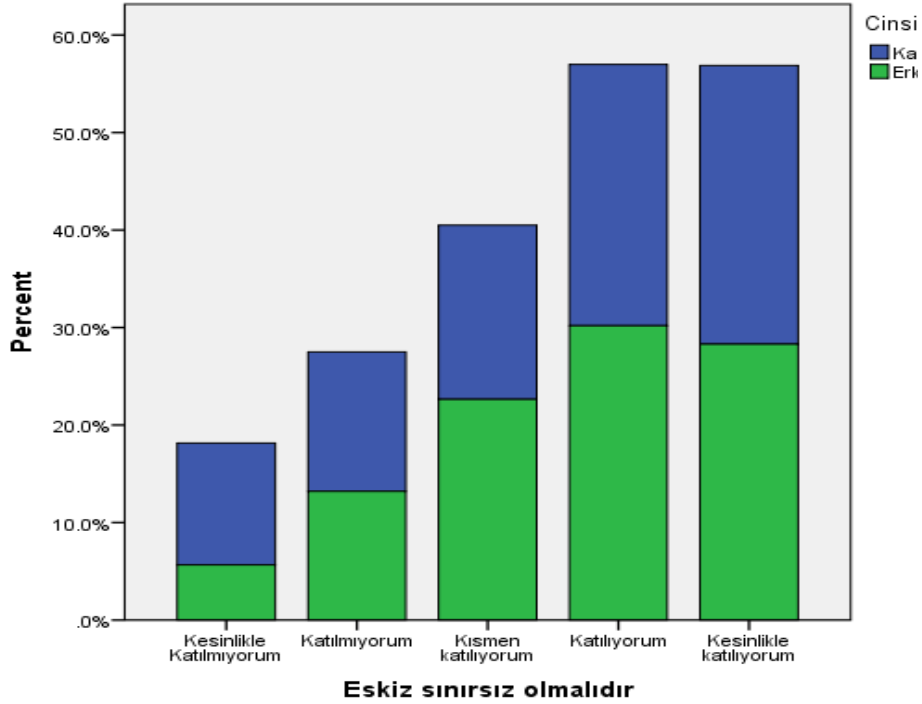
Eskiz sınırsız olmalıdır					
		Sıklık	Yüzde	Geçerli yüzde	Kümülatif yüzde
Geçerli	Kesinlikle	10	9.2	9.2	9.2
	Katılmıyorum				
	Katılmıyorum	15	13.8	13.8	22.9
	Kısmen katılıyorum	22	20.2	20.2	43.1
	Katılıyorum	31	28.4	28.4	71.6
	Kesinlikle katılıyorum	31	28.4	28.4	100.0
	Total	109	100.0	100.0	

Eskizi sınırsız olarak görmek istemeyen katılımcı oranı (% 9.2) dir. Fakat eskiz kesinlikle sınırsız olmalıdır diyen katılımcı oranımız ise (% 28.4) olduğu görülmektedir.

Çizelge 4. 14. Cinsiyet eskiz sınırsız olmalıdır

Miktar		Cinsiyet * Eskiz sınırsız olmalıdır					Toplam
		Crosstabulation					
		Eskiz sınırsız olmalıdır					
		Kesinlikle Katılmıyorum	Katılmıyorum	Kısmen katılıyorum	Katılıyorum	Kesinlikle katılıyorum	
Cinsiyet	Kadın	7	8	10	15	16	56
	Erkek	3	7	12	16	15	53
	Toplam	10	15	22	31	31	109

Katılımcıların cinsiyet durumuna göre değerlendirme yapıldığında kadın katılımcıların 16 sı kesinlikle bu duruma katıldığını, 15 kişiyi katıldığını, 10 kişinin kısmen katıldığını, 8 kişinin katılmadığını, 7 kişinin ise kesinlikle katılmadığı görülmektedir. Fakat erkek katılımcılara bakıldığında ise kesinlikle katılan kişi sayısı 15 olarak karşımıza çıkmaktadır. Sadece katılan erkek katılımcılarımızın sayısı 16, kısmen katılan 12, katılmayan kişi sayısı 7, kesinlikle katılmayan 3 kişi olarak karşımıza çıkmaktadır. Grafikselsel olarak oranlarımızda aşağıdaki tablodaki gibidir.

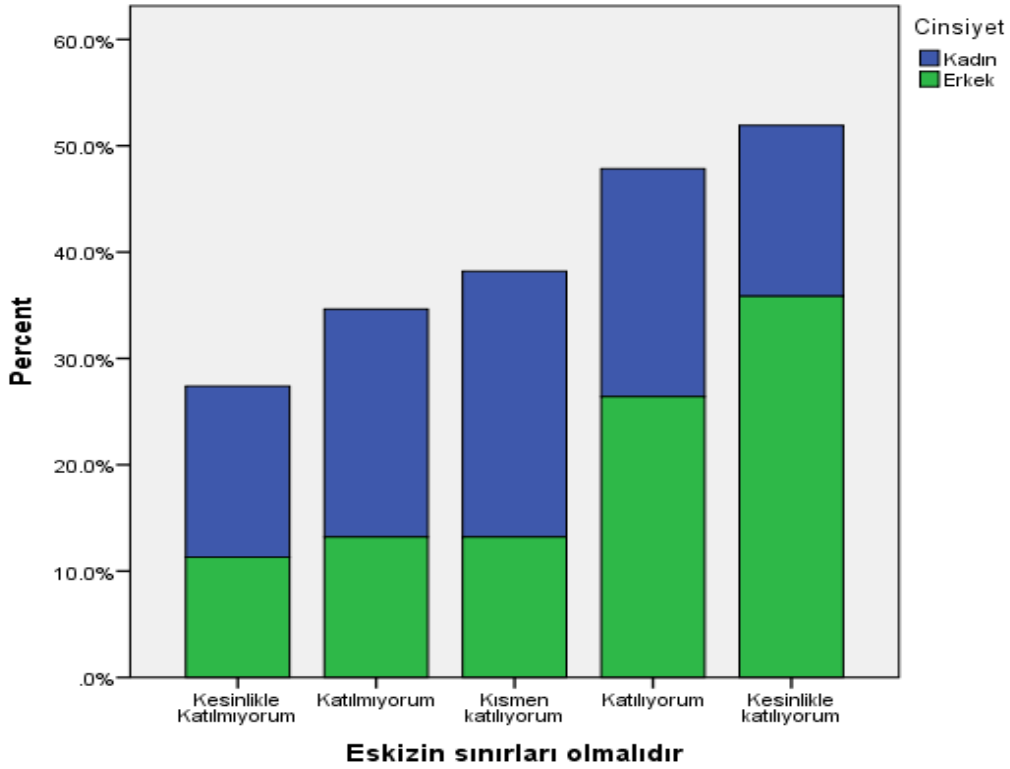


Şekil 4. 33. Eskiz sınırsız olmalıdır sorusu sonuçları.

Çizelge 4. 15.Cinsiyet eskiz sınırsız olmalıdır

		Cinsiyet * Eskizin sınırları olmalıdır					
Miktar		Crosstabulation					
		Eskizin sınırları olmalıdır					
		Kesinlikle Katılmıyor	Katılmıyorum	Kısmen katılıyorum	Katılıyorum	Kesinlikle katılıyorum	Toplam
		um	rum	m	um	m	
Cinsiyet	Kadın	9	12	14	12	9	56
	Erkek	6	7	7	14	19	53
Toplam		15	19	21	26	28	109

Grafiksel olarak değerlendirildiğinde erkek katılımcıların eskizin sınırları olması gerektiğini düşünmektedir. Kadınların erkek katılımcılara göre sınırları olmaması gerektiğini düşünmektedir.

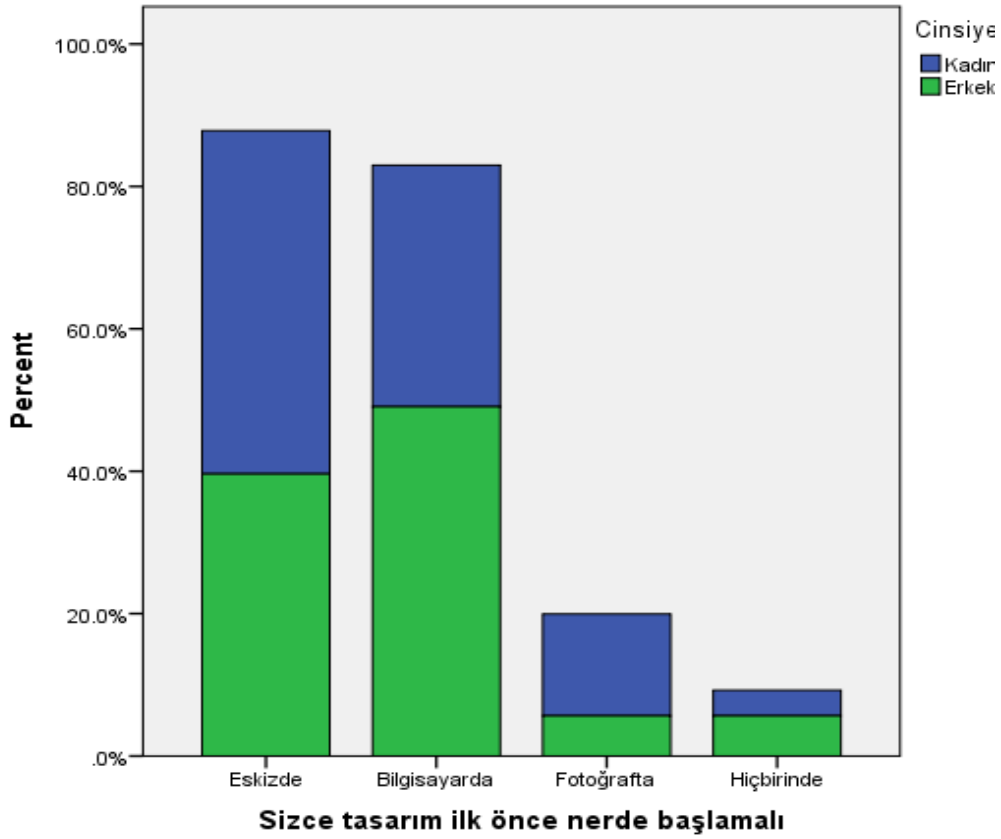


Şekil 4. 34. Eskizin sınırları olmalıdır sorusu sonuçları.

Çizelge 4. 16. Sizce tasarım ilk önce nerde başlamalı

		Cinsiyet * Sizce tasarım ilk önce nerde başlamalı				
Miktar		Crosstabulation				
		Sizce tasarım ilk önce nerde başlamalı				Total
		Eskizde	Bilgisayarda	Fotoğrafta	Hiçbirinde	
			a	a	e	
Cinsiyet	Kadın	27	19	8	2	56
	Erkek	21	26	3	3	53
	Total	48	45	11	5	109

Katılımcılarımız bu soruda eskizle başlaması gerektiğini düşünmektedir. Oranlarımızda kadın katılımcılarımız eskizde başlaması gerektiğini düşünen kişi sayısı 27 dir. Erkeklerde bu oran 24 kişi olarak görülmektedir. Fakat erkek katılımcılarımız kadın katılımcılarımızdan ayrılarak bilgisayarda başlaması gerektiğini de düşünmektedir ve böyle düşünen erkek katılımcı sayımız 26 dır.



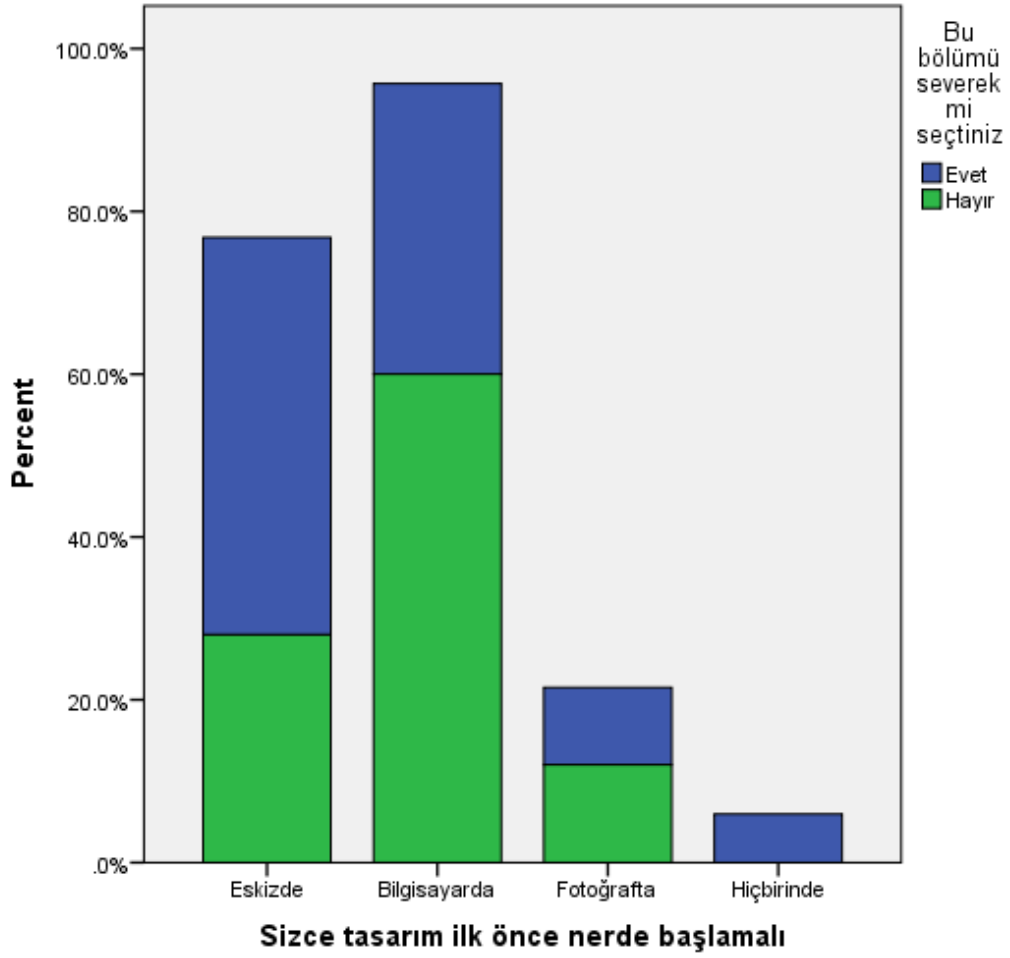
Şekil 4.36. Tasarım ilk önce nerde başlamalı sorusu sonuçları.

Kadınların katılımcılarımızın eskize karşı daha fazla yöneldiği görünmektedir.

Çizelge 4. 17. Bu bölümü severek mi seçtiniz

Bu bölümü severek mi seçtiniz * Sizde tasarım ilk önce nerde başlamalı						
Crosstabulation						
Count		Sizde tasarım ilk önce nerde başlamalı				
		Eskizde	Bilgisayarda	Fotoğrafta	Hiçbirinde	Total
Bu bölümü severek mi seçtiniz	Evet	41	30	8	5	84
	Hayır	7	15	3	0	25
Total		48	45	11	5	109

Sonuçları incelediğimizde katılımcılarımızın bölüme severek gelenlerle, tasarımın eskizde başladığını düşünen kişilerin sayısının oldukça yüksek olduğu görünmektedir. Böyle düşünen kişi sayısı 41'dir. Anlaşılacağı üzere tasarımların eskizle başlaması gerektiğini düşünmektedirler. Fakat bölüme severek gelen, tasarımın bilgisayarda başlaması gerektiğini düşünen kişi sayısının da 30 olduğu görülmektedir. Verilen cevaplarda katılımcıların tasarıma bakış açılarının eskiz ve bilgisayar arasında değerlendirildiği görülmektedir.



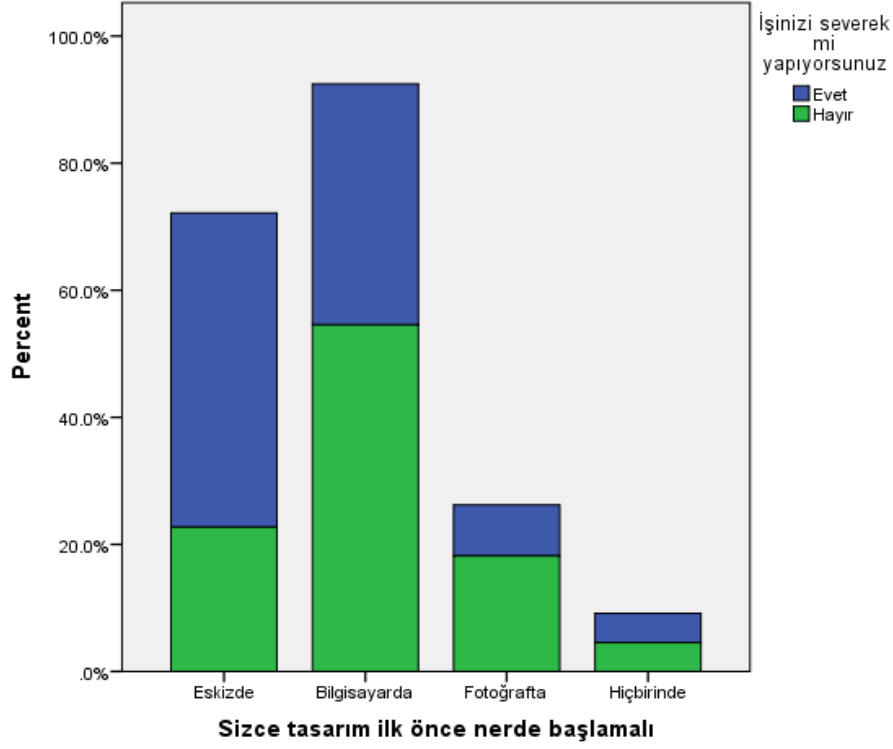
Şekil 4. 37. Tasarım ilk önce nerde başlamalı.

Bölüme severek gelenlerin eskizle tasarım daha fazla yaptığı görülmektedir.

Çizelge 4. 18. İşinizi severek mi yapıyorsunuz

		İşinizi severek mi yapıyorsunuz * Sizce tasarım ilk önce nerde başlamalı				
		Crosstabulation				
Count		Sizce tasarım ilk önce nerde başlamalı				
		Eskizde	Bilgisayarda	Fotoğrafta	Hiçbirinde	Total
İşinizi severek mi yapıyorsunuz	Evet	43	33	7	4	87
	Hayır	5	12	4	1	22
Total		48	45	11	5	109

Katılımcılarımızdan işini severek yapanların sayısı 43 olduğu görülmektedir. İşini sevmeyerek yapan kişi sayısı ise 5'tir. Dolayısıyla katılan uzmanların büyük bir kısmının işini severek yaptığı görülmektedir.



Şekil 4. 38. Tasarım ilk önce nerede başlamalı.

İşini severek yapan katılımcılarımız ise eskizi çok daha fazla kullandığı görünmektedir. Tasarım ilk önce bilgisayarda başlamalı diyen katılımcılarımızın da işini severek yapan uzmanlar olduğu görünmektedir.

Çizelge 4. 19. Eskiz aslında bir ifade şekli

Eskiz aslında bir ifade şeklidir					
		Sıklık	Yüzde	Geçerli yüzde	Kümülatif yüzde
Geçerli	Kesinlikle Katılmıyorum	3	2.8	2.8	2.8
	Katılmıyorum	13	11.9	11.9	14.7
	Kısmen katılıyorum	29	26.6	26.6	41.3
	Katılıyorum	38	34.9	34.9	76.1
	Kesinlikle katılıyorum	26	23.9	23.9	100.0
Total		109	100.0	100.0	

Eskizin bir ifade şekli olduğunu düşünen katılımcı oranının (% 34.9) olduğu görünmektedir. Anketimize katılım gösteren 109 kişi yorum yapmıştır.

Çizelge 4. 20. Tasarımın dilinin eskiz olduğunu düşünmek

Tasarımın dilinin eskiz olduğunu düşünüyorum					
		Sıklık	Yüzde	Geçerli yüzde	Kümülatif yüzde
Geçerli	Kesinlikle Katılmıyorum	10	9.2	9.2	9.2
	Katılmıyorum	13	11.9	11.9	21.1
	Kısmen katılıyorum	21	19.3	19.3	40.4
	Katılıyorum	36	33.0	33.0	73.4
	Kesinlikle katılıyorum	29	26.6	26.6	100.0
	Total	109	100.0	100.0	

Katılımcılarımızdan tasarım dilinin eskiz olduğunu düşünenlerin oranının (%33.0) olduğu görülmektedir. Kesinlikle katılanların oranı ise (%26.6) dır. Bu doğrultuda ise katılan ve kesinlikle katılan oranı yüksektir. Bu duruma katılmayanların oranı oldukça düşüktür.

Çizelge 4. 21. Eskiz bakış açısını geliştirir

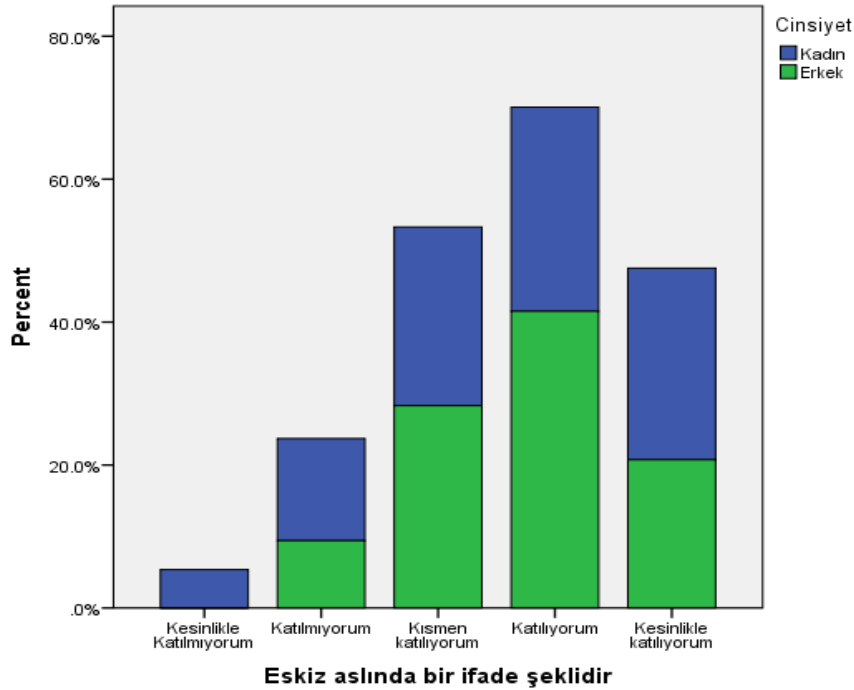
Eskiz bakış açısını geliştirir					
		Sıklık	Yüzde	Geçerli yüzde	Kümülatif yüzde
Geçerli	Kesinlikle Katılmıyorum	6	5.5	5.5	5.5
	Katılmıyorum	12	11.0	11.0	16.5
	Kısmen katılıyorum	27	24.8	24.8	41.3
	Katılıyorum	37	33.9	33.9	75.2
	Kesinlikle katılıyorum	27	24.8	24.8	100.0
	Total	109	100.0	100.0	

Eskizin bakış açısını geliştirdiğini düşünen katılımcılarımız (% 33.9) oranında katılıyorum şikkını seçtikleri görülmektedir. Kesinlikle katılan ve kısmen katılan katılımcılarımız aynı oranda olduğu görünmektedir. Bu oran (% 24.8) dir.

Çizelge 4. 22. Eskiz aslında bir ifade şekli

Eskiz aslında bir ifade şeklidir * Cinsiyet				
Crosstabulation				
Count		Cinsiyet		Total
		Kadın	Erkek	
Eskiz aslında bir ifade şeklidir	Kesinlikle Katılmıyorum	3	0	3
	Katılmıyorum	8	5	13
	Kısmen katılıyorum	14	15	29
	Katılıyorum	16	22	38
	Kesinlikle katılıyorum	15	11	26
Total		56	53	109

Katılımcılarımızdan eskizin bir ifade şekli olduğunu düşünen kişi sayımız kadınlarda 16, erkeklerde 22'dir. Toplamda katılıyorum diyen katılımcılarımızın toplamı ise 38 kişidir. Dolayısıyla eskizin bir ifade şekli olduğu düşünülmektedir. Kadın ve erkek katılımcı oranlarına bakıldığında da değerlerin oldukça yakın olduğu görülmektedir.

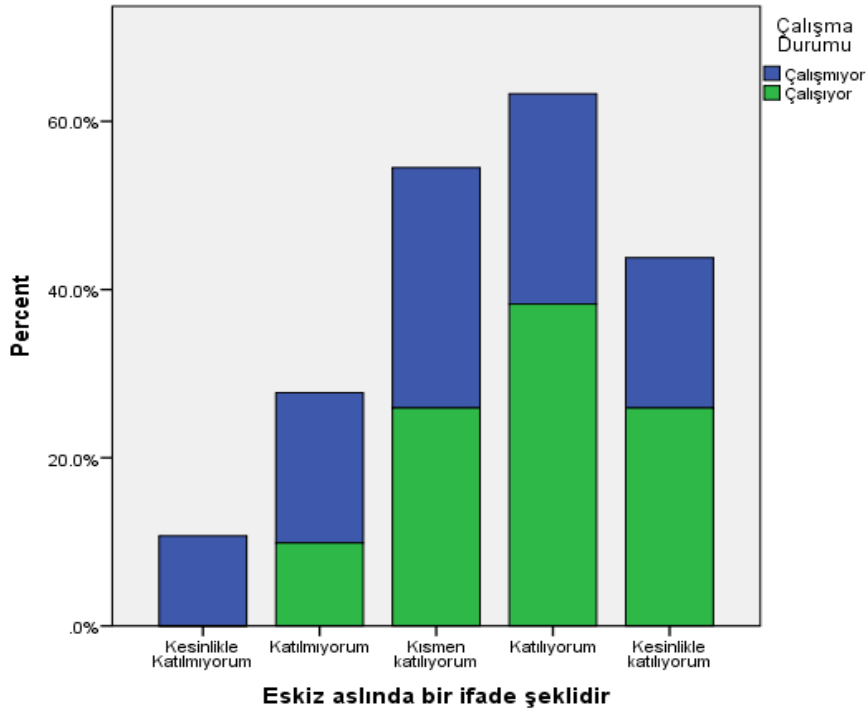


Şekil 4.39. Eskiz bakış açısını geliştirir.

Çizelge 4. 23. Çalışma durumu

Count		Çalışma Durumu		
		Çalışmıyor	Çalışıyor	Total
Eskiz aslında bir ifade şeklidir	Kesinlikle Katılmıyorum	3	0	3
	Katılmıyorum	5	8	13
	Kısmen katılıyorum	8	21	29
	Katılıyorum	7	31	38
	Kesinlikle katılıyorum	5	21	26
Total		28	81	109

Eskizin bir ifade şekli olduğunu düşünen katılımcılarımızın çalışma durumlarına baktığımız zaman çoğu katılımcının çalıştığı görülmektedir. Katılıyorum şikkını işaretleyen kişi sayısı 31'dir. Kesinlikle bu durma katılan kişi sayısı ise 21 olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu bağlamda da çoğu katılımcının eskizin bir ifade şekli olduğunu ve çalışan katılımcıların bu şikkı seçtikleri görülmektedir.

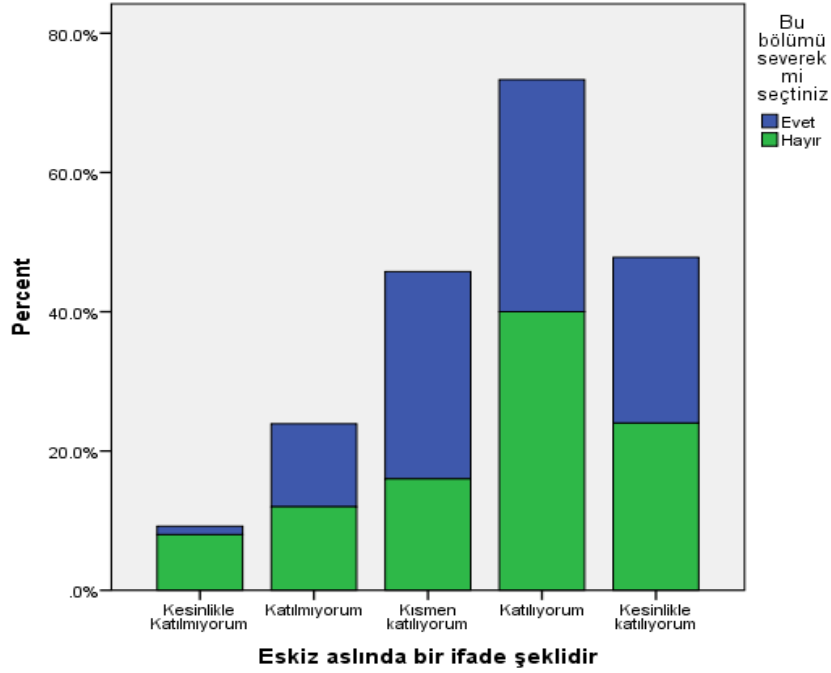


Şekil 4.40. Eskiz aslında bir ifade şekli.

Çizelge 4. 24. Eskiz aslında bir ifade şekli

Count		Bu bölümü severek mi seçtiniz		
		Evet	Hayır	Total
Eskiz aslında bir ifade şeklidir	Kesinlikle Katılmıyorum	1	2	3
	Katılmıyorum	10	3	13
	Kısmen katılıyorum	25	4	29
	Katılıyorum	28	10	38
	Kesinlikle katılıyorum	20	6	26
Total		84	25	109

Katılımcılarımızdan bu bölüme severek gelip, ayrıca eskizinde bir ifade şekli olduğunu düşünen kişi sayısı 28'dir. Toplam değerlere bakıldığında çoğu katılımcının 2 soru hakkında eş değerde cevap verdikleri görülmektedir. Bölüme severek gelip eskizin ifade şekli olmadığını düşünen kişi sayımız oldukça düşüktür. Dolayısıyla bölümü severek gelen katılımcılarımız eskizin de bir ifade şekli olduğunu düşünmektedir.

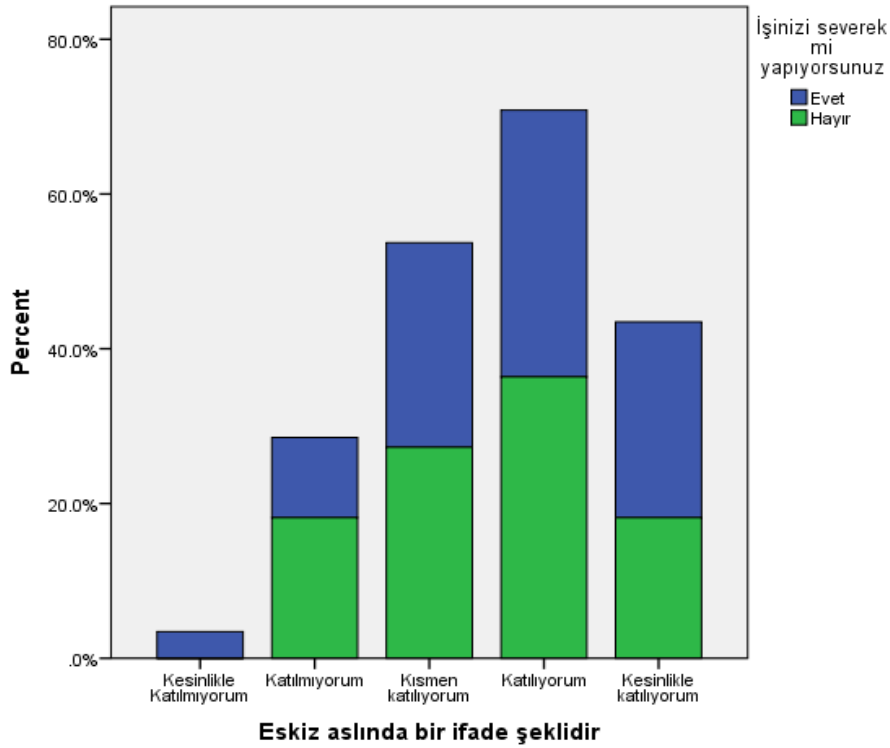


Şekil 4. 41. Eskiz aslında bir ifade şekli.

Çizelge 4. 25. Eskiz aslında bir ifade şekli

Eskiz aslında bir ifade şeklidir * İşinizi severek mi yapıyorsunuz				
Crosstabulation				
Count		İşinizi severek mi yapıyorsunuz		
		Evet	Hayır	Total
Eskiz aslında bir ifade şeklidir	Kesinlikle Katılmıyorum	3	0	3
	Katılmıyorum	9	4	13
	Kısmen katılıyorum	23	6	29
	Katılıyorum	30	8	38
	Kesinlikle katılıyorum	22	4	26
Total		87	22	109

Eskiz bir ifade şeklidir diyen katılımcılarımızdan, işini severek yapan katılımcılarımız 30'dur. Kesinlikle katılıyorum diyen kişi sayısı ise 22'dir. Dolayısıyla işini severek yapan kişi sayısı ile eskizin bir ifade şekli olduğunu düşünen katılımcılarımızın eş değerde olduğu görülmektedir.

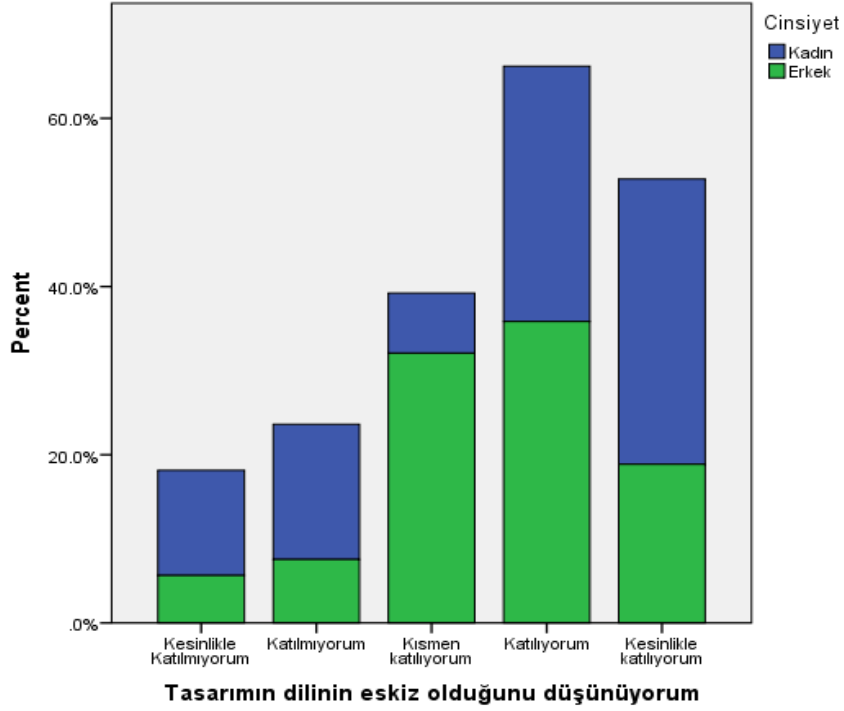


Şekil 4. 42. Eskiz aslında bir ifade şekli.

Çizelge 4. 26. Tasarımın dilinin eskiz olduğunu düşünmek

Count		Cinsiyet		
		Kadın	Erkek	Total
Tasarımın dilinin eskiz olduğunu düşünüyorum	Kesinlikle Katılmıyorum	7	3	10
	Katılmıyorum	9	4	13
	Kısmen katılıyorum	4	17	21
	Katılıyorum	17	19	36
	Kesinlikle katılıyorum	19	10	29
Total		56	53	109

Tasarım dilinin eskiz olduğunu düşünen katılımcılarımız cinsiyet bazında değerlendirildiğinde, kadın katılımcılarımızın böyle düşünme oranının oldukça yüksek olduğu görülmektedir. Kadın katılımcılarda kesinlikle katılıyorum diyen kişi sayısı 19'dur. Katılıyorum diyen kişiler ise 17'dir. Fakat erkek katılımcı oranlarına bakıldığında kesinlikle katılan kişi sayısı 10'dur. Katılıyorum şikkını seçen katılımcı sayısı ise 19'dur. Kısmen katılan kişilerin sayısının ise 17 olduğu görülmektedir.

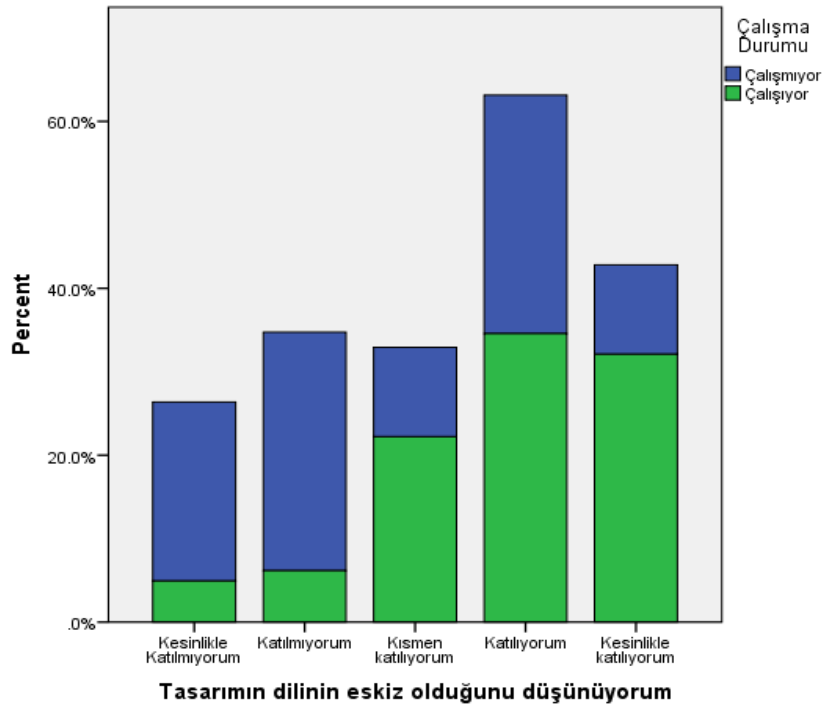


Şekil 4.43. Tasarımın dili eskiz.

Çizelge 4. 27. Tasarımın dilinin eskiz olduğunu düşünmek

Count		Çalışma Durumu		
		Çalışmıyor	Çalışıyor	Total
Tasarımın dilinin eskiz olduğunu düşünüyorum	Kesinlikle Katılmıyorum	6	4	10
	Katılmıyorum	8	5	13
	Kısmen katılıyorum	3	18	21
	Katılıyorum	8	28	36
	Kesinlikle katılıyorum	3	26	29
Total		28	81	109

Katılımcılarımızdan tasarım dilinin eskiz olduğunu düşünen kişi sayısı ile çalışma durumu karşılaştırıldığında, çalışan katılımcılar tasarım dilinin eskiz olduğunu düşündükleri görülmektedir.

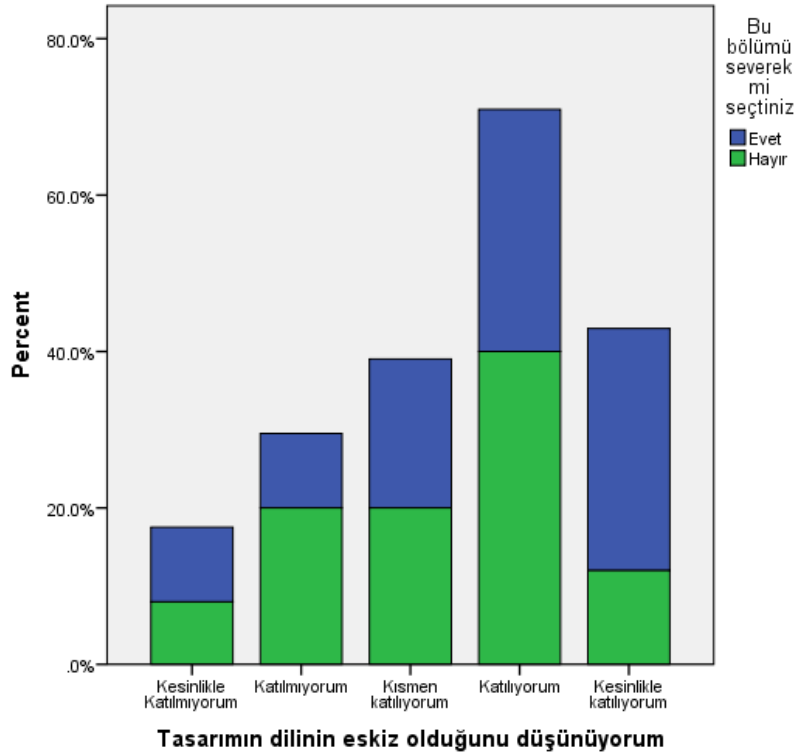


Şekil 4. 44. Tasarımın dilinin eskiz olduğunu düşünmek.

Çizelge 4. 28. Tasarımın dilinin eskiz olduğunu düşünmek

Tasarımın dilinin eskiz olduğunu düşünüyorum * Bu bölümü severek mi seçtiniz				
Crosstabulation				
Count		Bu bölümü severek mi seçtiniz		
		Evet	Hayır	Total
Tasarımın dilinin eskiz olduğunu düşünüyorum	Kesinlikle Katılmıyorum	8	2	10
	Katılmıyorum	8	5	13
	Kısmen katılıyorum	16	5	21
	Katılıyorum	26	10	36
	Kesinlikle katılıyorum	26	3	29
Total		84	25	109

Bu bölüme severek gelen katılımcılarımızın, tasarım dilinin eskiz olduğunu düşünen kişiler olduğu görülmektedir. Çünkü kesinlikle katılan katılımcı sayısı 26, katılıyorum şikkını seçen katılımcı sayısı 26, kısmen katılan kişi sayısı 16'dır. Dolayısıyla bölümü severek seçen kişiler tasarım dilinin eskiz olduğunu düşünmektedir.

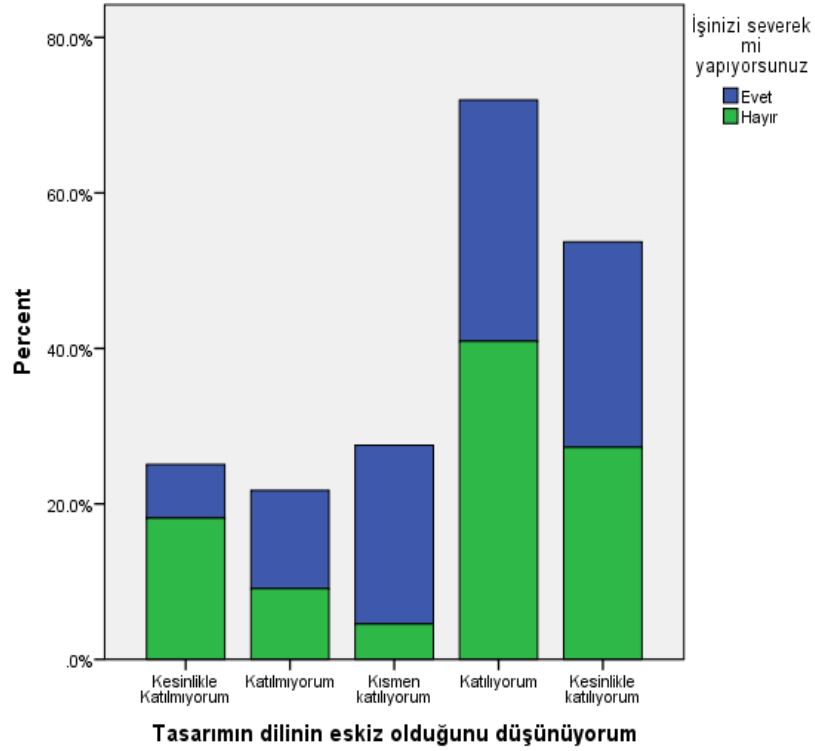


Şekil 4. 45. Tasarımın dilinin eskiz olduğunu düşünmek.

Çizelge 4. 29. Tasarımın dilinin eskiz olduğunu düşünmek

Tasarımın dilinin eskiz olduğunu düşünüyorum * İşinizi severek mi yapıyorsunuz				
Crosstabulation				
Count		İşinizi severek mi yapıyorsunuz		Total
		Evet	Hayır	
Tasarımın dilinin eskiz olduğunu düşünüyorum	Kesinlikle Katılmıyorum	6	4	10
	Katılmıyorum	11	2	13
	Kısmen katılıyorum	20	1	21
	Katılıyorum	27	9	36
	Kesinlikle katılıyorum	23	6	29
Total		87	22	109

Katılımcılarımızdan işini severek yapanların, tasarımın dilinin eskiz olduğunu düşündükleri görülmektedir.

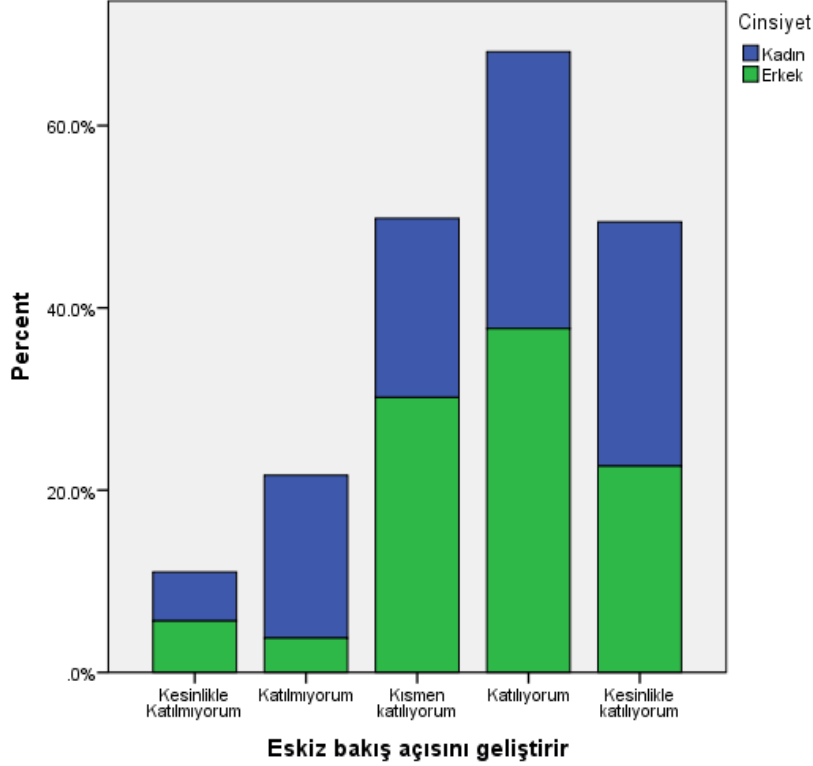


Şekil 4. 46. Tasarımın dilinin eskiz olduğunu düşünmek.

Çizelge 4. 30. Eskiz bakış açısını geliştirir

Count		Cinsiyet		
		Kadın	Erkek	Total
Eskiz bakış açısını geliştirir	Kesinlikle Katılmıyorum	3	3	6
	Katılmıyorum	10	2	12
	Kısmen katılıyorum	11	16	27
	Katılıyorum	17	20	37
	Kesinlikle katılıyorum	15	12	27
Total		56	53	109

Katılımcıların eskizin bakış açısını geliştirdiğini düşündükleri görülmektedir. Bu cinsiyet bağlamında incelendiğinde ise erkek katılımcıların eskizin bakış açısını geliştirdiğini düşündükleri görülmektedir. Kadınlara göre erkeklerin bu bakış açısına daha yakın olduğu görülmektedir.

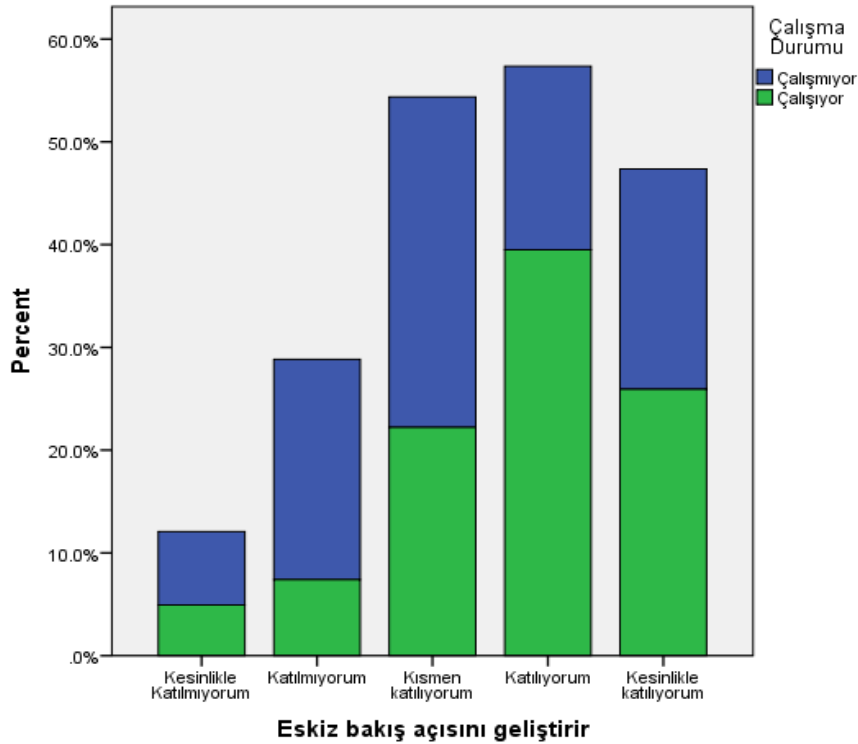


Şekil 4.45. Eskiz bakış açısı.

Çizelge 4. 31. Eskiz bakış açısını geliştirir

Eskiz bakış açısını geliştirir * Çalışma Durumu				
Crosstabulation				
Count		Çalışma Durumu		Total
		Çalışmıyor	Çalışıyor	
Eskiz bakış açısını geliştirir	Kesinlikle Katılmıyorum	2	4	6
	Katılmıyorum	6	6	12
	Kısmen katılıyorum	9	18	27
	Katılıyorum	5	32	37
	Kesinlikle katılıyorum	6	21	27
Total		28	81	109

Eskizin bakış açısını geliştirdiğini düşünen katılımcılarımızdan çalışanların oranının yüksek olduğu görülmektedir. Çalışan katılımcılar eskizin bakış açısını geliştirdiğini düşünmektedir. Çalışmayan katılımcılar da eskizin bakış açısını geliştirdiğini düşünmektedir. Bu doğrultuda her iki yönden bakıldığında da eskiz bakış açısını geliştirir yönünde bir durumun ortaya çıktığı görülmektedir.



Şekil 4. 46. Eskiz bakış açısını geliştirir.

Yapılan Çalışmalar Üzerine Değerlendirme



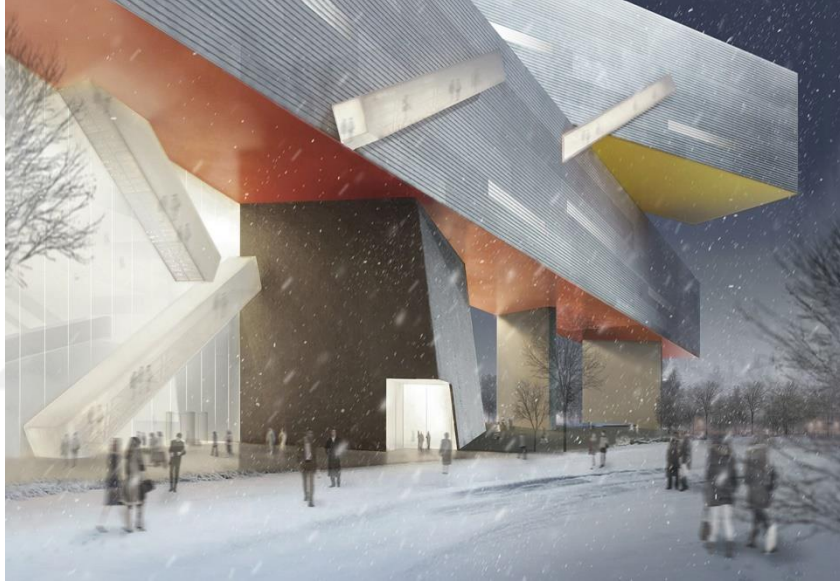
Şekil 4.47. Steven Holl örneği.

Steven Holl'un çalışmaları, eskizin bir tasarım dili olduğunun ortaya koyan en güzel örneklerini barındırmaktadır. Steven Holl'un bu çalışmasında uçan ışın temasını kullanarak yola çıkmıştır. Müze çalışmasına baktığımızda ilk olarak eskizin bir ışık yansımaları olduğu ve dolayısıyla müze tasarımında güneş ışığının yayılımını andıran bir tasarım perspektifi ortaya koyduğu görülmektedir. Işığın dağılımı çıkış noktası olmuştur. Işığın yansımaları ile birlikte geometrik şekillerin birleşimi bir müze anlayışı ortaya çıkarmıştır. Bu anlayışta, andırış fikri olduğu kadar, dışarıya akan, olayların etkili olduğu ve soyut bir ifade ortaya koyduğu da gözlemlenmiştir.

Aynı tasarımcının aynı tasarımının bilgisayar destekli çiziminde ise andırıştan yola çıkarak benzeş ifade ettiği görülecektir. Tasarım bilgisayar çıktısında somutlaşıp sınırlandığı, homojenleştiği ve kodlarla ifade edilen bir hal aldığı görülmektedir. Bilgisayar destekli tasarımda tasarım imgesinin eskizde sahip olduğu bir çok ifadeyi yitirdiği ve daha statik bir hal aldığı görülmektedir. Bilgisayar destekli tasarımda sabitleştirilen tasarım sınırlandırma yapılarak vurgulayıcı amaca ulaştırılmıştır. Aslında mekânın ifade dili olan eskiz, bu çalışmada doğru bir ifade mekanizmasını ortaya koymuş ve farklı olanı yakalamıştır. Hayaldeki eskize yansıyan birçok öğe dijitalleştirilirken

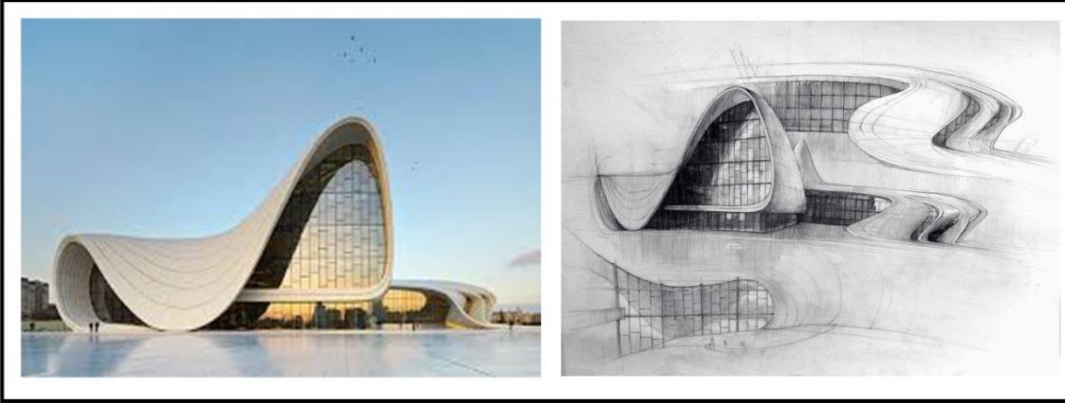
kaliteli bir şekilde aktarılmış ve görsel amaç ortaya koyulmuştur. Proje kasıtlı olarak ölçek belirsizliğine sahiptir.

Çalışma bir nevi farklı olanı yakalamıştır. Farklı olanı yakalarken de sınırlılık gözlemlenmiştir. Fikirler bir noktada sabitleşmiş ama sabitleşen bu fikirler akıcılığı da sağlamıştır. Aslında olayın özünde eskiz ile bilgisayar destekli tasarımda bir birlikteliğin ahenginin varlığıdır. Bu birliktelikten doğan tasarımın ifade mekanizması devreye girmiştir. Farklı parçalar üzerinden oluşturulmuş olan tasarım ortaya çıkmıştır. Bu tasarıma Fuocault'un kriterleri üzerinden baktığımızda oldukça etkili bir tasarım olduğu tespit edilmiştir.



Şekil 4.48. Steven Holl örneği.

ZAHA HADİD -HAYDAR ALİYEV KÜLTÜR MERKEZİ



Bilgisayar Destekli Tasarım

Eskiz Tasarımı

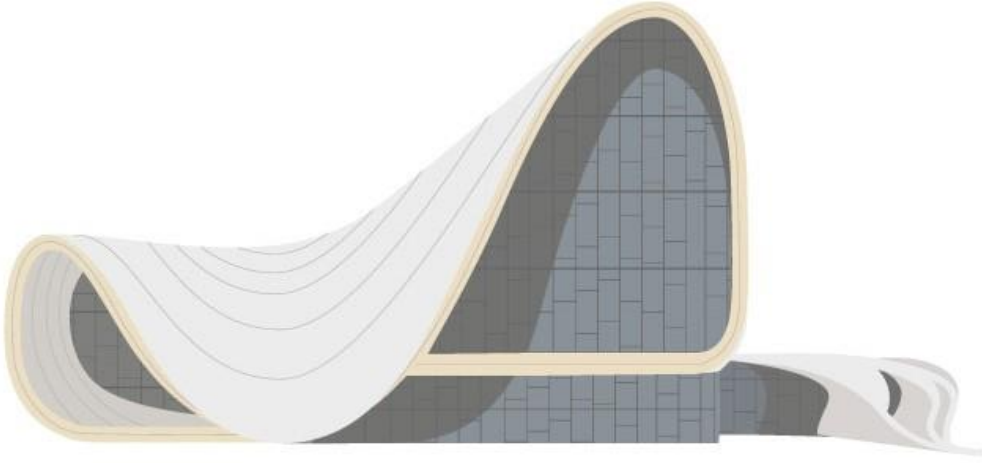
Şekil 4. 49. Zaha Hadid örneği.

Zaha Hadid, çalışmasında çıkış noktasında yumuşak geçişlerin olduğu ve son yıllarda da popüler olan parametrik tasarım stilini kullanmıştır. Değerlendirmeye alınan eskizde farklı bir yaklaşım ortaya koymuş ve homojen bir yüzey oluşturmuştur. Hem eskiz çalışmasında hem de bilgisayar destekli tasarım çalışmasında benzeşimler vardır. Çünkü her iki çalışmada da sınırlandırma mevcuttur. Her iki tasarımda da çizgiler belli bir mekan için dönüşüp mekanı oluşturmuştur.

Eskiz çalışmasında serbest çalışılmış ve tüm mekânı da yumuşaklık ve mekânlar arası geçişleriyle çevreleyip sabitlemiştir. Buna rağmen eskizde çizgilerle bir dinamizm oluşturulmuştur. Bilgisayar destekli tasarıma bakıldığında ise farklı olan sabitleştirilmiş ve kapatılmış yani somutlaştırılmıştır.

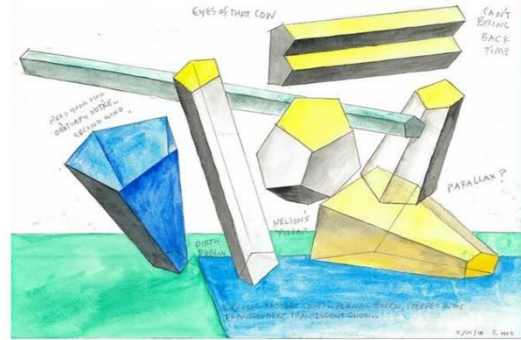
Çalışmada, anıtsal tasarımı terk ederek mevcut kültürünün hassasiyetlerini ve geleceğe umutla ve iyimserlikle bakan bir halkı yansıtmaya çalışmıştır. Bu anlamlandırmadaki yansımalara bakılacak olursa gerçek olarak yansıtılmış olan farklıyı yakalamak olmuştur. Kültür tarihine geçebilecek bir tasarım ve o nitelikleri barındıran bir yapı oluşmuştur.

Eskizde mekândaki sonsuz özgürlük algısı ve özgürlük andırışı mevcutken; bilgisayar destekli tasarımda sadece belli komutlarla oluşturulmuş bir netlik vardır. Bilgisayar destekli tasarımda anlatılmak istenen sadece kodlanmıştır, duygu yoktur.



Şekil 4.50. Zaha Hadid örneği 2.

STEVEN HOLL-ÜNİVERSİTE KAMPÜSÜ



Bilgisayar Destekli Tasarım

Eskiz Tasarımı

Şekil 4.51. Steven Holl örneği 2.

Steven Holl'un yaratıcı tasarım merkezi çalışması eskiz dilini anlamlandırmada en iyi örneklerden bir tanesi olarak bilinmektedir. Eskize bakıldığında bir geometriden yola çıkıldığı ve parçadan bütüne gidış göze çarpmaktadır. Bu da çalışmanın geometrik şekillere andırış gösterdiği, bilgisayarla tasarım destekli çalışmalarda bütüne gidilerek benzeyiş oluşturulmuş ve fikirler sabitleştirip görsel meydana gelmiştir. Dijitalde görsel kendini tekrarlamamış ve homejenlik oluşturulmuştur. Eskizde farklı olan yakalanmış;

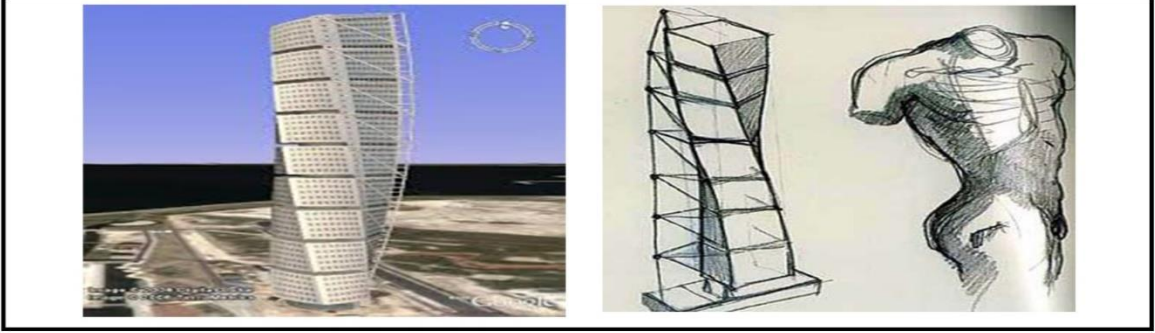
dijitalde bütünlük meydana gelmiştir. Bilgisayar destekli tasarımda dinamik ve somut olan elde edilmiş ve oluşturulan bu modern yaklaşım, güzel bir organizasyon içine bir ritimle kendini bulmuştur. Bilgisayar destekli tasarım, oluşturulan bu ritim sayesinde tasarım kimliğini bulmuştur.

Yapılmaya çalışılan eskizler düşünce ürünlerinin ilk taslaklarıdır. Bu taslağın adımları taslağı meydana getirmiştir. Yapılan eskizde ilk düşünce ürünleri geometrik şekiller üzerinden geliştirilmiştir. Bu şekiller tasarımcının kendisi için karaladığı, egzersiz yaptığı ve tasarım düşüncesini oluşturan ana unsurlardır. Ardından, tasarımın dili olan eskiz çalışması bilgisayar destekli tasarım sayesinde modellenmiştir. Eskiz ile bilgisayar destekli tasarım birlikteliğini anlatan en iyi örneklerden biridir. Çalışmaya ilk bakıldığında yaklaşımların özneliği ortadadır. Aslında eskizde olaylar etkili olup bilgisayar destekli tasarımda bu olaylar kodlanmıştır.



Şekil 4.52. Steven Holl Örneği 3.

SANTIAGO CALATRAVA-TORSO APARTMENTS



Bilgisayar Destekli Tasarım

Eskiz Tasarımı

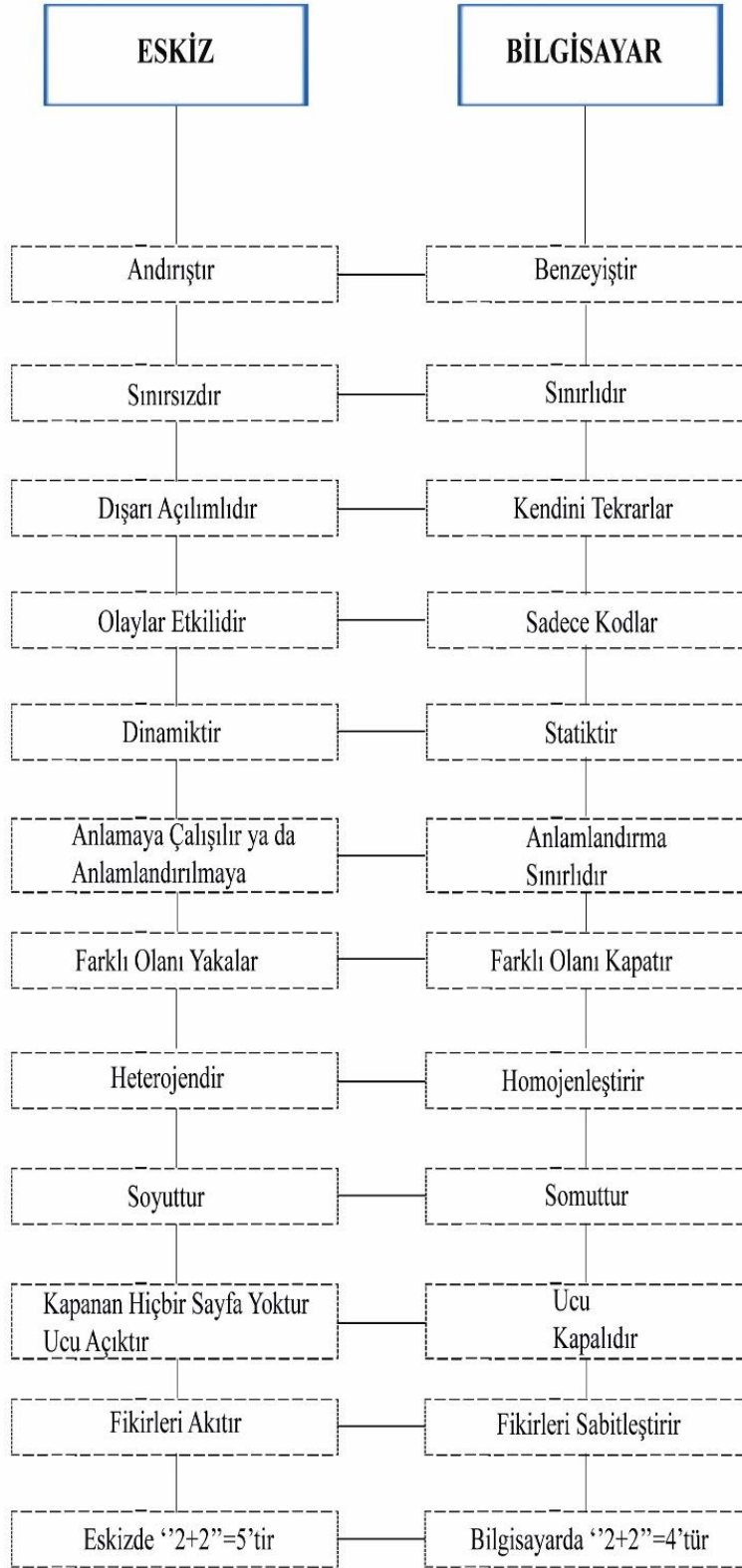
Şekil 4.53. Santiago Calatrava örneği.

Santiago Calatrava'nın bu meşhur çalışmasında çıkış noktası, eğimdir. Arayış eskizi aracılığıyla çıkış noktasının bir heykel olması oldukça etkileyicidir. Eskizin tasarımıdaki dili çok iyi aktarılmıştır. Eskiz çalışmasında olayların etkili olduğu ortadadır. Eskizde anlama ve anlamlandırma mevcuttur. Eskizde fikirler akıtılmış dijital de bu fikirler sabitleştirilmiştir. Eskizin öznel hali tasarımcının kendine özgü üslup geliştirmesinin sonucudur. Eskiz çizimi, bilgisayar destekli çizimle anlamlandırılmaya çalışılmış ve benzeş oluşturulmuştur. Kendini tekrarlayan yapı dijitalde daha fark edilir olmuştur.

Eskizdeki sınırlar tasarımcısının bakış açısına bağlıdır. Bu eskize bakıldığında da tasarımcısının kendini sınırladığı ve etrafını kullanmadığı dikkat çekmektedir. Eskiz çalışmasında dönme olayı figürle etkili olmuş ve bu dönme dijitalde yansımıştır. Böylece bir sınırlandırma meydana gelmiştir. Yapı, kendini dijitalde ortaya koymuştur. Tasarımda dikkat çeken küplerin bir araya getirilmesi ile soyut düşünce somutlaştırılmıştır. Hayal gücünün tasarımda ne kadar etkin olduğu, tasarımcısının eskizde bunu ne kadar iyi ifade ettiği, bilgisayar destekli tasarımın da bu doğrultuda oluşturulduğu görülmüştür.

Hayal gücü kavrayışı desteklemiştir. Gerçeklikle hayal gücünün harmanlandığı yer olan eskiz tasarımı tam anlamıyla kendini bu şekilde göstermiş. Hayal gücü ile gelişen düşünce dijitalde tamam olarak ortaya çıkarılmıştır.

Karşılaştırılan çalışmalar sonucunda aslında bir kümeleşme meydana geldiği görülmektedir. Bu durumu bir tabloyla şu şekilde gösterebiliriz:



Şekil 4.55. Bilgisayar ile eskiz arasındaki fark.

5. SONUÇ

Bu çalışmanın amacı, eskiz dilinin mantıksal açıdan nasıl bir yapıya sahip olduğunu, eskiz ile bilgisayar destekli tasarım programları kullanarak Michel Foucault söylem analizi aracılığıyla değerlendirmesini sağlamaktır. Tasarımcı, tasarım sıkıntısıyla ilgili fikirlerini henüz tam şekillendirmeden ortaya koymak ister. Bunu yaparken de fikirlerini düşünülmüş, sadeleştirilmiş, dönüştürülmüş, reddedilmiş ve geliştirilmiş şekilde yansıtan tasarım araçlarına sahip olmalı ki bunlar da tabii ki eskizlerdir. Tasarlama ve ön izleme durumu aslında bir keşiftir. İşte burada devreye felsefeci ve sosyolog Michael Foucault girer.

Kendisinin yaklaşımı oldukça sıra dışı, bir o kadar da ikna edicidir. Söylemler onun için karşılaştırmalı bir biçimde ele alınmalı ve değerlendirilmelidir. Söylem analizi tasarım açısından oldukça açıklayıcı bir bakış açısıdır. Burada ele aldığımız eskiz ve dijital tasarım karşılaştırılması söylem analizi ile farklı bir bakış açısını ortaya koymaktadır. Amacımız tasarımın dilinin eskiz olduğunu ortaya koymaktır.

Bu çalışmada andırış, benzeyiş, heterojen, homojen vb. birçok kavramla değerlendirme yapılmıştır. Oldukça ilginç ve farklı bakış açıları ortaya koyulmaya çalışılmıştır. Yapılan çalışmaları bu ölçütlerle değerlendirmek tasarımda Foucaultcu bakış açısı oluşturmada yol gösterici olacaktır. Oluşan basamaklar tema ve ilk tasarımdır. Oluşturulan kriterler aslında birer datayı temsil etmektedir. Bu datalar sayesinde veriler ortaya çıkarılmıştır. Eskiz hala gündemde ve güncel mi bu değerlendirilmiştir. Eskizin bir dilini oluşturmaya çalıştık ve bu dili oluşturulurken Foucaultcu yaklaşımla şu unsurlardan bahsettik:

1. Andırış
2. Sınırsız olması
3. Dışarı açılımlı olması
4. Olayların etkili olması
5. Dinamik olması
6. Anlamaya ve anlamlandırılmaya çalışması
7. Farklı olanı yakalaması
8. Heterojen oluşu

9. Soyut oluşu

Fikirlerin devamlı oluşu bu tasarım dilini ortaya çıkarmıştır. Değerlendirme yaparken ünlü mimarların bu dili nasıl kullandığı incelenmiştir. Bu bağlamda ilk olarak literatür çalışması yapılmış, bu konuda çalışması olan disiplinlerin, konuya bakış açıları değerlendirilmiş ve bu konular üzerine çalışması olan yazarların amaç, hipotez ve bulgularına yönelik irdelemeler yapılarak, tez çalışmasının çerçevesi oluşturulmaya çalışılmıştır.

Eskizin tasarım açısından oldukça önemli bir çıkış kapısı olduğunu ortaya koyabilmek önemli basamaklardan bir tanesi olmuştur. Fakat bu noktada bilgisayar destekli tasarımın da etkisinin oldukça önemli olduğunu anlatmak için vurgulamalar yapılmıştır. Eskizle çalışmak aslında işin kalitesini ortaya koymada ilk basamak olarak görülmüştür. Üniversitelerde verilen eğitimlerde aslında öğrencilere ilk önce eskiz ile tasarım yapmanın öğretilmesinin gerekliliği ortaya çıkartılmıştır. Bu amaçla çalışmalarda eğitimde eskizin gerekliliği vurgulanmıştır. Eskizin kişiye farklı dünyaların kapılarını açtığı vurgulanmıştır. Eskiz ve bilgisayar destekli tasarımda yaklaşımları belirleyebilmek için kullanıcı anketleri oluşturulmuştur. Oluşturulan bu anketler 109 kişiye uygulanmıştır. Uygulanana anket sonuçları yaş ve cinsiyete göre analiz edilmiştir. Analiz sonuçları ile değerlendirmeler yapılmıştır.

Bir tasarımcı tasarımlarında eskizi devamlı olarak uygularsa yeni imge ve materyaller ortaya koyabilir. Fakat bunu sadece eğitim hayatında bırakan bir mimar kısıtlı tasarım dünyasına sahip olur ve o şekilde projelerine devam eder. İlk bakışta zor bir süreç gibi görünen eskiz aslında mekâna hem tema bakımından hem de oluşacak çalışma için ilk izlenimi vermektedir. Eskizler şeffaf ürünlerdir. Aynı noktada çizilmiş birkaç bakış açısını aynı düzlem üzerinde görmek mümkündür. Eskizler aslında kendi tasarım dünyamızı tanımamızı sağlar. Kendi iç dünyamızda hayali birçok tasarımı ilk önce eskizle kâğıda dökeriz. Eller bu noktada sadece bir araçtır asıl tasarımı ortaya çıkaran düşüncedir. Önemli olan bizim aracı nasıl aktif ve güzel bir şekilde kullandığımızdır.

Yolu tasarımdan geçen herkes için aslında eskize bakışı oldukça önemlidir. Yeni bir şey ortaya koymak aslında etki olarak güçlü bir bakış açısı oluşturur. Olaya hazır objelerin dışında tamamen kendi bakış açısını yansıtmak tasarımı aslında kimlikleştirir. İlk defa eskiz yapacak olan tasarımcı aslında hayalinde imgeyi eskizleştirir. Birçok tasarım ortaya koymuş kişi ise artık hayalindeki yeni imge ve objeleri üretme yoluna

girmiştir.

Ünlü mimarların eskiz ve bilgisayar destekli tasarımları irdelendiğinde ve Foucaultcu bakış açısıyla birleştirildiğinde ortaya çıkan sonuç aslında bir tasarım dilidir. Bu dili analiz ettiğimizde de aynı sonuca ulaştık. Dolayısıyla bu dili geliştirmek oldukça önemlidir. Eğitim hayatına bunu daha fazla entegre etmeliyiz.

Ünlü mimarlar bu dili o kadar iyi kullanmışlar ki çalışmalarında eskize çokça yer vermişler. Belirlenen çalışmalardan anlaşılacağı üzere dünyaca ünlü yapıtlar ortaya çıkmıştır. Değerlendirilen anket sonuçlarında ise anlamlı bir şekilde eskizin önemi vurgulanmaktadır. Kadın katılımcıların bu anlamda eskize daha fazla yöneldiği görülmüştür. Erkek katılımcılarda ise eskizin bakış açısını geliştireceği yönünde düşünceleri ortaya çıkarılmıştır. Mesleğini ve işini severek yapan uzmanların eskize yönelimlerinin olduğu görülmüştür.

Bu çalışma sonucunda eskiz çalışmalarının tasarımda önemli bir kriter olduğu, Foucaultcu bir bakış açısıyla bunun bir dil olduğu tespit edilmiştir. Tespit edilen eksikliklere yönelik de öneriler geliştirilmiştir. Mekânsal tasarımda eskiz kullanımının önemli olduğu vurgulanmıştır ve farkındalık oluşturulmaya çalışılmıştır.



KAYNAKLAR

- Akgün, M. A. 2002. *Mimari Tasarımda Yaratıcılık Ve Cinsiyet*. (yüksek lisans tezi, basılmamış). İ.T. Ü. Fen Bilimleri Enstitüsü, Maçka, İstanbul.
- Aksoy, E. 1975. *Mimarlıkta Tasarım İletim ve Denetim*. İstanbul. Gün Matbaası.173.
- Alexander, M. 1977. *Designing The Interior Environments*. New York: Harcourt Brace Yayınevi.368
- Altuncu, D. 2007. Tasarım bilgisinin sayısallaşmasında yazılım ve arayüz etkileri. *Ulusal İç Mimarlık Kongresi*. 25-26 Ekim 2007, İstanbul.
- Asar, H. 2013. *Mimari Mekân Okumasında Algısal Deneyim Analizinin Bir Yöntem Yardımıyla İrdelenmesi* (yüksek lisans tezi, basılmamış). Osman Gazi Ü. Fen Bilimleri Enstitüsü, Odunpazarı, Eskişehir.
- Balcı, A. 2015. Michel Foucault'da Metod: Arkeoloji, soybilim ve etik. *Uluslararası Politik Araştırmalar Dergisi*. 1(1): 26-34.
- Cansever, T. 2010. *Osmanlı Şehri*. İstanbul: Timaş Yayınları. Türkiye. 240.
- Ching, D. K. F. 2003. *Mimarlık ve Sanatta Yaratıcı Bir Süreç*, YEM, İstanbul. 184.
- Çelebi, V.2016.Michel Foucault'da arkeolojik çözümleme ve arkeolojik çözümlemenin süreksizlik tezi. *Çankırı Karatekin Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*. 7 (1): 993-1014.
- Çelik, H. Ekşi, H. 2008. Söylem analizi. *Marmara Üniversitesi Atatürk Eğitim Fakültesi Eğitim Bilimleri Dergisi*.27(27): 99-117.
- Çetinkaya, Ç. 2011. *Tasarım Ve Kavram İlişkisinin İç Mimarlık Temel Tasarım Eğitimi Kapsamındaki Yeri: Farklı İki Üniversite Örneği Üzerinden Temel Tasarım Eğitimi Üzerine Bir Araştırma* (yüksek lisans tezi, basılmamış). Hacettepe Ü. Sosyal Bilimleri Enstitüsü, Sıhhiye, Ankara.
- Ferguson, E. S. 1992, *Engineering and the Mind's Eye*, Cambridge, England.352.
- Gibson, J.J, 1978. The ecological approach to the visual perception of pictures. *Jstor press*, 11(3):227-235.
- Gültekin, C. A. 2017. Michel Foucault'nun Magritte yorumu ve sözcük nesne kopukluğu. *Dört Öğe Dergisi*. 12(6): 49-63
- Güneş, D. C. 2013. Michel Foucault'da söylem ve iktidar. *Kayı Uludağ Üniversitesi Fen-Edebiyat Fakültesi Felsefe Dergisi*. 21(1): 55-69
- Hasol, D., 2010. *Ansiklopedik Mimarlık Sözlüğü*. İstanbul: YEM Yayınları. Türkiye. 313.
- İnceoğlu, N., 1997. *Mimarlık Öğrencileri İçin Tasarımda Eskizler*. (yüksek lisans tezi, basılmamış). Y.T. Ü., Fen Bilimleri Enstitüsü, Taksim, İstanbul.
- Kaye, J. 2002. *Design Basics: Ideas and Inspiration for Working with Layout, Type, and Color in Graphic Design*. U.S.A: Rockport Yayınevi.251.
- Ketizmen, G. 2002. *Mimari Tasarım Stüdyosunun Biçimlenmesinde Yöntemsel ve Mekansal Etkilerin İncelenmesi: Anadolu Üniversitesi Mimarlık Bölümü* (yüksek lisans tezi, basılmamış), Anadolu Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, Eskişehir.
- Kılıçaslan, H., 2010. *Tasarım Eğitiminde Bir Yöntem Olarak Yaratıcı Drama*. (yüksek lisans tezi, basılmamış). K.T. Ü., Fen Bilimleri Enstitüsü, Trabzon.
- Koçkan, P., 2012. *Tasarım Araştırmaları Bağlamında Tasarımcı Düşünme ve Tasarım Süreci* (yüksek lisans tezi, basılmamış). Hacettepe Ü., Sosyal Bilimleri Enstitüsü, Sıhhiye, Ankara.

- Kuban, D.,2016. *Mimarlık Kavramları, Tarihsel Perspektif İçinde Mimarlığın Kuramsal Sözlüğüne Giriş*. İstanbul: Yapı Endüstri Merkezi Yayınları.178.
- Lauer, D., Pentak, S., 2008. *Design Basics*. U.S.A: The Ohio State University Wadsworth Yayınevi.672.
- Özkan, A., 2007. *İç Mekan Tasarımı Kuram ve Yöntemleri Işığında Günümüz Türk İç Mekan Tasarımcıları ve Tasarım Anlayışlarına Bir Yaklaşım*. (yüksek lisans tezi, basılmamış). Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Sıhhiye, Ankara.
- Uluçay, H., 2016. *Türkiye’de 1980-2009 Dönemi Nüfus Hareketi Pratiğine Foucault’cu Bir Bakış: Bilgi-İktidar-Kendilik Teknolojileri Çözümlemesi*. (doktora tezi, basılmamış). Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, Beşiktaş, İstanbul.
- Uraz, T. U., 1999. Mimarlık bilgisi eskizler ve düşündürdükleri. *Mimarlık Dergisi*, .289(1): 11-13
- Yakın, B., 2012. *Tasarım Sürecinde Görsel Düşünme Ve Görsel Anlatım İlişkisine Analitik Bir Yaklaşım* (yüksek lisans tezi, basılmamış). Hacettepe Ü., Sosyal Bilimleri Enstitüsü, Sıhhiye, Ankara.
- Yaşar, I., 2011. *20. Yüzyıl Dil Felsefesinde Michel Foucault*. (yüksek lisans tezi, basılmamış). Maltepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Maltepe, İstanbul.
- Yurttaş, B. N., 2010. *İç Mekan Tasarımında “Tema” Kavramı Ve “Tematik Mekan” Olgusunun Örnekler Üzerinde Analizi* (yüksek lisans tezi, basılmamış). Mimar Sinan Güzel Sanatlar Ü., Fen Bilimleri Enstitüsü, Beşiktaş, İstanbul.
- Zöngür, O., 2008. *İç Mekan Tasarımında Biçim ve Anlam Üzerine Kavramsal Bir İnceleme/ Postmodern Tasarım Yaklaşımları ve Philippe Starck* (yüksek lisans tezi, basılmamış). Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Sıhhiye, Ankara.

EKLER

Ek 1. Anket çalışması

Bu anket, Yüzüncü Yıl Üniversitesi Peyzaj Mimarlığı Bölümü Yüksek Lisans Öğrencilerinden Yeşim SAVU'nun Yüksek Lisans Tezi olan "Mekânsal Tasarımda Eskiz Kullanımları ve Eskize Karşı Tutumların Belirlenmesi" araştırması kapsamında uygulanmaktadır. Vereceğiniz cevaplar yalnızca bilimsel sonuç üretmek amaçlı kullanılacak olan veri gizliliği ilkesine uyularak saklanacaktır. Katılımınız için teşekkür ederiz.

A.)KİŞİSEL BİLGİLER

1.) Cinsiyet	1-Kadın <input type="checkbox"/>	2-Erkek <input type="checkbox"/>			
4.) Eğitim Durumu	1-Lisans <input type="checkbox"/>	2-Lisans Üstü <input type="checkbox"/>			
5.) Çalışma Durumu	1-Çalışmıyor <input type="checkbox"/>	2-Çalışıyor <input type="checkbox"/>			
7.)Bu Bölümü Severek ve İsteyerek mi seçtiniz	1-Evet <input type="checkbox"/>	2-Hayır <input type="checkbox"/>			
8.) Kaç Yıldır Bu Mesleği Yapıyorsunuz	1-3	2-6	3-9	4-12	5-15
9.)İşiniz Severek ve İsteyerek mi Yapıyorsunuz	1-Evet <input type="checkbox"/>	2-Hayır <input type="checkbox"/>			

B.)HAZIRLIK ÇALIŞMASI(ÖN ÇALIŞMA)

1. Proje için ön araştırma yapar mısınız?

Evet Hayır

2. Sizde tasarım ilk önce nerde başlamalı?

1-Eskizde 2-Bilgisayarda 3-Fotografda 4-Hiçbirinde

3. Tasarım ve çizim yeteneği sizce nasıl kazanılır?

1-Çokça eskiz çizimi yaparak
2- Çizim programlarını çok kullanarak

3-Çok fotoğraf çekip başka tasarımlardan esinlenerek

4-Hiçbiri

4.

<u>Lütfen aşağıda verilmiş ifadelere katılıp katılmadığınızı belirtiniz:</u>	Kesinlikle katılıyorum	Katılıyorum	Kısmen katılıyorum	Katılmıyorum	Kesinlikle Katılmıyorum
	5	4	3	2	1
Tasarımı ifade ederken yöntem belirlerim					
Belirlediğim yöntem eskizdir					
Eskiz aslında bir ifade şeklidir					
Tasarımın dilinin eskiz olduğunu düşünüyorum					
En iyi anlatım eskizde başlar					
Tasarımda yaklaşımı eskiz belirler					
Eskiz tasarımı yönlendirir					
Eskiz bakış açısını geliştirir					

C.)ESKİZE VE BİLGİSAYAR DESTEKLİ TASARIMA KARŞI YAKLAŞIMLAR

Andırış: İki model arasındaki uyumlu noktalar.

Benzeyiş: Bir modele göre kopya edilen şeyleri benzerlik (benzeme) ilişkisi.

1.

<u>Lütfen aşağıda verilmiş ifadelere katılıp katılmadığınızı belirtiniz:</u>	Kesinlikle katılıyorum	Katılıyorum	Kısmen katılıyorum	Katılmıyorum	Kesinlikle Katılmıyorum
	5	4	3	2	1
Tasarımı oluştururken eskiz çalışması, benzeyiş içermelidir.					
Tasarımı oluştururken eskiz çalışması andırış içermelidir					
Eskizin sınırları olmalıdır					
Eskiz sınırsız olmalıdır					
Eskiz farklı olanı yakalamalıdır					
Eskiz farklı olanı kapatmalıdır					
Eskiz homojenleştirir					
Eskiz heterojenleştirir					
Eskiz dışarı açılımlı olmalıdır					
Eskiz kendini tekrarlamaz					
Eskiz anlamlandırmaya çalışır					

2.

<u>Lütfen aşağıda verilmiş ifadelere katılıp katılmadığınızı belirtiniz:</u>	Kesinlikle katılıyorum	Katılıyorum	Kısmen katılıyorum	Katılmıyorum	Kesinlikle Katılmıyorum
	5	4	3	2	1
Tasarımı oluştururken Bilgisayar destekli tasarım çalışması, benzeş içermelidir.					
Tasarımı oluştururken Bilgisayar destekli tasarım Çalışması andırış İçermelidir					
Bilgisayar destekli tasarımın sınırları olmalıdır					
Bilgisayar destekli tasarım sınırsız olmalıdır					
Bilgisayar destekli tasarım farklı olanı yakalamalıdır					
Bilgisayar destekli tasarım farklı olanı kapatır					
Bilgisayar destekli tasarım homojendir					
Bilgisayar destekli tasarım heterojendir					
Bilgisayar destekli tasarım dışarı açılımlıdır					
Bilgisayar destekli tasarım kendini tekrarlar					
Bilgisayar destekli tasarım anlamlandırmaya çalışır					
Bilgisayar destekli tasarım anlamlandırmayı sınırlandırır					

3.

<u>Lütfen aşağıda verilmiş ifadelerle katılıp katılmadığınızı belirtiniz:</u>	Kesinlikle katılıyorum	Katılıyorum	Kısmen katılıyorum	Katılmıyorum	Kesinlikle Katılmıyorum
	5	4	3	2	1
Ön proje (İlk tasarım) ortaya çıkıncaya kadar elle çizim yapmayı tercih ederim					
Hayal ettiklerimin tamamını projeye eskizle yansıtabiliyorum.					
Hayal ettiklerimin tamamını projeye bilgisayar destekli tasarımla yansıtabiliyorum.					
Ön çalışması ve eskizi bulunan projeler her zaman daha başarılıdır.					
Projenin tüm kısımlarına Eskiz çizimini kullanıyorum					
Projenin tüm kısımlarına bilgisayar destekli tasarımla kullanıyorum					
Bilgisayar destekli tasarım farkındalığımı artırıyor					
Eskiz çizimiyle farkındalığımı artırıyor					

4.Eskizle tasarım hiç yaptınız mı?

Evet

Hayır

5.Cevabınız hayır ise hangi sebepten dolayı yapmadınız?

(Sadece 1 cevap işaretlenecektir)

1-Beni yavaşlatıyor					
2-Tasarımı kalitesizleştiriyor					
3-Elle çizmek beni zorluyor					
4-Etkili bulmuyorum					
5-Müşteri eskizi anlamada zorlanıyor					

ÖZ GEÇMİŞ

1988 yılında İstanbul'da doğdu. İlk ve ortaöğretimi Mimar Sinan İlköğretim Okulu'nda, lise öğrenimini İmam Hatip Lisesi'nde tamamladı. Lisans eğitimini İstanbul'da Mimarlık Fakültesi, İç Mimarlık Bölümü'nde tamamladı. 2017 yılında Van Yüzüncü Yıl Üniversitesi Peyzaj Mimarlığı Anabilim Dalı'nda yüksek lisans eğitimine başladı.



T.C
VAN YÜZÜNCÜ YIL ÜNİVERSİTESİ
FEN BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ
LİSANSÜSTÜ TEZ ORJİNALLİK RAPORU

Tarih: 20/01/2020

Tez Başlığı / Konusu: " Mekânsal Tasarımda Eskiz Kullanımları ve Eskizlere Karşı Tutumların Belirlenmesi"
Yukarıda başlığı/konusu belirlenen tez çalışmamın Kapak sayfası, Giriş, Ana bölümler ve Sonuç bölümlerinden oluşan toplam 115 sayfalık kısmına ilişkin, 02/01/2020 tarihinde şahsım/tez danışmanım tarafından turnitin intihal tespit programından aşağıda belirtilen filtreleme uygulanarak alınmış olan orijinallik raporuna göre, tezimin benzerlik oranı % 6 (altı) dır.

Uygulanan filtreler aşağıda verilmiştir:

- Kabul ve onay sayfası hariç,
- Teşekkür hariç,
- İçindekiler hariç,
- Simge ve kısaltmalar hariç,
- Gereç ve yöntemler hariç,
- Kaynakça hariç,
- Alıntılar hariç,
- Tezden çıkan yayınlar hariç,
- 7 kelimedenden daha az örtüşme içeren metin kısımları hariç (Limit inatch size to 7 words)

Van Yüzüncü Yıl Üniversitesi Lisansüstü Tez Orijinallik Raporu Alınması ve Kullanılmasına İlişkin Yönergeyi inceledim ve bu yönergede belirtilen azami benzerlik oranlarına göre tez çalışmamın herhangi bir intihal içermediğini; aksinin tespit edileceği muhtemel durumda doğabilecek her türlü hukuki sorumluluğu kabul ettiğimi ve yukarıda vermiş olduğum bilgilerin doğru olduğunu beyan ederim.

Gereğini bilgilerinize arz ederim.

20/01/2020 İmza

Adı Soyadı: Yeşim SAVU

Öğrenci No: 169101144

Anabilim Dalı: Peyzaj Mimarlığı Anabilim Dalı

Programı:

Statüsü: Y. Lisans

Doktora

DANIŞMAN ONAYI
UYGUNDUR

(Prof. Dr. Şevket ALP, İmza)

ENSTİTÜ ONAYI

