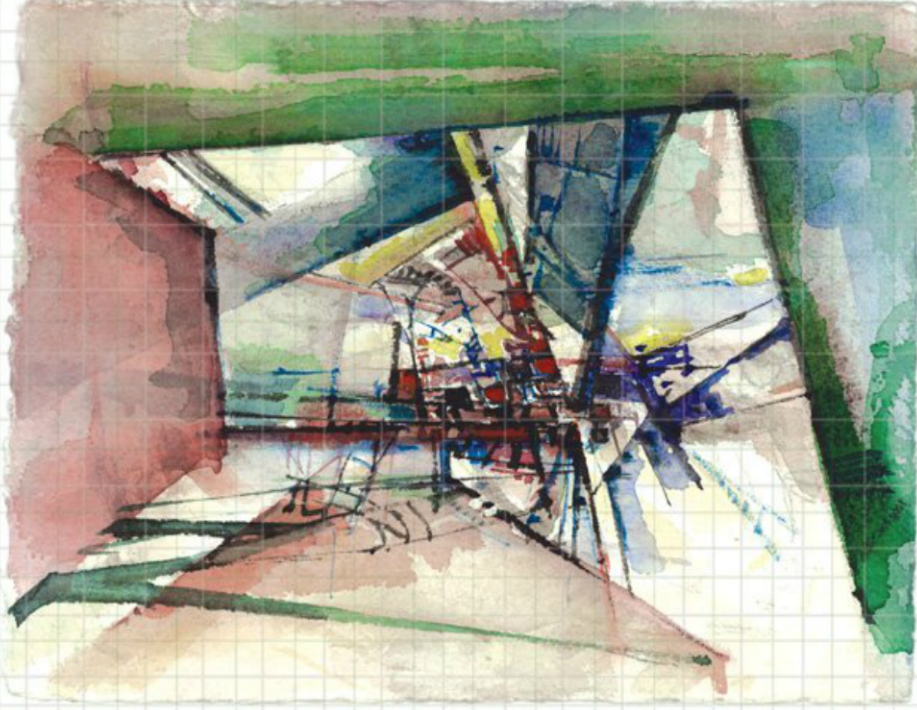


İçmimar

TMMOB İçmimarlar Odası resmi yayın organıdır



İçmimari, tasarım ve yaşam kültürü dergisi

28

Haziran - Temmuz 2013

Grohe ve Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi işbirliği



Dünyanın en önde gelen sıhhi tesisat donanımı üreticilerinden biri olan Grohe, Mimar Sinan Üniversitesi öğrencileri arasında



'Grohe Design Series' tasarım yarışması düzenliyor. Grohe'nin tasarımdan sorumlu Başkan Yardımcısı Paul Flowers ile Grohe Doğu Akdeniz, Orta Doğu ve Afrika Bölgesi Başkanı Simon G.

Shaya'nın katılımlarıyla 5 Nisan'da Mimar Sinan Üniversitesi'nde düzenlenen toplantı ile başlayan 'Grohe Design Series' yarışmasının sonuçları Haziran ayı sonunda açıklanacak. Mimar Sinan Üniversitesi Endüstriyel Tasarım, Grafik Tasarım ve İçmimarlık bölümlerinde okuyan 15 öğrencinin, her bölümden bir kişi olmak üzere oluşturacağı 3'er kişilik 5 grup arasında gerçekleştirilecek tasarım yarışmasında öğrenciler 'Home SPA' tasarımı yapacaklar. Tasarımda Grohe Spa ürün gamının yükselen yıldızı, yeni batarya koleksiyonu Grandera serisi kullanılacak. Kazanan gruptaki 3 öğrenciden her biri yurt dışındaki Grohe tesislerinden birinde bir ay boyunca staj yapma olanağı kazanacak.

İzmir Ekonomi Üniversitesi Yanagisawa Kaname'yi ağırladı

Japonya, Chiba Üniversitesi, Yanagisawa Lab'ın kurucusu Kaname Yanagisawa sunum yapmak ve ilerleyen zamanlarda Chiba Üniversitesi Mimarlık Bölümü ve İzmir Ekonomi Üniversitesi, İçmimarlık ve Çevre Tasarımı Bölümü arasında yapılacak olan ortak çalışmalarını planlamak için İçmimarlık ve Çevre Tasarımı Bölümü'nün konuğu oldu. Yanagisawa, bölüm başkanı Yrd. Doç. Dr. Hasırcı ile 2004 yılında Albuquerque, ABD'de başlayan dostluk ve işbirliğini sürdürmek için daha önce de 2007'de öğrencileriyle birlikte bölümün konuğu olmuştur. İki araştırmacı, 2009'da Hasırcı'nın Chiba Üniversitesi'nde Yanagisawa'nın öğrencileriyle çalışmasından sonra iki üniversitenin öğrencilerini kapsayan ortak bir yaz projesi gerçekleştirmişlerdir. Bu ziyarette ise Yanagisawa, öğrencileri ve Güzel Sanatlar ve Tasarım Fakültesi öğretim elemanlarından

katılımcıların izlediği bir sunum yapmış, sunum kapsamında Yanagisawa Lab kapsamında öğrencileri ile birlikte gerçekleştirdikleri çeşitli eğitim mekanları, sağlık ve konut projelerini anlatmış, araştırma projelerinde izledikleri yöntemlerden de bahsetmiştir.

Üniversiteler arasında düzenlenecek olan çalıştay ve değişim



Deniz Hasırcı ve Yanagisawa Kaname.

programları ile ilgili görüşmeler de yapan Yanagisawa, Eylül ayı sonunda Chiba Üniversitesi öğrencileri ve İzmir Ekonomi Üniversitesi İçmimarlık ve Çevre Tasarımı Bölümü öğrencilerinin ortaklaşa gerçekleştirecekleri çalıştay için İzmir'e geri gelmek üzere Japonya'ya geri dönmüştür.

Profesör Henry Sanoff ile katılımcı yaklaşımlar

Yazan: Yrd. Doç. Dr. Deniz Hasırca, İzmir Ekonomi Üniversitesi, İçmimarlık ve Çevre Tasarımı Bölüm Başkanı



İzmir Ekonomi Üniversitesi Güzel Sanatlar ve Tasarım Fakültesi, İçmimarlık ve Çevre Tasarımı Bölümü 26-30 Mart 2013 tarihleri arasında dünyaca ünlü mimar Prof. Henry Sanoff'u ağırladı. Etkinlikler sürecinde ilk olarak "Talking Interiors" seminer serisindeki ikinci konuk konuşmacı olarak bulunan Sanoff, demokratik tasarım başlıklı bir sunum yaptı. İzmir ve dışından birçok üniversiteden katılımcının da bulunduğu seminerde Sanoff, katılımcı tasarım ve kullanıcı odaklı yaklaşımlarla ilgili proje örnekleri ile birlikte eşsiz bilgiler verdi.

Daha sonra; ikinci, üçüncü ve dördüncü sınıf öğrencileri ile ayrı ayrı çeşitli seminer ve atölye çalışmaları gerçekleştiren Sanoff, her gruba "katılımcılık" yaklaşımının temellerini aktardı. Sanoff için oldukça yoğun bir program hazırladık, ancak kendisi de her aşamada bölüme destek vererek, tüm bilgisini en güzel eğitsel şekilde tüm çevresiyle paylaştı. İkinci sınıf öğrencileri, Sanoff'un kendileriyle yapacağı çalışmaya "demokratik" veya "sosyal" olarak tanımlanabilecek ve kullanıcılarına söz hakkı veren tasarım yaklaşımıyla ilgili

araştırma yaparak ve araştırmalarına dair afiş hazırlayarak geldiler. Bu yaklaşıma tasarım eğitiminin erken aşamalarında yer verilmesi, ileriki eğitim yılları ve mezuniyet sonrası tasarım hayatında özellikle tasarım sürecinin çok hızlı ilerlediği günümüzde büyük katkı sağlamaktadır. Seminer sırasında öğrenciler, Sanoff ile kendi projelerine dair yaptıkları potansiyel kullanıcı görüşmeleriyle ilgili bilgi verdiler ve kullanıcıya sorulacak soruların da doğru olması gerektiği konusunda bilgilendirildi. Sanoff ise, öğrencilerin afişleri üzerinde konuştu ve öğrencilere "Kullanım Sonrası Değerlendirme" ile ilgili bir sunum gerçekleştirdi. Mekanların, kullanılmaya başlanması (tasarımcıların çıkıp kullanıcıların

girmesi) sonrasındaki değerlendirmeleri ülkemizde sıklıkla yapılmamaktadır ve/fakat mekanların uzun ömürlü ve efektif şekilde işlenmesi için çok önemlidir. Kullanıcılardan alınacak ve değerlendirmelerden gelecek geri bildirim, tasarımcı-mekan-kullanıcı arasındaki iletişimi en verimli şekilde kurmaktadır. İçmimarların yarattıkları mekanlarla ilgili sorumluluklarının tasarımı bitmediği konusunda öğrenciler bilinçlenmiş oldular.

Üçüncü sınıf öğrencileriyle ise bir sanat merkezi tasarım sürecinde "Mekansal Yerleşim Oyunu"nu oynayarak, "oyun" aracılığıyla katılımcı bir sürecin ne şekilde yürüyebileceğine dair bir deneyim yaşadılar. Sanoff, bu tür süreçlerde kullanılan araçların mümkün olduğunca kullanıcı dostu ve davetkar olması gerektiğine dikkat çekerek, oyun adını kullanmanın herkesi davet eden bir sözcük olmasıyla çok efektif olduğunu söyledi. Dört veya beş kişilik gruplar oluşturarak bir araya gelen öğrenciler, önce projede önceliklerini belirlediler, ve sonra bu önceliklere hangi halihazırda önceden belirlenmiş olan işlevler ve mekanlar aracılığıyla ulaşabileceklerine karar verdiler. Üçüncü sınıf öğrencileri, süreç sonunda yöntemin hem oyun gibi eğlenceli, hem de verimli olduğunu aktardılar. Tasarım probleminin

verilebilecek yanıtların çeşitliliğine çok kısa bir sürede tanık olma şansları oldu. Oy çokluğundan ziyade, bir fikir birliği edinilmesi gerektiğinin altını çizen Sanoff, öğrenciler, renkli ve değişken boyutlu piktogramlar aracılığıyla mekan ilişkilerini belirlemeye çalışırken her grupla tek tek görüşerek sorularını yanıtladı. Yaklaşık 2 saat süren süreç sonrasında her grubun öğrenci temsilcisi grubunun önceliklerini ve yaklaşımını sunarak, projenin temellerini anlattı. Her grup bir diğerini dinlerken kendi grup yaklaşımlarıyla karşılaştırma fırsatını yakalamış oldu. Grup içindeki arkadaşlarının da bakış açılarını değerlendirerek bir fikir üzerinde konsensus oluşturmalarına vesile oldu. Sunumlarını yaparken, öğrencilerin ses tonlarını ayarlamalarını ve sunum yaptıkları grupla göz teması içinde olmalarını salık veren Sanoff, sürecin efektif yürüdüğünü ve sınıftan çıkan tasarım çözümlerinin çok başarılı olduğunu aktardı. Sanoff, dördüncü sınıf öğrencileri ile Özel TAKEV Okulları'nı ziyaret etti ve okulun asıl söz sahipleri ve kullanıcıları olan öğrenciler ve öğretmenler ile kapsayıcı okul kullanım değerlendirmesi konusunda bir çalıştay düzenledi. Değerlendirmeler TAKEV Okulları ile de paylaşıldı. Bölüm öğrencileri, okulu inceleyen "Katılımcı Okul Binası Değerlendirme" anketlerini kullandılar ve bunları okulun kendi öğrencileriyle birlikte

okulu gezerken onlarla tartışarak ve eleştirilerini dinleyerek doldurdular. Analizlere göre tasarım önerileri geliştiren öğrenciler, üç gün süren atölye çalışmaları sonunda, projelerini kapanış kokteyli eşliğinde sergileme fırsatı buldular.

Ziyareti sırasında İzmir'i de gezme fırsatı bulan Sanoff, ayrılrken etkinliklerin organizasyonunda görev alan tüm akademik kadroya teşekkür ederek, hazırlanan programın yoğun ve sürecin çok verimli geçtiğini söyledi. Öğrencilerin çok detaylı ve başarılı işler ortaya çıkarttıklarını belirtti. Tüm sürecin, "müthiş bir ekiple başarılı katılımcı süreç olarak yürüdüğünü" aktardı. Etkinlik sergisi, İzmir Ekonomi Üniversitesi, Güzel Sanatlar ve Tasarım Fakülte Binası'nda, bölgedeki diğer üniversite ve okullardan gelen ilgili kişiler tarafından yoğun bir şekilde ziyaret edildi.

Bir dizi seminer, çalıştay ve sergi kapsamında ilk defa İzmir'e gelen North Carolina State Üniversitesi öğretim üyesi Sanoff, EDRA (Çevresel Tasarım Araştırma Derneği)'nin kurucularından biri ve ilk başkanı olup; katılımcı tasarım, sosyal mimari, demokratik tasarım ve kullanıcı odaklılık konularında en tanınmış araştırmacı mimarlardan bir tanesidir. Bölüm öğretim elemanlarından, bölüm başkanı Yrd. Doç. Dr. Deniz Hasırcı, Yrd. Doç. Dr. Zeynep Tuna Ultav, Öğr. Gör. Didem Kan Kılıç ve Araş. Gör. İpek

Kaştaş'ın hazırlıklarını yaptıkları organizasyonda ayrıca, Araştırma Görevlileri Hande Atmaca, Seren Borvalı ve Oylum Dikmen ve Selin Güliden çalıştı. Bölüm öğrencilerinden Halil Doğan, Can Başdoğan, Gökhan Keskin ve Seray Özbiçer de önemli görevler üstlendiler.

Bölümümüzün işleyişinde de öğrencilerle birlikte çalışarak, "katılımcılık" yaklaşımını uygulamaya gayret etmekteyiz. İçinde bulunduğumuz ortamı benimsememiz için söz hakkı kullanmamız ve sözümüzün dinlendiğini hissetmemiz çok önemlidir. Katılım, tasarımcıların işlerinin çok kolay olmadığını katılımcılara göstermeye de yarar ve tasarımın hakkettiği değeri kazanmasında da bunun büyük faydası olabilir. Tasarımcılar olarak katılım konusunun önemini vurgulamaya çalışmaktayız. Eğitimimizde de öğrencileri mümkün olduğunca potansiyel kullanıcılarla bir araya getirerek bu alışkanlığı kazandırmaya çalışmaktayız, onları bölüm işlerine dahil etmeye çalışmaktayız. Fulbright bursum dönemimde Prof. Sanoff ile çalışma imkanı buldum ve bu çok birikimli kişiyle bölümümüzü tanıştırmak istemekteydim. Prof. Sanoff ile konuşurken kendisinden sadece akademik değil, müzikle, insan ilişkileri, kısaca hayatla ilgili de aydınlandığınızı hissedersiniz. Kendisi bölüm misafirimiz olduğunda da aynı deneyimi hepimiz paylaşma şansını elde ettik.

Çizgi roman ve mekan

Y.Doç.Dr. Emre Ergül, İzmir Ekonomi Üniversitesi
Mert Can Uzydırım, İçmimar

Yazar tarafından okuyucuya bilgi iletmek ya da okuyucu üzerinde estetik bir etki yaratmak amacıyla başlatılan, edebiyat ve resim sanatının birleşmesi ile ortaya çıkan ve bunun yanında kendi kurgusunu yaratan, temelde de bir anlatı sanatı olarak görülebilecek çizgi romanlar yirminci yüzyılda çizilmeye başlanmıştır. Gerçekten, mısır hiyerogliflerinden başlayarak 3000 yıldır günümüze kadar yapılan ve geçmişten günümüze bilgi aktarmak amacıyla yapılan görseller bulunmaktadır. Ancak bugünkü içerik ve anlamı itibarıyla farklı coğrafyalarda kullanılan şimdiki adıyla çizgi romanlar pek çok kültür tarafından bir ifade aracı olarak kullanılmıştır.

Çizgi romanın ilk örneği olarak genellikle 1896 yılında Amerika'da bir gazetede yayınlanan, Richard Felton Outcault tarafından çizilen ve "The Yellow Kid" olarak bilinen gazete bandı gösterilir (Şekil 1). Daha sonra, takip eden yıllarda basılan ve fantastik çizgi romanların ilk örneği sayılan, Winsor McCay tarafından çizilen "Little Nemo in Slumberland" ile "Bud Fisher" ve Georde Herriman tarafından çizilen "Krazy Kat" serisi çizgi bantlar hızlı ilerleyen bir gelişim sürecinin kilometre taşları olmuştur (Şekil 2, 3).

1970'li yıllara gelindiğinde çizgi romanlar halk

tarafından çok sevilmiş, kişisel koleksiyonlar oluşturulmaya, fuar sergileri düzenlenmeye ve seminerler yapılmaya başlanmıştır. 1960'lı yıllarda DC Comics'le birlikte ünlenen "Fantastik Dörtlü", "Örümcek Adam", "Hulk", "Demir Adam", "Daredevil", "Kaptan America", "X-Men", "Civil War" ve "Blade" gibi çizgi karakterlerle bilinen Marvel Comics'le birlikte okuyucu yaş ortalaması artmış, buna paralel olarak çizir sayısı da artmış, böylelikle 1990'lı yıllarda özellikle Amerika'da çizgi roman kültürü yükselmiştir (Şekil 4). Ayrıca çizgi romanların okuyucuya kolay ulaşması, piyasada bulunan çeşit ve kaliteyle ilişkili olarak, 1970'lerdeki okuyucu sayısı 1980'li yıllara gelindiğinde daha da artmıştır.

Türkiye'de ise ilk sayısı 10 Temmuz 1939 tarihinde yayınlanan "1001 Roman", batının okuyucu tarafından sevilmiş serilerini Türk okuyucusuna sunmakta idi. Bu dergi sayesinde Türk okuyucusu Prince Valiant, Tarzan, Flash Gordon, Buck Rogers gibi çizgi roman karakterleri ile tanışma fırsatı buldu. Bunun yanında Tommiks, Teksas, Kaptan Swing ve Tom Braks gibi çizgi romanlarla ünlenen Esse Gesse ekibi başı çekmiştir (Şekil 5).

Çizgi romanlar genel olarak üç ana başlık altında incelenebilir. Çizgi kare, çizgi bant ve çizgi roman. Bu üç tür kendi aralarında benzerlik

gösterebildiği gibi bazı yönleriyle de birbirlerinden ayrışır. Ancak tümünde prensibin aynı olduğu söylenebilir. Bu üç tür, belirli bir panel içine yerleştirilen resimler ve onun içinde tekrar belirli bir format içinde yerleştirilen yazıların yine belli bir sırada bir sayfaya dizilmesiyle oluşur. Ancak bunlar özelde farklı anlatı tekniklerini kullanan üç ayrı türdür. Birbirlerinden ayrılan en önemli özellik, uzunlukları ve buna bağlı olarak anlattıkları olaylardır. Tek bir panelden oluşan bir çizgi kareyle, bir çizgi romanın anlattıkları farklıdır. Amaca bağlı olarak, çizirlerin, okuyucu tarafından rahat anlaşılabilmesi için kullandıkları yöntemler de farklıdır. Örneğin çizgi romanda mekân analizi, yer tasviri ve iç mekân görselleri diğerlerine oranla daha önemli hale gelir. Sonuç olarak çizgi romanları, en basit ifade ile, kurgulu kareler veya aralıklarla ve belirlenen kurallarla oluşturulmuş yazılı ve resimsel görüntüler olarak nitelenebilir.

Çizgi roman ve mekan tasarımı

Mekan algısında görme duyusu hiç kuşkusuz önemli bir yere sahiptir. İçinde bulunulan mekân ile ilişki kurabilmek, estetik yönden eleştirel yaklaşabilmek için öncelikli olarak görme duyusu kullanılır. Çizgi roman da bu anlamda benzer özellikler taşımaktadır. Mimari elemanlar, çizgi karelerin kendisinden başlayarak, resimler ve yazılarla birlikte belirli bir düzen içindedir ve okuyucu tarafından görme yoluyla anlaşılır.

Kareler ve karelerde yeralan her öge, mekanı sınırlayan yüzeylerden kullanılan yazı karakterine kadar, okuyucuya olay ve kurgu hakkında geniş bilgiler verip sonuca götürür. Bu nedenle okuyucu, çizgi romanda tanımlanmış olan mekandan iletilmek istenen mesajı çıkartabilir. Çizgi romanı oluşturan her kare, kendi içinde diğerlerinden farklı bir anlama yüklenmiş olabileceği gibi birbirleriyle ilişkili olarak da okuyucuya tekil ve bütüncül bir mesaj iletmeyi hedeflemiş olabilir.

Mesajı iletmek sadece görme duygusu ile gerçekleşmez elbette. Bunun yanısıra, yazı kullanılarak sese dönüştürülen anlamlar kulağa hitap eder ve okuyucuya ulaşır. Böylelikle okuyucu da duyu organlarını çalıştırarak çizgi romanda anlatılmak istenen öyküyü anlamaya çalışır. Mekan tasarlama eyleminde de tasarımcı, buna çok benzer bir yol izleyerek belirli bir mekan algısı yaratmayı hedefler. Mevcut mekanı oluşturan yüzeylerin yeniden biçimlendirilmesinden, kullanılan malzemelere, renklere ve dokulara kadar tüm enstrümanlar kullanıcının algısını etkiler ve kurgusu yapılan mekan hakkında bilgi verir. Hiçbir enstrüman çizgi romanda da mekan tasarımında da birbirleri ile çatışmaz, uyum içinde ve bütünlüklü bir mekan karakterizasyonu oluşturmak üzere kompoze edilir. Herhangi bir yabancı unsur veya kopukluk, okuyucu veya kullanıcı tarafından fark edilir ve mekansal algı bütünlüğünü bozar. Öte yandan,

çizgi roman çizeri de tasarımcı da okuyucunun veya kullanıcının dikkatini yönlendirmek için mekandaki bir elemanın biçimini, rengini ve dokusunu değiştirerek bir ya da birden fazla odak noktası oluşturabilir.

Bir örnek vermek gerekirse, şekil 6'daki karede Batman ve arkadaşları dairesel planlı bir odada kapana kısılmışlardır. Oda çeperinde beş ayrı renkte kapı yeralmaktadır ve kurtulabilmek için doğru kapıyı bulmaları gerekmektedir. Bunlardan kırmızı ateşi, mavi suyu, siyah ise dünyayı temsil etmektedir. Böyle bir mekanla, gündelik yaşamın olağanlığı içinde muhtemelen karşılaşmaz. Kendi gerçeklik düzenini yaratan romanın bu sahnesinde, kapılar gibi zeminde ve duvarlarda da malzemenin ön planda olmadığı ve parlak yüzeylerin steril bir mekan algısı verdiği anlaşılmaktadır. En önemlisi de, öyküyü destekleyecek biçimde, tasarımcı açısından planimetrisi gereği algıyı merkeze çeken içe dönük bu mekan, bu sahne çizer tarafından dışa dönük bir mekan olarak yorumlanmıştır.

Çizgi romanda mekan, bütünüyle hayal ürünü de olabilir, mevcut bir mekanın temsili de olabilir. Her iki durumda da gerçek dünyanın az ya da çok çarpıtıldığı bir anlatım ortamı tasarlanmaktadır. Bunun en tipik örneklerinden biri hiç kuşkusuz Batman çizgi romanıdır. Romanda, Batman'in yeraltı dünyasının suçluları ile savaştığı, yasa dışı işlerin döndüğü Gotham şehrinin mekanları ile Newyork temsil edilmektedir (Şekil 7). Newyork'u

bilmeyen bir okuyucu için çizgi romanda gördüğü Gotham şehri sıra dışı gelebilir. Fakat Gotham ve Newyork gerçekte birbirinden ayrıntılamaz. Gotham, okuyucunun öyküyü rahat algılayabilmesi amacıyla, Newyork'un çıkmaz sokaklarına, karanlık köşelerine odaklanılması ve abartılması ile ortaya çıkar. Karelerde kullanılan mekanlar okuyucunun algısına ve öykünün örgüsüne bağlanmıştır. Dolayısı ile hem kentsel mekanlar hem de iç mekanlar okuyucunun imgeleminde gerçeğinden farklı şekilde algılanmaktadır. Çizgi romanlarda okuyucuya öyküyü anlatmanın en önemli enstrümanlarından biri mekandır. Öyküde geçen kentsel bir simge veya çok bilinen bir mekan anlatımı destekler ve okuyucunun algısını kolaylaştırır. Örneğin okuyucu, beyaz beneklerin çevresinde uçtuğu bir "Eiffel Kulesi" görürse öykünün Paris'te ve karlı bir günde geçtiğini anlayacaktır. Bu sahne ayrıca, varsa eğer okuyucunun Paris ve "Eiffel Kulesi" üzerine bilgileri ve deneyimleri ile birleşir ve öyküyü zenginleştirir. Bu durum okuyucuyu öykünün içine daha çok çeker. Gerçek mekan algısı ile çizgi romanda temsil edilmiş olan mekan iç içe girer.

27. sayımızda yayımlanan 'Çizgi Roman ve Mekan' başlıklı makalenin yazarları yalnız yazılmıştır. Makale İzmir Ekonomi Üniversitesi'nden Y.Doç.Dr. Emre Ergül ve İçmimar Mert Can Uzıldırım'a aittir. Makaleyi tekrar yayımlayarak, okuyucularımızdan ve yazarlarımızdan özür dileriz.