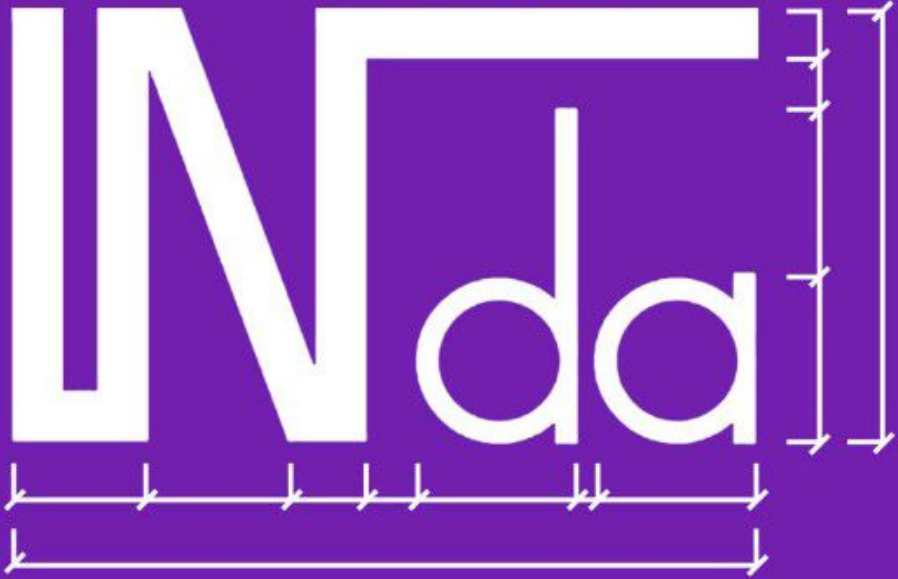


VOLUME: 2 ISSUE: 1
JULY 2022

Journal of Interior Design and Academy



SEKİZGEN
ACADEMY

e-ISSN: 2791-7436



<https://sekizgenacademy.com/journals/index.php/inda>

e-ISSN: 2791-7436

YEAR: 2022, VOLUME: 2, ISSUE: 1

EDITOR IN CHIEF

Assoc. Prof. Dr. Şebnem ERTAŞ BEŞİR
Akdeniz University

CO-EDITOR

Assoc. Prof. Dr. Elif SÖNMEZ
Altınbaş University

SECTION EDITORS

Prof. Dr. Banu APAYDIN,
Istanbul Okan University

Prof. Dr. Kağan GÜNÇE,
Eastern Mediterranean University

Prof. Dr. Osman ARAYICI,
Mimar Sinan Fine Arts University

Assoc. Prof. Dr. Cem BEYGO,
Istanbul University

Assoc. Prof. Dr. İ. Emre KAVUT,
Mimar Sinan Fine Arts University

Assoc. Prof. Dr. Filiz TAVŞAN,
Karadeniz Technical University

Assoc. Prof. Dr. Salih SALBACAK,
Fatih Sultan Mehmet Vakıf University

Assoc. Prof. Dr. Ümit T. ARPACIOĞLU,
Mimar Sinan Fine Arts University

Assoc. Prof. Dr. Tonguç TOKOL,
Marmara University

Assoc. Prof. Dr. Vibhavari JANHI,
Kansas State University

Assist. Prof. Dr. Aslan NAYEB,
Yeditepe University

Assist. Prof. Dr. Cem ALPPAY,
Istanbul Technical University

Assist. Prof. Dr. Elif ŞATIROĞLU,
Recep Tayyip Erdoğan University

Assist. Prof. Dr. Merih KASAP,
Altınbaş University

Assist. Prof. Rishav JAIN,
Cept University

Assist. Prof. Dr. Shirin IZADPANA,
Antalya Bilim University

LANGUAGE EDITOR

Assoc. Prof. Dr. ELİF TOKDEMİR DEMİREL,
Kırıkkale University

COPY EDITOR

Lecturer Havva Beril BAL,
Avrasya University

ASSOCIATE COPY EDITORS

Lecturer Ayşegül ÇELENK,
Gümüşhane University

Urban Planner, Msc. Sevcan SÖNMEZ,
Istanbul Technical University

Res. Assist. İrem BEKAR,
Karadeniz Technical University

SECRETARY

Res. Assist. Çisem BOZBEK,
Altınbaş University

Res. Assist. Serenay ULUSOY,
Maltepe University

Interior Arch., Msc. Candidate Şeyma DEREÇİ,
Akdeniz University

LOGO DESIGN

Res. Assist. İrem BEKAR,
Karadeniz Technical University

COVER DESIGN

Res. Assist. Serenay ULUSOY,
Maltepe Üniversitesi

CONTACT

indajournal@gmail.com

@inda.journal

Antalya, Konyaaltı

Publisher: Şebnem ERTAŞ BEŞİR

Authors are responsible for the copyright of figures, pictures and images in the articles, the content of the articles, the accuracy of the references and citations, and the suggested ideas.



SEKİZGEN ACADEMY



<https://sekizgenacademy.com/journals/index.php/inda>

e-ISSN: 2791-7436

YEAR: 2022, VOLUME: 2, ISSUE: 1

SCIENTIFIC AND ADVISORY BOARD

Prof. Dr. Atila GÜL,
Süleyman Demirel University

Prof. Dr. Ayşin SEV,
Mimar Sinan Fine Arts University

Prof. Dr. Füsün SEÇER KARİPTAŞ,
Haliç University

Prof. Dr. Henry SANOFF,
North Carolina State University

Prof. Dr. İlkey ÖZDEMİR,
Karadeniz Technical University

Prof. Dr. İpek FİTÖZ,
Mimar Sinan Fine Arts University

Prof. Dr. Kemal Reha KAVAS,
Akdeniz University

Prof. Marcos CRUZ,
University College London

Prof. Mark PHILLIPS,
Coburg University

Prof. Dr. Öner DEMİREL,
Kırıkkale University

Prof. Dr. Sascha PETERS,
Haunte Innovation

Prof. Dr. Zuhail KAYNAKCI ELİNÇ,
Akdeniz University

Assoc. Prof. Dr. Erkan AYDINTAN,
Karadeniz Technical University

Assoc. Prof. Dr. Filiz UMAROĞULLARI,
Trakya University

Assoc. Prof. Dr. Mehmet Ali YÜZER,
Istanbul Technical University

Assoc. Prof. Dr. Müge GÖKER PAKTAŞ,
Marmara University

Assoc. Prof. Dr. Özge CORDAN,
Istanbul Technical University

Assoc. Prof. Dr. Saadet AYTIS,
Mimar Sinan Fine Arts University

Assoc. Prof. Dr. Tülay ÖZDEMİR CANBOLAT,
Çukurova University

Assoc. Prof. Dr. Türkan İRGİN UZUN,
Istanbul Gelişim University

Assist. Prof. Dr. Deniz ÇETİN,
Altınbaş University

Assist. Prof. Dr. Hülya SOYDAŞ ÇAKIR,
Fenerbahçe University

Assist. Prof. Dr. Orkunt TURDAY,
Altınbaş University

Tim POWER,
Domus Academy

INDEXED IN



INDA is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License.

CONTACT

indajournal@gmail.com

@inda.journal

Antalya, Konyaaltı

Publisher: Şebnem ERTAŞ BEŞİR

Authors are responsible for the copyright of figures, pictures and images in the articles, the content of the articles, the accuracy of the references and citations, and the suggested ideas.





<https://sekizgenacademy.com/journals/index.php/inda>

e-ISSN: 2791-7436

YEAR: 2022, VOLUME: 2, ISSUE: 1

CONTENTS

RESEARCH ARTICLE/ARAŞTIRMA MAKALESİ

Investigation Of Nap Cabs In Institutions Of Higher Education: Muffa

(Uyku Kabinlerinin Yüksek Öğretim Kurumlarında İncelenmesi; MÜGSF Örnekleme)

Aslı TAŞ TAGHINEZHAD NOURIAN, Müge GÖKER PAKTAŞ.....1-17

Inter-Scale Design Practice In Interior Architecture Education: An Example Of Lighting Element Design

(İç Mimarlık Eğitiminde Ölçekler Arası Tasarım Pratiği: Aydınlatma Elemanı Tasarımı Örneği)

Havva Beril BAL, Aslan NAYEB.....18-32

The Role And Intended Use Of Lighting Illusions In The Perception Of Interior Space

(Aydınlatma İllüzyonlarının İç Mekân Algısındaki Rolü ve Kullanım Amaçları)

Erkan AYDINTAN, Edanur FETTAHOĞLU, Nisa Nur GÖKSEL, Sümeyye PERVANOĞLU.....33-56

Pop Up Spaces and Their Integration Into The Pandemic Process

(Pop Up Mekânlar ve Pandemi Sürecine Entegrasyonu)

Ayşe Rana YILDIRIM.....57-76

User- Oriented Transformability of Interiors within The Framework of Charging Living Needs With The Covid-19

(Covid-19 ile Birlikte Değişen Yaşam Gereksinimleri Çerçevesinde İç Mekânların Kullanıcı Odaklı Dönüşebilirliği)

Orkunt TURGAY.....77-96

CONTACT

indajournal@gmail.com



@inda.journal

Antalya, Konyaaltı

Publisher: Şebnem ERTAŞ BEŞİR



SEKİZGEN ACADEMY

Authors are responsible for the copyright of figures, pictures and images in the articles, the content of the articles, the accuracy of the references and citations, and the suggested ideas.

To Cite This Article: Taş Taghinezhad Nourian, A. and Göker Paktaş, M. (2022). Investigation of Nap Cabs in Institutions of Higher Education: MUFA. *Journal of Interior Design and Academy*, 2(1), 1-17.

DOI: 10.53463/inda.2022058

Submitted: 24/09/2021

Revised: 01/12/2021

Accepted: 10/3/2022

INVESTIGATION OF NAP CABS IN INSTITUTIONS OF HIGHER EDUCATION: MUFA

Uyku Kabinlerinin Yüksek Öğretim Kurumlarında İncelenmesi; MÜGSF Örnekleme

Aslı TAŞ TAGHINEZHAD NOURIAN¹, Müge GÖKER PAKTAŞ²

Öz

Değişen yaşam tarzının getirdiği stres, sağlık sorunları gibi olumsuz etkilerinin en önemli nedenlerinden biri uykusuzluk sorunu olduğu araştırmalar sonucunda ortaya konulmuştur. Bu sorunun gün içerisinde on ile doksan dakika arasında yapılacak şekerleme sonucunda çözülebileceği ve hatta daha yararlı ve verimli olacağı bilim insanları tarafından kanıtlanmıştır. Bunun sonucunda, insanların dinlenmek, enerji depolamak ve kısa süreli uyku ihtiyaçlarını karşılamalarına olanak tanıyan uyku kabinleri tasarlanmaya başlamıştır. Uyku ihtiyacının insanların yaşamları üzerindeki etkisi araştırıldığında son zamanlarda giderek artan bir şekilde, özellikle üniversite öğrencileri uyku eksikliğinden etkilenen bir nüfus grubu olarak kabul edilmekte ve bazı üniversiteler tarafından uyku kabini kullanılmaya başlanmış ve giderek sayıları artmaktadır. Bu bağlamda, çalışma kapsamında, içerisinde uyuma alanları barındırması ve öğrencilerin atölyelerde uzun zaman geçirmeleri nedeniyle çalışma alanı olarak MÜGSF kampüsü seçilerek konu ile ilgili gereksinimleri tespit etmek amacıyla kampüsü kullanıcılarına anket çalışması yapılması planlanmıştır. Yapılan literatür çalışmaları ile belirlenen mevcut kullanımda olan 10 adet uyku kabininden hangisini tercih edeceklerini ve bu tercih sebeplerinin tasarım kriterleri ile olan bağlantısı yapılan anket sonuçları ile irdelenmiştir.

Anahtar Kelimeler: Uyku kabini, uyku, tasarım, üniversite, iç mimarlık

Abstract

As a result of researches, it has been revealed that one of the most important causes of negative effects such as stress and health problems brought by the changing lifestyle is insomnia. It has been proven by scientists that this problem can be solved as a result of taking a nap between ten to ninety minutes during the day, and that it will even be more useful and efficient. As a result, nap cabs that allow people to rest, store energy and meet their short-term sleep needs have begun to be designed. When the effect of sleep need on people's lives is investigated, it has been increasingly accepted that especially university students are a population group affected by sleep deficiency. Nap cabs have started to be used by some universities and their numbers are increasing gradually. In this context, within the scope of the study, the MUFA campus was chosen as the study area, since it contains sleeping areas and the students spend a long time in the workshops, and it is planned to conduct a survey to the campus users in order to determine the requirements related to the subject. Which of the 10 nap cabs in current use, which was determined by the literature studies, would be preferred and the correlation of these preference reasons with the design criteria was examined with a questionnaire.

Keywords: Nap cab, sleep, design, university, interior design

¹ **Correspondence to:** Res. Asist., Marmara University, İstanbul, aslitas26@hotmail.com, ORCID No: 0000-0003-2199-9952

² Prof. Dr, Marmara University, İstanbul, mugoker@gmail.com, ORCID No: 0000-0003-4868-1856

1.GİRİŞ

Yirminci yüzyılda sosyal ve profesyonel paradigmalardaki değişim, kullanıcıların küresel endişeleriyle birlikte hız ve hareketliliğe öncelik verilmesine neden olmuştur. Oluşan yeni hızlı hareketlilik rutini ile hazır yiyecek (fast food, paketlenmiş vb.) veya sağlık sorunları (bilgisayar başında geçirilen aşırı saatler, kötü çalışma duruşu, stres vb.) gibi diğer dengesizlikler de insanların rutinlerine girmeye başladı. Bu hızlı tempolu yaşam tarzının meydana getirdiği fiziksel ve psikolojik baskıyı azaltmak için anti-stres oyuncakları, otomatik masaj aletleri, gevşeme hapları, uzanma koltukları ve kanepeler, kremler, motivasyon kitapları ve diğerleri gibi iyileşme ve dinlenme ürün pazarları ortaya çıkmaya başlamıştır. Fakat kötü bir rutin pahasına pazar kazanan tüm bu ürün yelpazesi, vücudun kısmen veya tamamen dinlenmesi amacıyla değil, her zaman yorgunluğu hafifletmek için tasarlanmıştır. Son birkaç yılda, bu rutinlerin verimsiz sonuçlarını yayınlayan çalışmalar ortaya çıkmıştır. Gelişmeyi hedefleyen birçok şirket, aslında uygun dinlenmenin sadece bir memnuniyet faktörü değil, aynı zamanda çalışanlarının daha fazla verimliliği için de bir faktör olduğunu kanıtlamıştır. Zaman içerisinde mekan kalitesi ve uyku saatleri, üretkenlikle ilgili tüm araştırmaların ve teorilerin ana odak noktası haline gelmiştir (Alves, 2016). Mednick ve Ehrman'a (2006) göre, çoğu zaman stres sahibi olduğuna inanan insanların çeşitli yöntemlerle stres giderme çalışmaları başarısız olmaktadır. Çünkü uzun çalışma saatleri ve yeterli uyku alamamaları stres nedenleri listesinde üst sıralarda yer almaktadır. Yüksek stres seviyelerinden muzdarip olduklarını düşünen birçok insan uykusuz olabilir ve yeterince işlev görebilmek için daha fazla uykuya ihtiyaç duyabilmektedir (Wise, 2018).

Birkaç araştırmacı, uykudan yoksun ve uykusuz olmayan insanlara şekerlemenin ne gibi yararları olduğunu belirlemek için çalışmalar yapmıştır. Mednick, Nakayama ve Stickgold (2003) tarafından yapılan bir araştırmanın sonuçları, doksan dakikalık bir şekerlemenin bir gece uyku kadar iyileşme sağlayabileceğini ve bir gece uykusunun ardından bir şekerleme uykusunun iki gece uykusu kadar fayda sağladığını göstermektedir (Wise, 2018). Brooks ve Lack (2006), beş ile otuz dakika arasında değişen uzunluklarda şekerlemeler yapan denekler üzerinde çalışmıştır. Sonraki üç saat boyunca tüm deneklerin performansı ve uyanıklığı artarken, yazarlar uyku ataletine neden olmadan on dakikalık bir şekerlemenin en faydalı olduğu sonucuna varmışlardır. Taub, Tanguay ve Clarkson (1976) ayrıca, şekerleme yapan insanların uyandıktan sonra, yapmayanlara göre daha iyi görev hızı ve ruh hali sergilediklerini bulmuşlardır (Wise, 2018).

Kısa süreli uyku/ şekerleme (napping) üzerine yapılan birçok araştırmanın sonucu olarak değişen hayat tarzına uyum sağlayan yetişkinlerin uyku arası vermesine olanak sağlayacak tasarımlar ortaya çıkmaya başlamıştır. Özellikle 1970'lerde Japonya'da, Kisho Kurokawa'nın tasarımı kapsül otel

fikrinin mutasyona uğramasıyla ortaya çıkan uyku kabini tasarımları yeni bir pazar oluşturmuştur. Uyku kabinleri, uyumak / dinlenmek için tasarlanmış kapalı bir alanın kullanımından oluşmakta ve insanların kısa süreliğine çevredeki ortamdan soyutlanmasına izin vermektedir. Uyku kabinleri, ilk olarak uzun uçuş aralarında dinlenmek, uçuş zamanını beklemek için havaalanlarında kullanılmaya başlamıştır. Daha sonra kullanımının yaygınlaşması ile hastane, ofisler, eğitim yapıları, kütüphaneler, alışveriş merkezi gibi birçok mekanda kullanılmaya başlanmıştır.

Uyku güçlüklerinin insanların yaşamları üzerindeki etkisi araştırıldığında son zamanlarda giderek artan bir şekilde, özellikle üniversite öğrencileri uyku eksikliğinden etkilenen bir nüfus grubu olarak kabul edilmektedir (Buboltz, Brown ve Soper, 2001). Birçok araştırmaya göre, öğrencilerin yüzde yetmişi günde önerilen sekiz saatlik uykuyu alamamak ve bu uyku eksikliği, öğrencilerin sınıftaki performansını olumsuz etkilemekte ve sağlıklarına zararlı etkileri olabilmektedir (“James Madison Üniversitesi”, 2021).

Araştırmaların sonucunda Sayej'e (2016) göre, üniversitelerde ve özel şirketlerde uyku kabinleri ya da uyku odalarının sayısı giderek artmaktadır. Birkaç üniversite, öğrencileri için teknolojik olarak gelişmiş uyku kabinleri kurmuştur. Diğerleri, öğrencilerin kullanması için pufarlar, yataklar, yatar koltuklar gibi imkanlar sağlamaktadır (Wise, 2018).

Bu bağlamda, çalışma kapsamında yapılan literatür çalışmaları ile kapsül otelden yola çıkarak tasarlanmış olan uyku kabinlerinin kısa süreli konaklama kültürüne yenilik getirmiş olduğu gözlemlenmiştir. Bu doğrultuda, mevcut kullanımda olan uyku kabini tasarımları incelenerek, on örnek üzerinden değerlendirilmiştir. Uyku kabinlerinin kullanıldığı alanlar incelendiğinde Yükseköğretim Kurumları'nın da içerisinde bulunduğu gözlemlenmiş ve uyku kabini kullanan eğitim yapıları araştırılarak tablolştırılmıştır. Uyku ihtiyacının kişiler üzerindeki psikolojik ve sosyolojik etkisi, çalışma ve algı performanslarına dair yapılan araştırmalar incelenmiştir. Bu doğrultuda içerisinde uyuma alanları barındırması ve öğrencilerin atölyelerde uzun zaman geçirmeleri nedeniyle çalışma alanı olarak Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi kampüsü seçilerek konu ile ilgili gereksinimleri tespit etmek amacıyla kampüsü kullanan öğrencilere, akademisyenlere ve idari personele anket çalışması yapılması planlanmıştır. Tasarım kriterleri incelenerek oluşturulan anket üç aşamalı şekilde tasarlanmıştır. İlk aşamada kişisel bilgiler ve kampüs kullanımı ile ilgili sorular yer almaktadır. İkinci aşamada mevcut on adet uyku kabininin estetik, malzeme, güvenlik, işlevsellik, ergonomi gibi tasarım kriterlerine göre analizi yapılmış ve son aşamada ise kampüste hangisini kullanmayı tercih edecekleri sorulmuştur.

2. UYKU KABİNLERİNİN TANIMI VE ÖZELLİKLERİ

Uyku kapsülü ya da uyku bölmesi olarak da bilenen uyku kabinleri, genellikle kurumsal işyerleri, havaalanları, hastaneler veya üniversitelerde kullanılan ve insanların dinlenmek, enerji depolamak ve kısa süreli uyku ihtiyaçlarını karşılamalarına olanak tanıyan özel mekan ya da mobilya türleridir. Kullanıcılar, uyku kabinlerini genellikle uyku odasına kıyasla alan verimliliği sağlaması nedeniyle, teknoloji ve mekan özelliklerinin yardımıyla çevresindeki ortamdan izole uyku veya dinlenme molaları vermesine imkan tanıdığı için kullanılmaktadırlar (“Sleep pods”, 2021). Uyku kabinlerinin etkinlikleri, yirmi dakikalık şekerlemelerin yorgunluk belirtilerini azaltabileceğini, enerji seviyelerini artırmabileceğini, öğrenmeyi iyileştirebileceğini, stresi azaltabileceğini ve kardiyovasküler hastalık riskini azaltabileceğini öne süren araştırmalara dayanmaktadır (“Restworks”, 2021).

Uyku kabinleri, Japonya'da 1979 yılında mimar Kisho Kurokawa tarafından tasarlanan Capsule Inn Osaka ile ortaya çıkan kapsül otel kavramının evrimleşmesi sonucu oluşmuştur. “Güç uykusu (Power Nap)” terimini ortaya atan Dr James B Mass gibi uzmanlar, gün boyunca kısa, yapılandırılmış şekerlemeleri teşvik eden özel mobilyalar tasarlanarak, odak ve enerjiyi iyileştirmek için mevcut şekerleme kültürünü değiştirmeyi amaçlamaktadırlar. Bu düşünce İspanya'daki siesta gibi, iş ve aktivitenin durdurulduğu bir öğleden sonra molası gibi kültürel uygulamalarla uyumludur. Ayrıca Japon iş yerinde uyuma sanatı olarak bilenen Inemuri, kültürel olarak iş yerinde kısa süreli şekerleme yapmanın işe bağlılığın kanıtı olarak gösterilmekte ve aynı zamanda dünya çapında uyku kabinlerinin kullanımını da etkilemektedir (“Sleep pods”, 2021).

Uyku kabinlerinin teknolojik gelişimi, üretkenlik ve bilişsel işlev de dahil olmak üzere uyku ve şekerlemenin sağlığa faydaları konusunda artan farkındalıktan kaynaklanmaktadır (“Sleep pods”, 2021). 2000’li yılların başından itibaren zamanla birçok uyku kabini tasarımı piyasaya çıkarak öncelikli olarak havaalanları ve ofislerde kullanılmaya başlanmıştır. Tasarımların yaygınlaşması ve dünya çapında kullanılmaya başlaması ile kullanım alanları artarak üniversiteler, hastaneler, stadyumlar, tren istasyonları, alışveriş merkezleri, festivaller gibi birçok alanda Amerika, Asya ve Avrupa’da birçok ülkede kullanılmaya başlamıştır. Uyku kabini kullanımlarının artmasıyla tasarım ve piyasa çeşitliliği ortaya çıkmıştır (Tablo 1).

Tablo 1.

Uyku Kabini Tasarımları ve Kullanım Alanları

Adı	Görselleri	Tasarım yılı	Konumu	Kullanım Alanı	İşlevler
Metronaps - Energypod		2003	Amerika / Kanada / İngiltere / Avrupa / Afrika Tayland / Atlanta / Türkiye / Kore / Hindistan / Singapur / Avustralya / Çin / Hong Kong	Havaalanı / Ofis / Hastane / Üniversite / Spor Salonu	Yatma Birimi
					Oturma Birimi
					Çalışma Birimi
					Depolama Birimi
					Havalandırma
					Aydınlatma
					Televizyon
					Wifi / USB
Napcabs		2007	Münih / Berlin / Frankfurt	Havaalanı	Yatma Birimi
					Oturma Birimi
					Çalışma Birimi
					Depolama Birimi
					Havalandırma
					Aydınlatma
					Televizyon
					Wifi / USB
Sleepbox		2009	Moskova / Washington	Havaalanı / Hastane / Tren İstasyonu / Ofis / Alışveriş Merkezi	Yatma Birimi
					Oturma Birimi
					Çalışma Birimi
					Depolama Birimi
					Havalandırma
					Aydınlatma
					Televizyon
					Wifi / USB
Obsideon		2009	Uygulanmamış	Havaalanı	Yatma Birimi
					Oturma Birimi
					Çalışma Birimi
					Depolama Birimi
					Havalandırma
					Aydınlatma
					Televizyon
					Wifi / USB
Podtime		2011	Rusya / Çin / Antartika / Londra Moskova / Sidney Zürih / Hollanda / Britanya / Texas / Amerika	Havaalanı / Ofis / Otel Hastane / Festival/Üniversite /Stadyum	Yatma Birimi
					Oturma Birimi
					Çalışma Birimi
					Depolama Birimi
					Havalandırma
					Aydınlatma
					Televizyon
					Wifi / USB

Calmspace		2012	Paris / Stuttgart	Ofis	Yatma Birimi	X
					Oturma Birimi	
					Çalışma Birimi	
					Depolama Birimi	
					Havalandırma	
					Aydınlatma	X
					Televizyon	
Go Sleep		2012	Finlandiya / Dubai / Bakü / Moskova / Malezya / Mumbai / Tallinn / Çin Brezilya / Hamburg / Avustralya / Türkiye	Havaalanı / Ofis / Üniversite	Yatma Birimi	X
					Oturma Birimi	X
					Çalışma Birimi	
					Depolama Birimi	X
					Havalandırma	X
					Aydınlatma	X
					Televizyon	X
Iglloo		2013	Finlandiya / Dubai / Bakü	Havaalanı / Hastane / Otel	Yatma Birimi	X
					Oturma Birimi	X
					Çalışma Birimi	X
					Depolama Birimi	X
					Havalandırma	X
					Aydınlatma	X
					Televizyon	X
Zzzleepandgo		2014	Milano / Bergamo İtalya	Havaalanı / Hastane / Hostel	Yatma Birimi	X
					Oturma Birimi	X
					Çalışma Birimi	X
					Depolama Birimi	X
					Havalandırma	X
					Aydınlatma	X
					Televizyon	X
Snoozecube		2014	Portekiz / Finlandiya / İspanya / Britanya	Festival / Otel / Yurt / Alışveriş Merkezi / Açık Alanlar	Yatma Birimi	X
					Oturma Birimi	
					Çalışma Birimi	
					Depolama Birimi	X
					Havalandırma	
					Aydınlatma	X
					Televizyon	
					Wifi / USB	

2.1. Yüksek Eğitim Kurumlarında Uyku Kabini Kullanımı

Araştırmacılar, son yirmi beş yıldır yaptıkları araştırmalar sonucunda uyku yoksunluğu, uyku güçlüklerinin insanlar üzerinde etkisinin arttığını ve özellikle üniversite öğrencilerinin bu durumlardan etkilendiğini ortaya çıkarmışlardır (Buboltz ve diğerleri, 2001). Journal of Adolescent Health tarafından yürütülen ve Medical News Today'de yayınlanan bir araştırmaya göre, öğrencilerin yüzde yetmiş günde önerilen sekiz saatlik uykuyu alamamaktadır. Bu uyku eksikliği, bir öğrencinin sınıftaki performansını olumsuz etkilemekle kalmamakta, aynı zamanda sağlıkları üzerinde de zararlı etkileri olabilmektedir. Olumsuz etkiler, hafıza kaybı ve sinirlilik gibi herhangi bir şeyden, diyabet veya obezite riskinin artması gibi daha aşırı etkilere kadar uzanmaktadır ("James Madison Üniversitesi", 2021).

Pilcher ve Walters (1997), uykusuz kalan öğrencilerin normal bir gece uykusu alan öğrencilerden önemli ölçüde daha kötü performans gösterdiğini, ancak öğrencilerin performanslarını uykusuz olmayan öğrencilere göre hatalı bir şekilde daha iyi olarak değerlendirdiklerini buldular. Üniversitede ders vermiş olan herkes "Neden bu kadar kötü yaptığımı anlamıyorum, saatlerce çalıştım" gibi yorumları hatırlayabilir. Bu nedenle, uyku zorlukları, zayıf öğrenci performansına katkıda bulunan birçok faktörden biri olabilir (Buboltz ve diğerleri, 2001).

Şekerleme aktivitesinin faydalarına başlarda insanlar şüpheyle yaklaştılar. Fakat Harvard Tıp Okulu makalelerinden NASA'nın çalışmalarına kadar her şey şekerlemenin yararlarından bahsetmektedir. NASA araştırmaları sonucunda uyuklamanın uyanıklığı arttırdığı, kırk dakikalık bir şekerlemenin bile uyanıklığınızı tamamen artırabildiğini ortaya çıkarmıştır. Şekerlemenin bir fincan kahveden veya egzersizden daha etkili olduğu söylenmektedir ("Sleeping in class", 2017).

Araştırmacılar, stresli öğrencilerde ortaya çıkan huysuzluk ve kısa dikkat sürelerinin fazlalığına dikkat çekerek, şekerleme ihtiyacı duyduklarını belirtmişlerdir. Şekerlemenin stresi azalttığı, sağlığını iyileştirdiği ve ruh halinizi iyileştirdiğini söylemektedirler. Şekerlemeler ayrıca çalışma belleğini de geliştirmektedir. Bu, çalışma ve yazma gibi karmaşık görevlerde yer alan bellek türüdür. Uyuklama, çalışan belleği geliştirerek dolaylı olarak tükenmişliği veya aşırı bilgi yüklenmesini önler ve bellekte tutmayı iyileştirmektedir. Diğer bir deyişle, bir sınava çalışıyorsanız veya bir analiz, araştırma raporu yazıyorsanız, ertelemeyip şekerleme yapmak sadece size yardımcı olacaktır. Sizi daha verimli hale getirecek ve daha sonra daha fazlasını hatırlamanızı sağlayacaktır ("Sleeping in class", 2017).

Jacobs'a (2004) göre, "Uyku üzerine yapılan araştırmalar, on dakika kadar kısa bir öğleden sonra şekerlemesinin, özellikle zayıf bir uyku gecesinde sonra, uyanıklığı, ruh halini ve zihinsel

performansı artırabileceğini öne sürüyor." Dolayısıyla öğrencilerin günlük şekerleme yaparak ruh hallerini ve akademik performansları da dahil olmak üzere performanslarını iyileştirebilecekleri söylenebilir. Bir şekerlemeden uyanmanın verdiği tazelik hissi, öğrencilerin fiziksel zindeliklerini artırmanın yanı sıra sınıftaki uyanıklıklarını artırmalarına yardımcı olacaktır. Şekerlemelerin ayrıca yorgunluğu azalttığı, performansı arttırdığı ve beyin fonksiyonlarını iyileştirdiği söylenir ve bunların tümü daha iyi bir yaşam kalitesine yol açabilir (Kamal, Wahida ve Yunus, 2012).

Şekerlemelerden elde edilen üretkenlik artışının yanı sıra, şekerleme odaları verimliliği de artırır. Birçok öğrenci, uykuya dalmak veya sabaha kadar ertelemek gibi odalarında veya yurtlarda zorluklarla karşılaşp çalışmaya odaklanamamaktadır. Diğer öğrenciler ise çalışma alanlarında uyuklayarak uyku kalitesinden ödün vermektedirler. Şekerleme imkanı sağlayan tasarımlar bu konuda konfor sağlamaktadır. Çalışma alanının yanında bulunan bir şekerleme odası kısa süreli uyku ihtiyacını gidererek çalışma verimi arttıracaktır ("Sleeping in class", 2017)

Çoğu üniversite halihazırda öğrenci salonları ve "sakinlik alanları" sağlarken, şekerleme odaları artan bir ihtiyacı karşılamaktadır. Öğrenciler genellikle salonların ve televizyon/oyun alanlarının ya öğrencilerin horlamasıyla dolup taşmasından ya da yüksek sesle, öğrenci gruplarının takılmasından şikayet etmektedir. Dinlenme salonları, öğrencilerin uyuması değil, sosyalleşmesi ve dinlenmesi için bir dinlenme alanı sağlamak üzere tasarlanmıştır. Şekerleme istasyonları bu boşluğu gidermeye yardımcı olmaktadır ("Sleeping in class", 2017).

Sayej'e (2016) göre, üniversitelerde ve özel şirketlerde uyuklama istasyonlarının sayısı giderek artmaktadır. Birkaç üniversite, öğrencileri uyuklamak için teknolojik olarak gelişmiş bölmeler kurmuştur. Diğerleri, uyuyan öğrencilerin kullanması için puflardan karyolalara ve yatar koltuklara kadar her şeyi sağlamıştır. Üniversitelerin uyku istasyonlarının çoğu öğrenci merkezlerindedir, ancak bazı kütüphaneler de bunları sağlamaya başlamıştır (Wise, 2018). MetroNaps firmasının kurucu ortağı Christopher Lindholst, kapsüllerinin daha popüler hale geldiğini söylemekte ve ayrıca "özellikle büyük üniversitelerden, önemli banliyö öğrenci topluluklarına sahip olanlardan ve mezun tıp kurumlarından çok fazla ilgi gördüklerini" belirtmektedir. Metronaps tasarımının 2014'ten sonra yalnızca ofis çalışanları için değil, dünyanın her yerindeki kolejlerde ve üniversitelerde uyuklama alanları olarak kullanılmaya başladığını belirtmiştir ("Sleeping in class", 2017). Yapılan araştırmalar sonucunda Metronaps dışında Podtime ve Gosleep firmalarına ait tasarımlarda eğitim kurumlarında kullanıldığı görülmüştür (Tablo 2).

Tablo 2.

Eğitim Kurumlarında Kullanılan Uyku Kabinleri / Alanları

Metronaps			
	Algonquin College Kanada	Edith Cowan Üni.i Avustralya	Florida Üniversitesi ABD
			
	Manchester Üniversitesi İngiltere	Maryland Üniversitesi ABD	Maynooth Üniversitesi İrlanda
			
	Miami Üniversitesi ABD	Queensland Üniversitesi Avustralya	Saint Leo Üniversitesi ABD
Podtime			
	Savannah San.ve Tas.Koleji HongKong	Washington Eyalet Üni.ABD	Wesleyan Üniversitesi ABD
Go Sleep			
	Britanya Kolum. Tek.Ens. Kanada	Teksas A&M Üniversitesi ABD	
Diğer			
	Macquarie Üniversitesi Avustralya		
			
	East Anglia Üniversitesi İngiltere	Harvard Hukuk Okulu ABD	James Madison Üniversitesi ABD
			
	Michigan Üniversitesi ABD	Wake Forest Üniversitesi ABD	

3. MATERYAL VE YÖNTEM

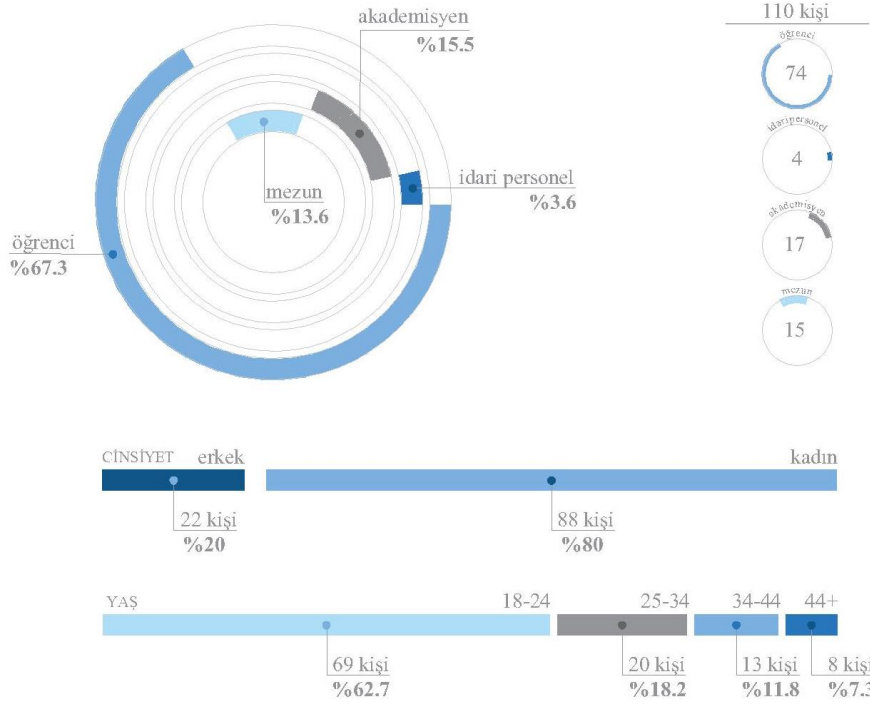
Uyku ihtiyacının kişiler üzerindeki psikolojik ve sosyolojik etkisi, çalışma ve algı performanslarına dair yapılan araştırmalar incelenmiş, bu doğrultuda içerisinde uyuma alanları barındırması ve öğrencilerin atölyelerde uzun zaman geçirmeleri nedeniyle çalışma alanı olarak Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi kampüsü seçilerek konu ile ilgili gereksinimleri tespit etmek amacıyla kampüsü kullanan öğrencilere, mezunlara, akademisyenlere ve idari personele anket çalışması yapılması planlanmıştır. Covid-19 Pandemisi dolayısı ile anket çalışması salgın öncesinde kampüsü kullanmış olan kullanıcılara online olarak 110 kişiye yapılmıştır.

Çalışmada, tasarım kriterleri incelenerek oluşturulan anket üç aşamalı şekilde tasarlanmıştır. İlk aşamada ankete katılanların kişisel bilgileri ve kampüs kullanımı ile ilgili sosyo-demografik veriler yer almaktadır. İkinci aşamada, literatür çalışması sonucunda mevcut kullanımda olan on adet uyku kabininin estetik, malzeme, güvenlik, işlevsellik, ergonomi gibi tasarım kriterlerine göre beşli likert ölçeğine göre derecelendirilerek analizinin yapılması amaçlanmıştır. Son aşamada ise kullanıcılara tasarımlardan bir tanesi kampüste kullanılacak olsa hangisini tercih edecekleri sorulmuş, tasarım kriterlerinin tasarım seçimindeki etkisinin irdelenmesi amaçlanmıştır.

4. BULGULAR

4.1. Sosyo-demografik Veriler

Ankete katılan kullanıcıların meslek, cinsiyet, yaş, bölüm ve kampüsü kaç saat kullandıkları ve kampüsteki uyku ihtiyacı hakkındaki sorulara verdikleri cevaplar grafik haline getirilerek analiz edilmiştir. Ankete katılan 110 kişinin meslek, yaş, cinsiyet gibi sosyo-demografik değişkenlerine ilişkin dağılım grafiklerine göre; katılımcıların % 67.3'ün öğrenci, % 15.5'nin akademisyen, %13.6'nın mezun öğrenci ve %3.6'sının idari personel olduğu gözlemlenmiştir. Katılımcıların % 80 oranında kadın kullanıcılardan oluştuğu görülmüştür. 18-24 yaş aralığı %62.7'lik oranla en yüksek katılımcı grubunu oluştururken; %18.2 oranla 25-34 yaş ve %11.8 oranla 35-44 yaş aralığının katılım gösterdiği görülmektedir. 8 katılımcı ile %7.3 ile 44 ve üzeri yaş grubu en düşük katılımcı oranını oluşturmaktadır (Şekil 1).

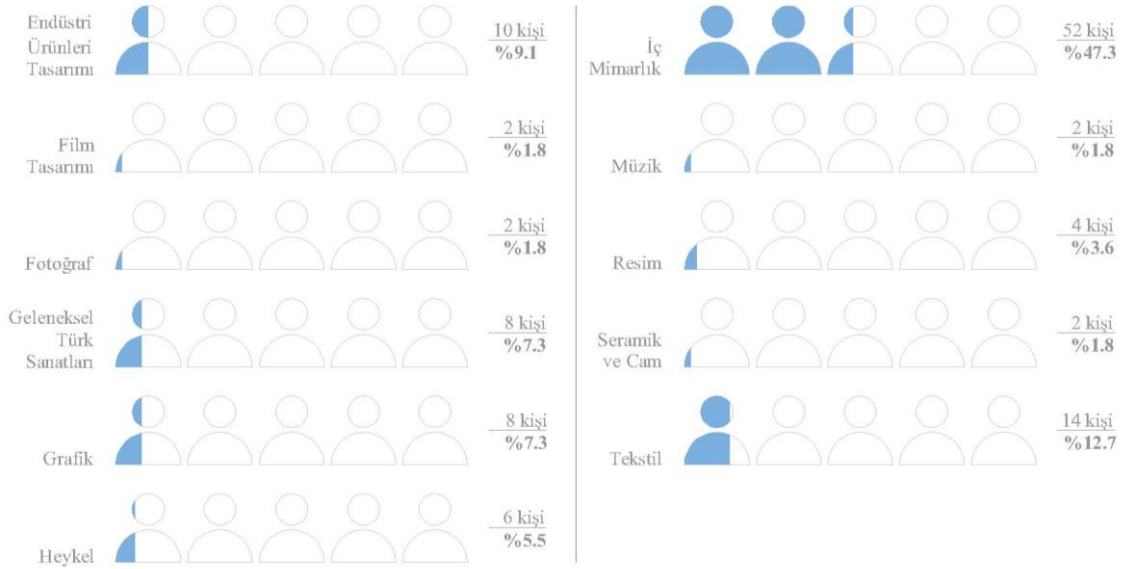


Şekil 1. Kullanıcıların sosyo-demografik (meslek-cinsiyet-yaş) durum analizi

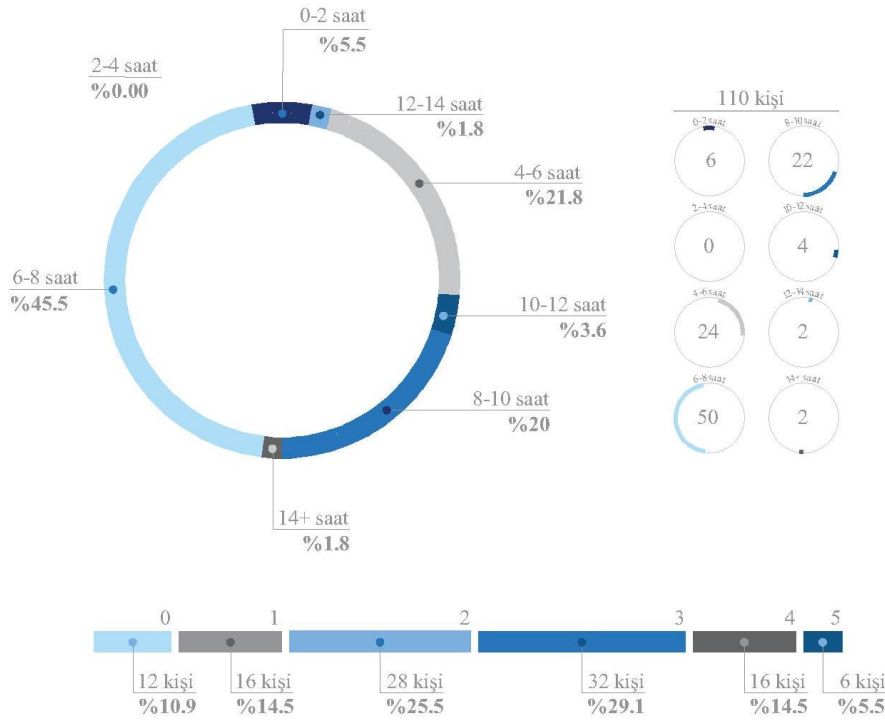
Bölgelere göre en yüksek katılımın; 52 kişi ile %47.3'ünün İç Mimarlık Bölümü, 14 kişi ile %12.7'sinin Tekstil Bölümü, 10 kişi ile %9.1'inin Endüstri Ürünleri Tasarımı Bölümü, 8 kişi ile %7.3'ünün Geleneksel Türk Sanatları ve Grafik Bölümlerine ait olduğu görülmektedir (Şekil 2). Fakülte kullanıcılarından oluşan bölüm ve birimlere ait kullanıcılardan anket çalışmasına katılan 110 kişinin Şekil 2'deki dağılım verilerine bakıldığında, en düşük oranları, %5.5 ile Heykel Bölümü, %3.6 ile Resim Bölümü ve % 1.8 ile Fotoğraf, Film Tasarımı, Müzik ve Seramik ve Cam Bölümlerinin aldığı görülmektedir.

Ankete katılan kişilerin kampüs kullanımına ait görüşlerini tespit etmek üzere kullanıcıların kampüste geçirdikleri zaman aralığı ve bu zaman aralığında uyku ihtiyacına olan gereksinimleri derecelendirilmiştir. Katılımcıların kampüsü günlük kullanımını gösteren dağılım; 50 kişi %45.5 ile 6-8 saat, 24 kişi %21.8 ile 4-6 saat, 22 kişi % 20 ile 8-10 saat, 6 kişi %5.5 ile 0-2 saat, 4 kişi %3.6 ile 10-12 saat ve 2 kişi %1.8 ile 12-14 saat ve 14 saat ve üzeri şeklindedir. Kampüsü katılımcıların 2-4 saat arasında kullanmadığı gözlemlenmiştir. Katılımcıların günlük kampüs kullanım sürelerine göre kullanıcıların uyku gereksinimlerini belirlemek amacıyla kampüste geçirdikleri zaman içerisindeki uyku ihtiyaçlarını hiçbir zaman ve her zaman ölçeğinde 0-5 arasında derecelendirerek değerlendirmeleri istenmiştir. Buna göre hiçbir zaman uyku ihtiyacı hissetmeyen %10.9 oranında 12 kişi varken, % 5.5 oranla 6 kişi her zaman uyku ihtiyacı hissettiğini belirtmiştir (Şekil 3). Eşit sayıda

katılımcı birinci ve dördüncü dereceyi %14.5 oranla seçmiştir. 32 kişi %29.1 oranla üçüncü derecede, 28 kişi ise %25 oranla ikinci derecede uyku ihtiyacı hissettiğini belirtmiştir.



Şekil 2. Fakülte kullanıcılarına göre bölümlere ait katılımcı dağılımı



Şekil 3. Kullanıcılarının kampüs kullanım zamanı ve uyku ihtiyacına ait durum analizi

4.2. Uyku Kabini Değerlendirme Verileri

Anketin ikinci aşamasında, literatür çalışması sonucunda mevcut kullanımda olan on adet uyku kabininin estetik, malzeme, güvenlik, işlevsellik, ergonomi gibi tasarım kriterlerine göre beşli Likert ölçeğine göre derecelendirilerek hangi tasarımların estetik, malzeme seçimi, işlevsel, ergonomik ve güvenli olarak algılandığı tablolastırılarak karşılaştırılmıştır (Tablo 3).

Tablo 3.

Uyku Kabinlerinin Tasarım Kriterlerine Göre Değerlendirilme Sonuçları

		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
ESTETİK	1	14,5	30,9	5,5	1,8	27,3	21,8	25,5	12,7	32,7	9,1
	2	30,9	38,2	10,9	12,7	21,8	14,5	23,6	18,2	43,6	9,1
	3	22,5	20,0	25,5	12,7	40,0	25,5	30,9	25,5	18,2	32,7
	4	21,8	9,1	32,7	36,4	9,1	30,9	16,4	34,5	3,6	32,7
	5	7,3	1,8	25,5	36,4	1,8	7,3	3,6	9,1	1,8	16,4
MALZEME	1	9,1	9,1	5,5	5,5	14,5	10,9	12,7	5,5	18,2	5,5
	2	18,2	27,3	5,5	7,3	18,2	23,6	25,5	20,0	32,7	7,3
	3	45,5	32,7	30,9	36,4	41,8	27,3	29,1	27,3	32,7	36,4
	4	16,4	25,5	25,5	30,9	20,0	32,7	25,5	29,1	14,5	40,0
	5	10,9	5,5	32,7	20,0	5,5	5,5	7,3	18,2	1,8	10,9
İŞLEVSELLİK	1	9,1	3,6	3,6	7,3	16,4	12,7	5,5	3,6	7,3	5,5
	2	20,0	5,5	5,5	21,8	9,1	10,9	20,0	29,1	12,7	7,3
	3	36,4	18,2	18,2	32,7	34,5	30,9	40,0	25,5	30,9	25,5
	4	25,5	32,7	32,7	29,1	29,1	34,5	25,5	32,7	30,9	34,5
	5	9,1	40,0	40,0	9,1	10,9	10,9	9,1	9,1	18,2	27,3
ERGONOMİ	1	7,3	5,5	5,5	12,7	14,5	14,5	5,5	5,5	7,3	3,6
	2	14,5	12,7	7,3	20,0	14,5	18,2	20,0	32,7	20,0	7,3
	3	32,7	20,0	16,4	41,8	45,5	34,5	45,5	25,5	30,9	25,5
	4	36,4	41,8	41,8	14,5	21,8	27,3	20,0	29,1	27,3	41,8
	5	9,1	20,0	29,1	10,9	3,6	5,5	9,1	7,3	14,5	21,8
GÜVENLİK	1	20,0	3,6	3,6	14,5	10,9	9,1	9,1	5,5	9,1	5,5
	2	32,7	5,5	5,5	21,8	7,3	5,5	21,8	9,1	7,3	9,1
	3	29,1	14,5	7,3	38,2	36,4	18,2	29,1	29,1	23,6	23,6
	4	12,7	21,8	30,9	16,4	27,3	45,5	21,8	30,9	32,7	30,9
	5	5,5	54,5	52,7	9,1	18,2	21,8	18,2	25,5	27,3	30,9

Tasarımları tekil olarak incelediğimizde, 1, 5, 6, 7, 8 ve 9 numaralı tasarımlar bütün kriterlerde en yüksek oranları ortalama derecelerde almışlardır. 2 numaralı tasarım %40 oranla işlevsellik ve %54.5 ile güvenlik açısından en yüksek dereceye sahip olmuştur. 3 numaralı tasarım %32.7 ile malzeme,%40 ile işlevsellik ve %52.7 ile güvenlik açısından en yüksek dereceyi almıştır. 4 numaralı tasarım estetik açısından %36.4 oranı hem dördüncü hem beşinci derecede almıştır.10 numaralı tasarım ise, güvenlik açısından %30.9 oranı hem dördüncü hem beşinci derecede almıştır.

Tasarım kriterlerine göre tasarımlar birbirleriyle kıyaslandığında; 4 numaralı tasarım % 36,4 oranla en estetik olan tasarım, 9 numaralı tasarım ise %32.7 oranla en estetik olmayan tasarım seçilmiştir. Malzeme açısından değerlendirildiğinde, 3 numaralı tasarım %32.7 oranı ile en çok, 9 numaralı tasarım ise, %18.2 ile en az beğenilen tasarım olmuştur. 2 ve 3 numaralı tasarımlar %40 ile işlevsel bulunurken, 5 numaralı tasarım ise %16.4 oranla en işlevsiz tasarım seçilmiştir. Ergonomi açısından, %29.1 ile 3 numaralı tasarım en yüksek orana sahipken, 5 ve 6 numaralı tasarımla %14.5 ile en düşük orana sahip tasarımlar olmuştur. Güvenlik açısından ise, %54.5 oran ile 2 numaralı tasarım en güvenilir, %14.5 oranla 4 numaralı tasarım ise en güvenilmeyen tasarım olarak seçilmiştir.

Anketin son aşamasında ise bu tasarımlardan bir tanesi kampüste kullanılacak olsa hangisini tercih edecekleri sorulmuş ve seçimleri grafikleştirilerek incelenmiştir (Şekil 4). Buna göre; 3 numaralı tasarım 44 kişi tarafından seçilerek %40 oranla en fazla tercih edilen tasarım olmuştur. İkinci sırada %25.5 oran ile 28 kişi tarafından 10 numaralı tasarım seçilmiştir. Daha sonra ise, 16 kişinin seçimi ile 4 numaralı tasarım tercih edilmiştir. 5 ve 9 numaralı tasarımlar ise hiç kimse tarafından tercih edilmemiştir.



Şekil 4. Kampüste kullanımı için uyku kabini analizi

5. SONUÇ

Değişen sosyal ve profesyonel paradigmlar ile kullanıcıların yeni hızlı ve hareketli yaşam tarzına adapte olmaları gerekmektedir. Son dönemlerde insanlarda ortaya çıkan stres ve sağlık sorunlarının en önemli nedenlerinden birinin yeterli uykunun alınmaması olduğu araştırmalar sonucunda ortaya çıkmıştır. Birkaç araştırmacı, uykudan yoksun ve uykusuz olmayan insanlara şekerlemenin ne gibi yararları olduğunu belirlemek için çalışmalar yapmıştır. Yapılan araştırmanın sonucunda şekerleme yapmanın bir gece uyku kadar fayda sağlayabileceğini, şekerleme yapan insanların uyandıktan sonra daha iyi görev hızı ve ruh hali sergiledikleri kanıtlanmıştır.

Kısa süreli uyku/ şekerleme (napping) üzerine yapılan birçok araştırmanın sonucu olarak değişen hayat tarzına uyum sağlayan yetişkinlerin uyku arası vermesine olanak sağlayacak uyku kabini tasarımları ortaya çıkmaya başlamıştır. Uyku kabinleri, uyumak / dinlenmek için tasarlanmış kapalı bir alanın kullanımından oluşmakta ve insanların kısa süreliğine çevredeki ortamdan soyutlanmasına izin vermektedir.

Tasarımların yaygınlaşması ve dünya çapında kullanılmaya başlaması ile kullanım alanları artarak birçok kamusal alanda birçok ülkede kullanılmaya başlamıştır. Uyku kabini kullanımlarının artmasıyla tasarım ve piyasa çeşitliliği ortaya çıkmıştır

Uyku güçlüklerinin insanların yaşamları üzerindeki etkisi araştırıldığında son zamanlarda giderek artan bir şekilde, özellikle üniversite öğrencileri uyku eksikliğinden etkilenen bir nüfus grubu olarak kabul edilmektedir (Buboltz ve diğerleri, 2001). Birçok üniversite uyku sorununu çözmek için öğrencilere uyku kabinleri ya da puf, karyola ya da yatar koltuklar gibi imkanlar sağlamaya başlamışlardır (Wise, 2018).

Bu bağlamda; eğitim yapılarında oluşan uyku kabini gereksiniminin araştırılması amacıyla içerisinde uyuma alanları barındırması ve öğrencilerin atölyelerde uzun zaman geçirmeleri nedeniyle çalışma alanı olarak MÜGSF kampüsü seçilmiştir. Kullanıcıların mevcut kullanımda olan on adet uyku kabininden hangisini tercih edeceklerini ve bu tercih sebeplerinin tasarım kriterleri ile olan bağıntısı yapılan anket sonuçları ile irdelenmiştir.

Anket çalışması üç aşamadan oluşturulmuş, ilk aşamada sosyo- demografik veriler incelenmiş ve kampüsün öğrenciler tarafından yoğun olarak kullanıldığı gözlemlenmiştir. Anket katılımcıları kampüsü çoğunlukla altı ila sekiz saat aralığında kullanılmaktadırlar. Katılımcıların kampüste bulundukları süre içerisinde uyku ihtiyaçlarına yönelik soruya 64 kişi üçüncü derece ve üzeri yanıt vermiştir. Genel olarak kampüste uyku gereksinimi olduğu görülmüştür. İkinci aşamada tasarım

kriterlerine göre uyku kabini tasarımları değerlendirildiğinde 3 numaralı tasarımın diğer tasarımlara kıyasla bütün katagorilerde en yüksek oranları dördüncü ve beşinci derecelerde aldığı görülmüştür. 9 numaralı tasarımda ise kullanıcılar genel olarak birinci ve ikinci dereceleri işaretlemişlerdir. Son aşamada tasarımlardan hangisini kampüste kullanmayı tercih edecekleri sorulduğunda en fazla 3 numaralı tasarım seçilmiştir. Anket sonucunda mobilya tasarımında ve seçiminde tasarım kriterlerinin birbiri ile bağlantılı olduğu görülmüştür.

Sonuç olarak, araştırmalar daha iyi bir yaşam kalitesi için şekerlemenin birçok yararı olduğunu göstermektedir. Şekerlemelerden elde edilen üretkenlik artışının yanı sıra, uyku kabinleri verimliliği de artırır. Çalışma düzenleri ve yoğunlukları nedeniyle yüksek eğitim kurumlarında uyuma alanları ihtiyaçları ortaya çıkmaktadır. Özellikle uzun saatler çalışma gerekliliği olan kütüphaneler ya da tıp, güzel sanatlar gibi bölümlerdeki öğrenciler için uyku kabini kullanımı artmalıdır. Yurtdışında birkaç üniversitede kullanılan uyku kabinlerinin sayılarının artarak gelecekte daha yaygınlaşmalıdır. Gelecekte üniversitelerde kullanılan uyku kabininin yararları, zararları konusunda daha çok araştırmalar yapılabilir. Özellikleri, formu, malzemesi, işlevi bakımından farklılık gösteren uyku kabini tasarımlarının da çalışma verimliliğine olan etkisi araştırılabilir.

Teşekkür ve Bilgi Notu

Örnek: Bu makale, Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü İç Mimarlık Ana Sanat Dalı Sanatta Yeterlik Programı kapsamında yürütülen “Uyku Kabinlerinin Yüksek Öğretim Kurumlarında İncelenmesi; MÜGSF Örnekleme” isimli sanatta yeterlik tezinden üretilmiştir. Makalede, ulusal ve uluslararası araştırma ve yayın etiğine uyulmuştur. Çalışmada Etik Kurul izni gerekmemiştir.

Çıkar Çatışması Beyanı

Yazarlar herhangi bir çıkar çatışması olmadığını beyan etmektedir.

Araştırmacıların Katkı Oranı Beyan Özeti

Yazarlar makaleye eşit oranda katkı sağlamış olduklarını beyan etmektedirler.

KAYNAKÇA

- Alves, J.M.M.V.S. (2016). *Estudo sobre uma nova solução de acomodação temporária* (Yüksek Lisans Tezi). Aveiro Üniversitesi, Portekiz.
- Brooks, A. ve Lack, L. (2006). A brief afternoon nap following nocturnal sleep restriction: Which nap duration is most recuperative?, *Sleep*, 29(6), 831–840.
- Buboltz, W.C., Brown, F. ve Soper, B. (2001). Sleep habits and patterns of college students: A preliminary study, *Journal of American College Health*, 50(3), 131-135.

- Jacobs G. D. (2004). The benefits of naps. Eriřim adresi (1 Ağustos 2010): http://www.talkaboutslepp.com/sleepdisorders/archives/insomnia_drjacobs_benefits_of_naps.html
- James Madison Üniversitesi. (2021, 3 Eylül). Eriřim adresi: <https://www.jmu.edu/news/student-life/2013/nap-nook-2013.shtml>
- Kamal, A. A., Wahida, S. N. ve Yunus, F. W. (2012). Perceptions on taking a daily nap for a better quality of life among physical & health education students in Malaysia, *Procedia - Social and Behavioral Sciences*. 35, 162-169.
- Mednick, S. ve Ehrman, M. (2006). *Take a nap!: Change your life*. New York, NY: Workman.
- Mednick, S., Nakayama, K. ve Stickgold, R. (2003). Sleep-dependent learning: A nap is as good as a night. *Nature Neuroscience*, 6(7), 697–698.
- Pilcher, J. J. ve Walters, A. S. (1997). How sleep deprivation affects psychological variables related to college students' cognitive performance, *Journal of American College Health*, 46(3), 121-126.
- Restworks. (2021, 4 Eylül). Eriřim adresi: <https://rest.works/benefits/>
- Sayej, N. (2016). Sleep pods, luxury recliners and nap nooks pepper campuses. Eriřim adresi (3 Temmuz 2017): <http://www.seattletimes.com/nwshowcase/advance-course/sleep-pods-luxury-recliners-and-nap-nooks-pepper-campuses/>
- Sleep pods. (2021, 4 Eylül). Vikipedi içinde. Eriřim adresi: https://en.wikipedia.org/wiki/Nap_pods#cite_note-1
- Sleeping In Class Gets Upgraded With Nap Rooms Around Campuses. (2017, 11 Kasım). Eriřim adresi: <https://www.easyuni.com/advice/sleeping-in-class-gets-upgraded-with-nap-rooms-around-campuses-617/>
- Taub, J. M., Tanguay, P. E. ve Clarkson, D. (1976). Effects of daytime naps on performance and mood in a college student population. *Journal of Abnormal Psychology*, 85(2), 210–217.
- Wise, M. J. (2018). Naps and sleep deprivation: Why academic libraries should consider adding nap stations to their services for students, *New Review of Academic Librarianship*, 24(2), 192-210.



To Cite This Article: Bal, H. B. and Nayeb, A. (2022). Inter-Scale Design Practice in Interior Architecture Education: An Example of Lighting Element Design. *Journal of Interior Design and Academy*, 2(1), 18-32.

DOI: 10.53463/inda.2022049

Submitted: 10/10/2021

Revised: 18/11/2021

Accepted: 21/04/2022

INTER-SCALE DESIGN PRACTICE IN INTERIOR ARCHITECTURE EDUCATION: AN EXAMPLE OF LIGHTING ELEMENT DESIGN

İç Mimarlık Eğitiminde Ölçekler Arası Tasarım Pratiği: Aydınlatma Elemanı Tasarımı Örneği

Havva Beril BAL¹, Aslan NAYEB²

Öz

Bu çalışmada, ürün tasarımında esin kaynağı olarak mimari akımdan faydalanılarak bina ölçeğindeki tasarım ilkelerinin farklı ölçekte deneyimlenmesi amaçlanmaktadır. Bu doğrultuda tasarım sürecinde farklı bir kavramsal alt yapı oluşturularak yaratıcılığa katkı sağlanması hedeflenmektedir. Çalışma iki aşamalı olarak gerçekleştirilmiştir. Öncelikle Avrasya Üniversitesi İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı Bölümü 4. sınıf öğrencilerinden 20.yy mimarlık akımlarından esinlenerek aydınlatma elemanı tasarımı yapmaları istenmiştir. Mimarlık akımlarının tasarım ilkeleri ve yapı tasarımına yansması analiz edilerek masa lambası ve labader ölçeğinde aydınlatma elemanı tasarımı yapılmıştır. Çalışmanın ikinci aşamasını anket çalışması oluşturmaktadır. Anket çalışmasıyla sürecin ve ortaya çıkan sonuç ürünün, öğrencilerin tasarım yaklaşımlarındaki etkisi değerlendirilmeye çalışılmıştır. Anket çalışması sonucunda öğrencilerin sürecin başında zorlandıkları fakat ortaya çıkan ürünlerden memnun oldukları ortaya çıkmıştır. Bu bağlamda farklı bir bakış açısı edindirmeyi hedefleyen çalışmanın tasarım eğitimi sürecinin ilk adımlarında yer alan kavram geliştirme yeteneğinin kazandırılması adına farklı bir bakış açısı sunduğunu söylemek mümkündür.

Anahtar Kelimeler: Tasarım, esinlenme, tasarım eğitimi, mimari akım, aydınlatma elemanı

Abstract

In this study, it is aimed to experience the building-scale design principles at different scales by using the architectural trend as a source of inspiration in product design. In this direction, it is aimed to contribute to creativity by creating a different conceptual infrastructure in the design process. The study was carried out in two stages. First of all, the 4th grade students of the Department of Interior Architecture of Avrasya University were asked to design products by emulating 20th century architectural movements. The design principles of architectural movements and their reflection on building design were analyzed and a lighting element design was made in the scale of table lamp and labader. The second stage of the study is the survey study. With the survey study, the effect of the process and the resulting product on the design approaches of the students was tried to be evaluated. As a result of the survey, it was revealed that the students had difficulties at the beginning of the process, but were satisfied with the products. In this context, it is possible to say that the study, which aims to gain a different perspective, offers a different perspective in terms of gaining the concept development ability in the first steps of the design education process.

Keywords: Design, emulation, design education, architectural movements, lighting elements

¹ **Correspondence to:** Lecturer, Avrasya University, Trabzon, berilkilicbal@gmail.com, ORCID No: 0000-0002-2347-3244

² Assistant Prof. Dr., Yeditepe University, İstanbul, aslan.nayeb@yeditepe.edu.tr, ORCID No: 0000-0002-8532-9440

1.GİRİŞ

Hayatın içinde yer alan tasarım; birçok anlamı barındıran problem çözme eylemidir. Mimari tasarım, iç mimari tasarım, endüstriyel tasarım gibi farklı disiplinlerin temelini oluşturmaktadır. Tasarlanacak olan yapı, mekan ya da ürün yaratıcı bir süreç sonrasında ortaya çıkmaktadır. Tasarlama süreci; bilginin bilinçli olarak toplanması ve tasarımcının kendini deneyimini arttırmak amacıyla yaptığı bütün eylemleri kapsayan hazırlık, bilgi aldıktan sonra, üzerinde çalışılan tasarım konusu dışında, tamamen ilgisiz bir konuda çalışma ya da dinlenme sırasında zihinde meydana gelen oluşum olan kuluçkalanma, belirli bilgiler arasında sentez yapmaya dayanan birdenbire bazı fikirlerin akla geldiği aydınlanma ve ortaya çıkan fikrin uygulamada olup olmayacağı tartışıldığı, fikir geliştirilip esas şeklini aldığı gerçekleştirme aşamalarından meydana gelmektedir (Beyazıt, 1994). Tasarım sürecindeki en zor aşamanın başlangıç noktası olduğu düşünülür. Bu zor aşamanın kolaylaştırılması ve tasarımın güçlü bir niteliğe oturması açısından kavramsal bir düşünce sistemine ihtiyaç duyulmaktadır.

Tasarım disiplinlerinin temelinde yer alan yaratıcılık, empoze edilmiş düşünce çizgisini kırma, çok yönlü düşünebilme ve kimsenin düşünmediği yeni bir düşünce çizgisi ortaya koyma, mecazi düşünebilme, problemlerin çözümüne bir çok farklı açıdan yaklaşabilme, yeni bir ilişki kurma veya var olan düşünceler arasında ilişki kurma, bilinmeyen bir yöntem icat etme, karşılaşılan yeni durumlara karşı uyanık ve ilgili olma, akıcılık, rahat-çabuk-bağımsız düşünebilme-hareket edebilme ve tüm bunları tasarıma yansıtabilme noktasında önem taşıyan bir olgudur (Uzunarslan ve Polatkan, 2012). Çetinkaya ise yaratıcılığın tasarımla iletişiminin, güzel olanı meydana getirme, farklı ve özgün olanı oluşturma amacına yönelik yetiye sahip olma noktasında başladığını söylemektedir. Burada bahsedilen özgünlük salt sonuç odaklı değil, süreçte de yaratıcı olabilme, sorunlara farklı yollarla çözüm bulabilme yetisinin yaratılmasıdır. Bir tasarım sürecinin başarılı bir şekilde gerçekleşebilmesi ancak ortaya atılan ilk fikrin geliştirilip işlenebilir bir düzeye getirilebilmesi ve sunulmasıyla mümkündür. İlkel sayılabilecek bir kavramın farklı araçlar kullanarak ve sürekli sorgulama yapılarak bir öğrenme ve geliştirmenin gerçekleştiği bir sürece dönüşebilir. Bu adımdaki en önemli kriter kavramsal ve soyut tanımlar biçimindeki amaçların tasarım kavramlarına dönüştüren bir dilin uygulanmasının gerekliliğidir (Bilir, 2011).

Tasarım eğitimi, özeleştir ve sorgulama yapabilen, açık fikirli, araştırmacı yönü kuvvetli, üretken, esnek ve yaratıcı düşünme becerilerine sahip bireyler yetiştirmeyi hedeflemektedir. Tasarım eğitiminde birey deneyimleriyle edinmiş olduğu yaratıcı ve problem çözme becerilerini düşünce üretme sürecinde geliştirmesi hedeflenmektedir. Birey bu tavrını yaşamın içinde karşılaştığı veya karşılaşılabileceği diğer problemler ve durumlara uyarlanabilir bir düşünce sistematiğini olarak

uygulayabilmesi bu eğitimin hedeflerinden biridir (Uzunarslan ve Polatkan, 2012). Tasarım eğitimi sürecinin ilk adımlarında tasarımcı adayına tasarıma dair kavram geliştirme yeteneği kazandırıldığı durumda, adayın bu eğitim sürecine devam etmesi bu temelle çok daha rahat kurgulanabilecektir.

Bununla birlikte aday nasıl tasarım yapabileceği konusunda bilinç kazanacak ve tasarıma bakış açısını geliştirebilecektir. Bu özelliklerin yansırı problem çözmeye kurgulanmış bir tasarımcıdan ziyade kendini gerektiği oranda ortaya koymayı becerebilen, özveri sahibi ve ilişkileri doğru şekilde kurgulayabilen bir tasarımcı olacaktır (Bilir, 2011).

Tasarım eğitiminde yaratıcı düşünme yetisinin kazandırılması için farklı yöntemlere başvurulmaktadır. Disiplinler arası çalışmalar, workshoplar, çalıştaylar öğrencilere farklı bakış açılarının kazandırılmasını sağlamakta önemli yere sahiptir. Bu çalışmada tasarım eğitiminde yaratıcılığa katkı sağlaması hedeflenerek Avrasya Üniversitesi İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı bölümünde seçmeli ders olarak verilen Endüstriyel Ürün Tasarımı dersi kapsamında bir çalışma yapılmıştır. Tasarımda yaratıcılık, sürecin en başında çok yönlü düşünebilmeyi gerektirmektedir ve tasarımda kavram üretme en önemli yaratıcı etkinliklerden birisidir. Bu bağlamda çalışmada öğrencilerden esin kaynağı olarak mimari akımlardan faydalananarak bina ölçeğindeki tasarım ilkelerinin endüstriyel ürün tasarımına yansıtılması istenmiştir.

2. TASARIMDA ESİN

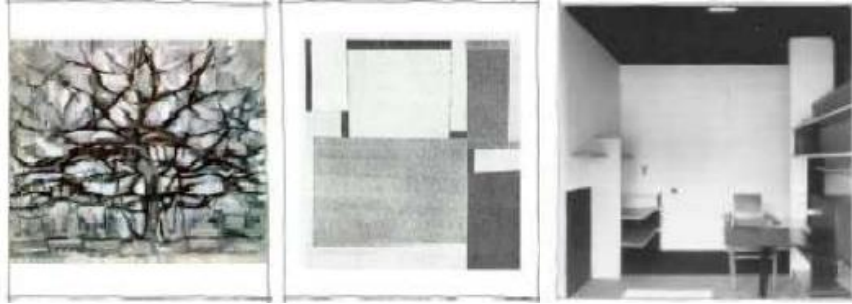
Tasarım, hem düşünsel bir eylem, hem bir süreç olarak nitelendirilebilecek bir kavramdır (Margolin, 2005). Bir problemin çözülmesine yönelik karar verme süreci olarak tanımlanan tasarım; şehircilik, mimarlık, iç mimarlık, grafik tasarım, endüstriyel tasarım, moda tasarımı ve görsel iletişim tasarımı gibi disiplinlerin konu edildiği insan yapılarının tasarlanmasıdır (Turan ve Bayazıt, 2010; Gürcüm ve Çiftçi, 2017). Tasarım, düşünce yapısı, sahip olduğu örgütlenme özellikleri ve üstlendiği sorumluluklar göz önünde bulundurulduğunda, bilinçli bir etkinlik olarak karşımıza çıkmaktadır. Tasarım süreci tasarım probleminin tanımlanması ile başlayıp, uygun çözüme ulaşılan kadar belli bir zaman-mekân ilişkisinde devam etmektedir (Palabıyık, 2011). Sürecin hedefi, problem tanımında belirtilen ihtiyaçları karşılayan sürdürülebilir ve yaratıcı çözümler bulmak ve sunmaktır (Giaccardi, Fischer, 2008; Akbulut, 2009). Düşünce ile başlayan süreç, çeşitli aşamalardan geçtikten sonra somut ürüne dönüşerek son bulur (Şamlıoğlu ve Kuloğlu, 2011). Tasarım çok yönlü ve çok boyutlu bir düşünce ve gerçekleştirme sürecidir. Bu süreç yaratıcı zekanın tek başına üretebileceği bir olgu değildir. Tasarım süreci kapsamlı bir araştırma ve incelemenin sonucunda hedef kitleye yönelik farklı ve yaratıcı bir yorum yardımıyla ulaşılacak bir olgudur (Kocabaş Atılğan, 2014). Tasarımcının problem çözümüne odaklı düşünsel eylemleri, probleme farklı çözümler oluşturarak insan bilincinde

duyusal ya da düşünsel yansımalar geliştirmesine katkı sağlamakta ve yaratıcılığı desteklemektedir. Yaratma edinimi, zihindeki kavramın imgelem/ duyarlılık biçimleri ile etkileşime geçip, örtüşükçe töz olma (koşulsuz var olma) niteliğinden şartları, limitleri daha belirginleşmeye başlayan bir dönüşüme uğramaktadır (Turgay, 2017). İnsanların yaptıkları faaliyet türü ne olursa olsun, bir amaç ve anlama, yani bir dayanak noktasına ihtiyaç duyması tasarım bağlamında ele alındığında; tasarımcının kişisel alt yapısını ortaya çıkarmayı; yeteneklerini, istek ve hayal gücünü harekete geçirmeyi sağlaması açısından önemlidir. Bu amaç, yaratma olgusunu yoğun bir biçimde hissettiren bir “esin kaynağı” yoluyla, çoğu zaman da buna eşlik eden yoğun kurgusal bir süreç çerçevesinde gerçekleştirilmektedir (Turgay, 2017).

E. Kris yaratıcılığı iki aşamada ele almaktadır. Birincisi yaratıcılığın esin ile ilgili olan kısmıdır. İkinci aşama ise esini özenle ayrıntılara ayırıp araştırma ve inceleme aşamasıdır (Kocabaş, Atılgan, 2014). Esin kaynağıyla kurgulanan biçim, zihinde yaratılan ilk tasarım fikirleri ve kavramın, simgesel ve fonksiyonel olarak dışa yansıtan bir kabuk olarak ele alınmaktadır. Bu kurgu kavramsallaştırılan düşünceyle biçimi anlamlı ve daha anlaşılır bir hale getirmektedir (Turgay, 2017). Tasarımda belirlenen esin kaynağı, yaratıcılık etkileşimiyle sonuç ürüne dönüşerek somut olarak var olmaktadır. Tasarlama eyleminde esin kaynağı kavramsal çıkış noktalarıyla bağdaştırılabilir. Bu doğrultuda kavram, yaratıcılık gerektiren her alanda tasarımın başlangıç noktası ve ana fikri olarak kabul edilmektedir. Tasarımcının kendini ifade ettiği, düşüncesini aktardığı ve en önemlisi kendine özgü bir dil geliştirdiği aşama, kavram önerisinin oluşturulduğu aşamadır (Bilir, 2011). Tasarımın kavramsal altyapıya sahip olması o tasarıma anlam katmaktadır. Tasarımda görsel model vazifesi görerek tasarım önerisine dönüştürülebilen kavram, tasarımcının tasarımın ilk evresi olan zihinsel süreçte imgelemi zihninde resmetmesini ve çok net olmayan bu resmi geliştirmesini sağlar (Kömürcüoğlu ve Altaş, 2003).

Kavram temel olarak ele alınan çalışmalarda, kavramın yorumlanması ve ele alınış şekilleri farklılık gösterebilir. Tasarımcılar ve araştırmacılar bu durumu kendi bağlamlarına göre sınıflandırır ve açıklayabilirler. Hançerlioğlu’na (1993) göre kavram duyularla gelen nesnel izlenimlerin, düşüncenin soyutlama işleminden geçirerek kavradığı bir genel nesnedir. Kavram ayrıca cisimsiz bir yapıdır olarak tanımlanır ama cisimlerde beden kazanır (Gür, 2000). Enç’e göre kavram, herhangi bir nesne ya da olayın temel öge ve özelliklerini kapsayan soyut bir düşüncedir (Hançerlioğlu, 1993). Hegel ise, figürleri kavramın aidiyetleri olarak tanımlamıştır. “Kavramlar bilinçte figür olarak yaratılır, imgeleşirler” demektedir. Tasarımda kavram oluşturma biçimsel, işlevsel ve anlamsal soyutlamaya bağlı olarak ortaya çıkmaktadır (Turan, 2002).

Kavram üreterek tasarım yaklaşımında, soyutlama yoluyla önemli sorunları belirlemek, fonksiyon yapılarını saptamak, uygun çalışma ilkeleri araştırmak ve bunları bir çalışma yapısında birleştiren bir çözüm ilkesi detaylandırmak suretiyle bir çözüm yolu ortaya koymaktadır (Pahl, Beitz, Feldhusen ve Grote, 2010). Soyutlama süreci ilk tasarım düşüncesiyle başlarken sonuç ürünün gerçekleştirilmesine kadar sürmektedir. Bu anlamda tüm tasarım eylemlerinin ardışık bir bütünü olarak tanımlanmaktadır (Zorlu, Tavşan, Erbay, Kurak Açıcı, İslamoğlu ve Onur, 2015). Sanatta kübizm ile başlayan soyutlama, fütürizm, de stijl, süprematizm, minimalizm gibi pek çok modern sanat akımının varlığıyla günümüze kadar gelmiştir (Beşgen Gençosmanoğlu ve Nesor, 2010). Soyutlama eyleminin etkili örnekleri, soyut resmin ve De Stijl akımının öncülerinden Piet Mondrian'ın çalışmalarında görülmektedir. Mondrian, resimlerinde doğa görüntülerini biçimsel olarak soyutlamaktadır. Mondrian'ın soyutlama yoluyla elde ettiği biçimsel kavramlar daha sonra mekâna dönüştürülmüştür. Mekân şekillenirken de elde edilen bu kavramların bir amaç doğrultusunda somutlaşması söz konusudur. Böylelikle bir nesne olarak yer alan ağaç, soyutlama kullanarak biçimsel kavramlarına indirgenmiş ve yorumlamanın tekrar edilmesi ile bir mekana dönüştürülmüştür. Bu süreçte, işlevsel ve anlamsal kavramlarla da dönüştürme işlemi desteklenmektedir (Şekil 1) (Müezzinoğlu, Sungur ve Çınar, 2017).



Şekil 1. Ağaç-resim ve mekan dönüşümü (Müezzinoğlu ve diğerleri, 2017)

Tasarlamada soyutlama süreci, genellikle işlev, anlam ve biçimin birbirlerine sürekli gönderme yapacak şekilde bağlantılanmalarıyla oluşmaktadır. Tasarımcı bir biçim soyutlarken o biçimin ifade ettiği işlevi ve anlamı da soyutlamakta ve kavrama dahil etmeye başlamaktadır (Müezzinoğlu ve diğerleri, 2017).

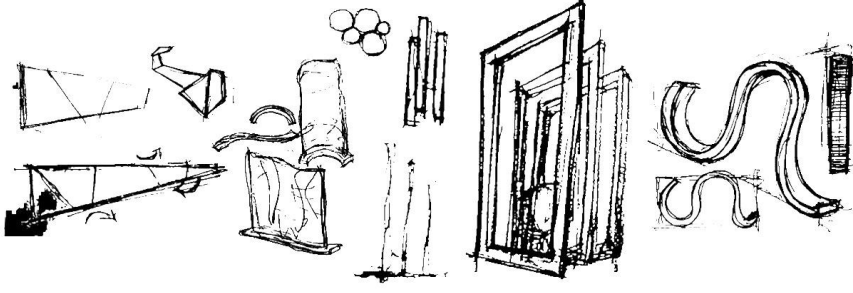
Yaratıcılığı ve yaratıcı düşünmeyi desteklemesi bakımından; bir 'şey'den öykünmek, bireye farklı bakış açıları kazandırması yönüyle iç mimarlık eğitim süreci için önemli bir yere sahiptir. (Nadasbaş ve Önemli, 2019) Ayrıca tasarım eğitiminde soyutlama kavramının verilmesiyle öğrencilerde algısal farklılaşmanın meydana geldiği, dolayısıyla tasarım eğitiminin bir çeşit yönlendirici ve farklılaştırıcı olduğu bilinmektedir (Ertürk, 1984).

Günümüzde iç mimari tasarım stüdyolarında, sanat ve sanat akımlarından faydalanarak üç boyutlu yaratıcı düşünme egzersizleri ile form çalışmaları yaptırılmaktadır. Tasarımcıların sanat akımlarının felsefelerini ve yaratıcı düşünce temellerini bilmeleri onlara yaratıcı süreçte farklı bir bakış açısı kazanmaları açısından önem taşımaktadır. (Hejduk, 1999; Knight, 1994; Erbay, Zorlu, Akgül, Onur ve Aras, 2013; Zorlu ve diğerleri, 2015; Engin, Ataman ve Bal, 2018). Bu anlamda çalışmada tasarımda kullanılacak esin kaynağı olarak mimari akımlardan faydalanılmıştır.

3. YÖNTEM

Bu çalışmada, ürün tasarımında esin kaynağı olarak mimari akımdan faydalanılarak bina ölçeğindeki tasarım ilkelerinin farklı ölçekte deneyimlenmesi amaçlanmaktadır. Bu doğrultuda tasarım sürecinde farklı bir kavramsal alt yapı oluşturularak yaratıcılığa katkı sağlanması hedeflenmektedir. Çalışma; tasarım süreci ve anket çalışmalarını içeren iki aşamadan oluşmaktadır. Çalışmanın tasarım sürecinde; Avrasya Üniversitesi İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı Bölümü 2017-2018 Eğitim ve Öğretim Dönemi Endüstriyel Ürün Tasarımı dersi kapsamında, tasarlanması planlanan ürünün 20.yy mimarlık akımlarıyla ilişkilendirilmesi istenmiş ve esin kaynağı olarak mimari akımlardan faydalanılması istenmiştir.. Bu yöntemle; tasarım sürecinde farklı bir bakış açısıyla yaratıcılığa katkı sağlanması hedeflenmektedir. Tasarlanacak ürün olarak; hem endüstriyel olması, hem de mekana hizmet eden bir işlevde olması nedeniyle ‘aydınlatma elemanı’ tercih edilmiştir. Tasarım sürecinin ilk evresinde; öğrencilerden bu işlevle ilgili bilgi toplamaları istenmiştir. Aydınlatma elemanlarından; masa lambası, lambader, sarkıt, aplik gibi farklı formlarda tasarlanmış olan mevcut ürünler ve bu alanda ürünleri olan tasarımcılarla ilgili yapılan araştırmalar yapılmıştır. Tüm bu çalışmalar analiz edilerek diğer öğrencilerle tartışılmıştır. Daha sonra öğrencilerden 2’şer veya 3’er kişilik gruplar oluşturmaları istenerek, sürecin bundan sonraki kısmını grup çalışmasıyla yürütecekleri bildirilmiştir.

Grup halinde gerçekleştirdikleri bir sonraki aşamada; öğrencilerden 20. yy mimarlık akımlarını araştırmaları, kendilerine çıkış noktası oluşturacak bir akım seçmeleri ve belirledikledikleri akımın tasarım ilkelerini, o akıma ait yapı, resim gibi ürünler üzerinden analiz etmeleri istenmiştir. Bu aşamada da öğrenciler yaptıkları çalışmaları atölye ortamında sunarak arkadaşlarıyla ve ders yürütücüleriyle tartışmışlardır. Mimarlık akımlarının tasarım ilkelerini ve yapı tasarımına yansımaları analiz eden öğrenciler aydınlatma elemanı tasarımı için biçimsel araştırmalarına referans olacak çıkış noktası belirlemişlerdir. Aydınlatma elemanının masa lambası ve lambader ölçeğinde tasarlanması planlanmıştır. Tasarım süreci; masa lambası eskizleriyle devam etmiştir. Ortaya çıkan ilk eskizler işlevle ilişkilendirilerek oluşturulan kullanım senaryolarına bağlı olarak şekillenmiştir (Şekil 2).



Şekil 2. Öğrencilerin eskiz çalışmaları

İki ve üç boyutlu çizimlerle tasarımlarını her hafta sunan öğrenciler ürünlerini; malzeme, ölçü gibi uygulanabilirlik kriterlerinin yansısı aydınlatma kaynağını da göz önünde bulundurarak geliştirmişlerdir. Bu süreç; masa lambasının tamamlanmasından sonra lambader tasarımıyla devam etmiştir. Sürecin sonunda öğrenciler; masa lambalarını 1/1 ölçekte prototip olarak uygularken, lambaderleri ise iki ve üç boyutlu çizimlerle sunmuşlardır (Şekil 3).



Şekil 3. Ürün prototipleri

Çalışmanın ikinci aşaması olan anket çalışmasında ise; tasarım sürecinin ve ortaya çıkan sonuç ürünün, öğrencilerin tasarım yaklaşımlarındaki etkisinin değerlendirilmesi hedeflenmiştir. Anket soruları üç bölümden oluşmaktadır. İlk bölümün içeriğinde öğrencilerin çalıştığı akımın ve bu akımla ilgili bilgi sahibi olup olmadıklarının belirlenmesini sağlayan sorular bulunmaktadır. İkinci bölüm ise tasarım süreciyle ilgili olup çalışmadaki tasarım sürecinin zorluğu, öğrenciler açısından faydası, kavram geliştirmeye katkısı ile ilgili tutumlarının ölçülmesini sağlayan sorulardan oluşmaktadır. Son olarak da süreç sonucuyla ilgili sorular yer almaktadır. Bunlar; elde edilen sonuç ürünle ilgili biçim – işlev ilişkisi, biçim mimari akım ilişkisini değerlendirmelerine yönelik sorular ve süreç sonunda çalışılan mimari akıma olan tutumun belirlenmesine yönelik olarak planlanmıştır. Tasarım süreci ve sonuç ürün değerlendirmesi için beşli likert ölçeğine bağlı olarak yanıtlanabilecek sorular oluşturulmuştur. Anket derse katılan 41 öğrenciye, dönem sonundaki proje teslim gününde

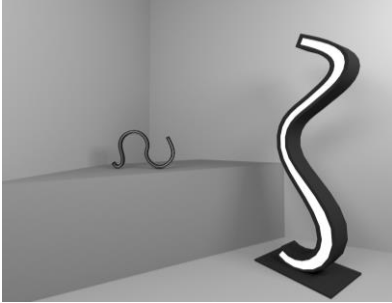
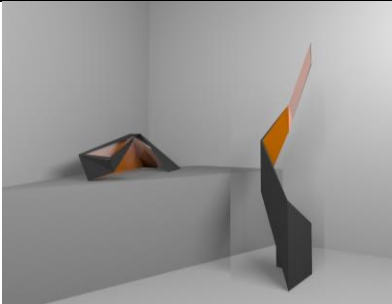
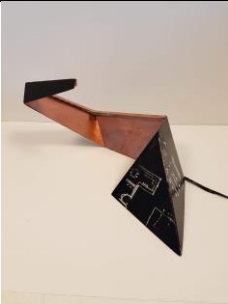
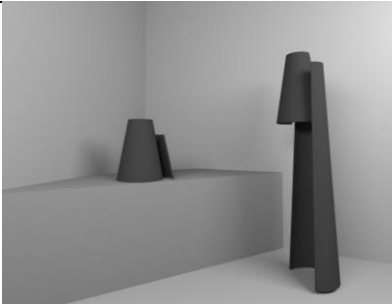
uygulanmıştır. Anket çalışmasından elde edilen verilerin analizi Excel programında yapılmıştır. Elde edilen sayısal veriler grafiklerle verilmiştir.

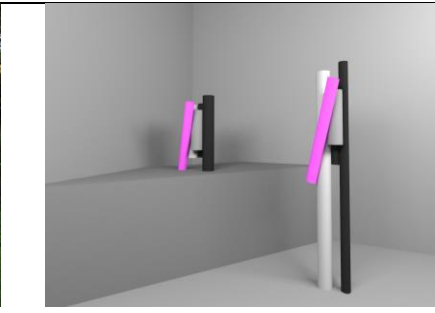
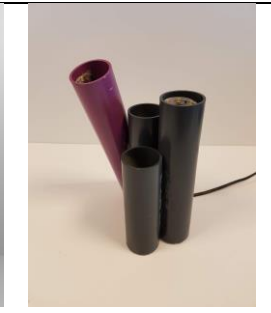
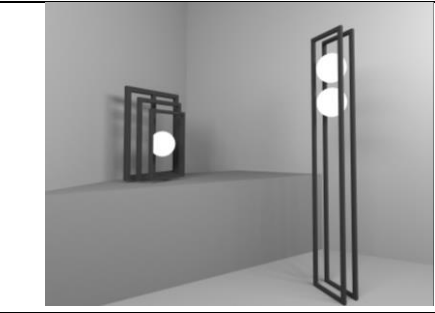
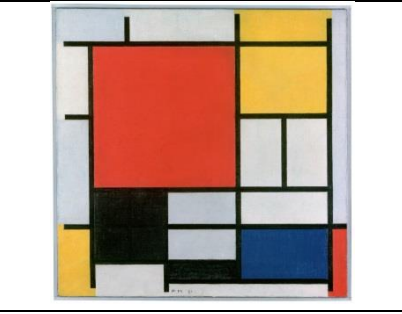
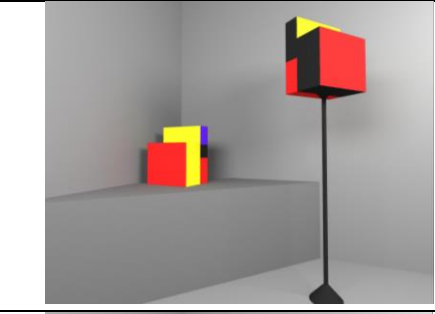
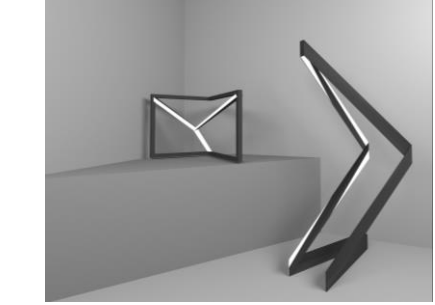
3. BULGULAR VE DEĞERLENDİRME

Tasarım sürecinin gösterilmesi ve masa lambası- lambader tasarımının farklılaştığı noktaların ortaya konulması amacıyla bir tablo oluşturulmuştur. Tabloda akım, esin kaynağı, masa lambası ve lambadere ait üç boyutlu çizimler ve masa lambası prototiplerinin fotoğrafları yer almaktadır (Tablo 1).

Tablo 1.

Esın Kaynağı Olarak Seçilen Akım, Akıma Ait Örnek, Elde Edilen Form ve Sonuç Ürünler

AKIM	ESİN KAYNAĞI	3 BOYUTLU ANLATIM	ÜRÜN
DEKONSTRÜKTİVİZM			
DEKONSTRÜKTİVİZM			
POSTMODERNİZM			
DEKONSTRÜKTİVİZM			

KONSTRÜKTIVİZM			
ART DECO			
DE STIJL			
DEKONSTRÜKTIVİZM	KAVRAM		

Öğrencilerin tasarım yaklaşımları değerlendirildiğinde akıma ait yapıdan, resimden ya da tasarım kavramlarından yola çıkarak aydınlatma elemanlarını tasarladıkları görülmüştür. Ağırlıklı olarak yapı ve resim tercih edilmiştir.

Çıkış noktası olarak yapıları kullanırken, yapıların biçimsel özelliklerinden faydalandıkları saptanmıştır. Resimlerin çizgi, ölçü, oran gibi özelliklerini iki boyutlu olarak kullanarak üçüncü boyutu yorumladıkları görülmüştür.

Tasarlanan ürünlerin uygulanacak olması, malzeme kullanımını da önemli hale getirmektedir. Mekan maketleri 1/50 ya da 1/ 20 ölçekle uygulanmaktadır ve gerçek malzeme kullanılmamaktadır. Ürün tasarımında ise bir akımdan yola çıkarak ele alınan kavram ürün bazında uygulanırken malzeme ve

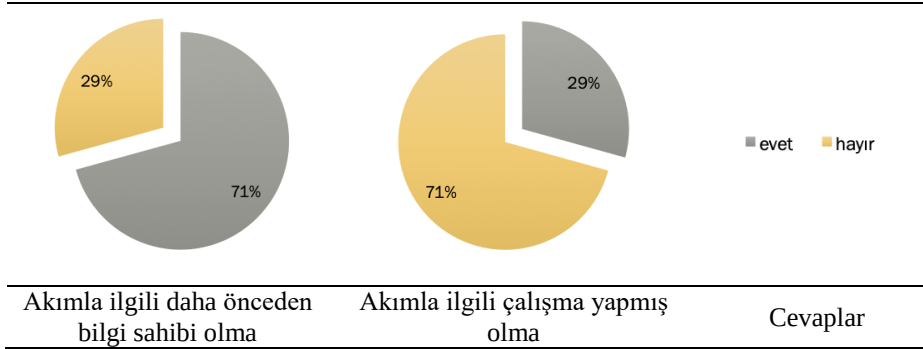
üretilebilirlik kriterleri öne plana çıkmaktadır. Gerçek malzeme kullanılarak yapılan bu uygulamalar öğrencilerin süreci bu açıdan da yönetmesini sağlamıştır.

Lambaderin tasarım sürecinde öğrencilerin çoğunlukla, tasarlamış oldukları masa lambasını ölçek olarak farklılaştırarak lambader formuna ulaştıkları gözlemlenmiştir.

Dört aşamada planlanan anket çalışmasının ilk bölümünde öğrencilerin bu proje kapsamında çalıştıkları akımla ilgili bilgi ve tecrübeleri belirlenmiştir. Öncelikle öğrencilerin seçtikleri mimari akımla ilgili daha önce bilgi sahibi olup olmadıkları sorgulanmış; %71'inin çalıştığı daha önceden bilgi sahibi olduğu belirlenmiştir. Daha önceki ders ve projelerinde seçilen akımla ilgili çalışma yapıp yapmadıkları içinse %71'i bu ders için seçilen akımla ilgili daha önce herhangi bir çalışma yapmamışken %29'u daha önceki projelerinde bu akımları tecrübe etmişlerdir (Tablo 2).

Tablo 2.

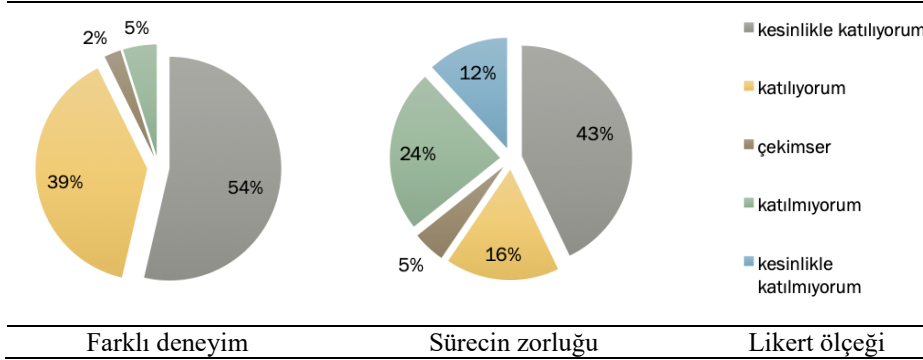
Akımla İlgili Bilgi Sahibi Olma / Tecrübe Grafiği



Anket çalışmasının ikinci aşaması ise öğrencilerin tasarım süreciyle ilgili tecrübelerini belirlemeye yöneliktir. Anketin bu aşamasında sorular 5'li likert ölçeğine bağlı olarak kurgulanmış; cevaplar “kesinlikle katılıyorum”, “katılıyorum”, “çekimser”, “katılmıyorum” ve “kesinlikle katılmıyorum” cevaplarını içerecek şekilde seçenklendirilmiştir. İlk olarak süreçteki deneyimlerinin kendileri için faydalı olup olmadığı sorgulanan öğrencilerden %54'ü “kesinlikle katılıyorum” derken %39'u da “katılıyorum” cevabını vermiştir. Bununla birlikte esin kaynağı olarak mimari akımdan faydalandığı tasarım sürecinin zorluğunun değerlendirilmesi istendiğinde %43'ü “kesinlikle katılıyorum”, %16'sı “katılıyorum” cevabı vermiştir. Bu doğrultuda süreci zor, fakat faydalı bir deneyim olarak değerlendirmişlerdir (Tablo 3).

Tablo 3.

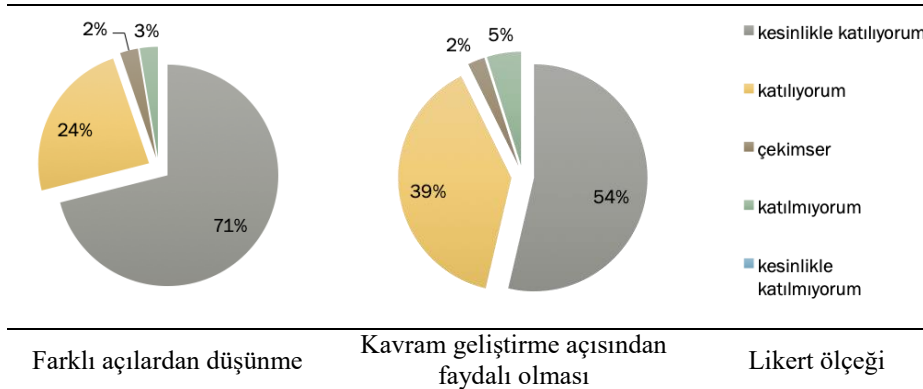
Sürecin Farklılığı/ Zorluğu Açısından Değerlendirilmesi Grafiği



Tasarım sürecinin farklı açılardan düşünmelerini sağlayıp sağlamadığı sorulduğunda %71 “kesinlikle katılıyorum”, %24 “katılıyorum” cevabı alınmıştır. Belirli bir çıkış noktası verilmesinin kavram geliştirme sürecine etkileri sorulduğunda kavram geliştirme açısından fayda; %54’ü “kesinlikle katılıyorum”, %39’u “katılıyorum” şeklinde değerlendirilmiştir. Sürecin çoğunluk açısından farklı açılardan düşünmeyi ve kavram geliştirme açısından fayda sağladığını söylemek mümkündür. Tasarım süreciyle ilgili bulgular sürecin öğrenciler açısından olumlu değerlendirildiğini göstermektedir (Tablo 4).

Tablo 4.

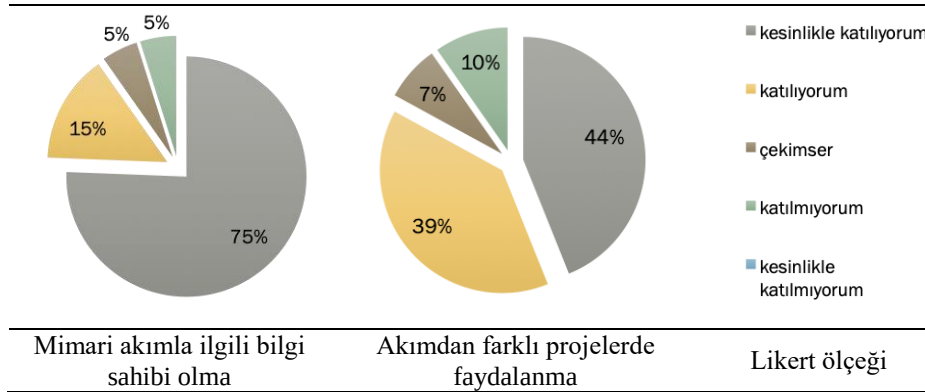
Farklı Açılardan Düşünme/ Kavram Geliştirme Açısından Değerlendirilmesi Grafiği



Anketin üçüncü kısmını oluşturan sonuç ürünle ilgili sorulardan mimari akım ile ilgili kısmından elde edilen verilere göre %75 44 “kesinlikle katılıyorum” , %15 “katılıyorum” cevabı alınarak öğrencilerin seçtikleri akımla ilgili derinlemesine bilgi sahibi oldukları sonucuna ulaşılmıştır. Bu durum sürecin bilgi toplama aşamasında atölyede gerçekleştirdikleri sunumlarla da desteklenmektedir. Mimari akımın daha sonraki projelerinde de esin kaynağı oluşturabileceği fikrinin sorulduğunda ise %44 “kesinlikle katılıyorum” , %39 “katılıyorum” cevabı alınmıştır (Tablo 5).

Tablo 5.

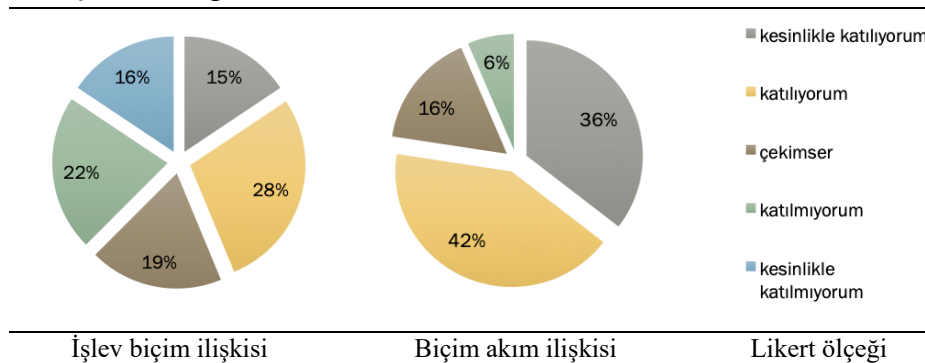
Mimari Akımla İlgili Değerlendirme Grafikleri



Ortaya çıkan ürün ile ilgili sorulan sorularla ürün ve akım ilişkisi ve ürün ile ilgili veriler saptanmaya çalışılmıştır. Öğrencilere aydınlatma elemanı işlevinin biçime göre ikinci planda kalıp kalmadığı sorulduğunda %15 “kesinlikle katılıyorum”; %28 “katılıyorum”, derken %22 “katılmıyorum” ve %16 “kesinlikle katılmıyorum” cevabı alınmıştır. Bu soruya öğrencilerin %19’undan “çekimser” cevabı alınmıştır. Öğrencilerin neredeyse yarısı aydınlatma elemanı işlevinin biçime göre ikinci planda kaldığı görüşündedir. Son olarak öğrencilere biçim ve esin kaynağını oluşturan mimari akım ilişkisi sorulmuş; %36 “kesinlikle katılıyorum”; %42 “katılıyorum” cevabını vererek öğrencilerin büyük bir kısmının mimari akımla ürün biçimi arasında güçlü bir ilişki kurduğu tespit edilmiştir (Tablo 6).

Tablo 6.

Sonuç Ürün Değerlendirme Grafikleri



3. SONUÇ

Bina ölçeğindeki tasarım ilkelerinin ürün tasarımına yansıtılması ve böylece tasarımda yaratıcılığa katkı sağlanması amaçlanan çalışmada; tasarlanan ürünler ve öğrencilerle yapılan anket çalışması üzerinden değerlendirme yapılmıştır.

Çalışmanın sonucunda öğrencilerin endüstriyel bir ürünü işlevin bağlamından bağımsız olacak şekilde bir mimarlık akımından yola çıkarak tasarımlarını seçtikleri akımla ilgili derinlemesine bilgi sahibi olmalarını sağlamıştır.

Akımın tasarım ilkelerini farklı uygulama alanları üzerinden analiz etmeleri farklı çıkarımlar yapmaları için yol gösterici olmuştur.

Ürünlerin 1/1 prototiplerinin üretimi aşamasında malzeme, aydınlatma kaynağı, üretilebilirlik gibi kısıtlarla yüzleşerek bu kısıtlar dahilinde tasarımlarını şekillendirme konusunda tecrübe sahibi olmuşlardır. Bu çalışmada kullanılan yöntem farklı akımlar ve farklı ölçeklerdeki mekan öğeleri üzerinde denemeler gerçekleştirilebilir.

Sonuç olarak; öğrencilerin bir tasarım problemine işlevin bağlamından bağımsız bir çıkış noktası ile başlayarak; bina ölçeğinde uygulanan tasarım ilkelerinin biçimsel araştırma sürecinde tasarımlarını yönlendirmesi açısından tasarımlarına özgün ve yaratıcı olma anlamında önemli katkılar sağladığı söylemek mümkündür. Ayrıca tasarım eğitimi sürecinin ilk adımlarında yer alan kavram geliştirme yeteneğinin kazandırılması adına farklı bir bakış açısı sunduğu görülmektedir.

Tasarım eğitiminde kavramsal çalışmaların ifade edilmesi ve tasarıma girdi olarak kabul edilmesi anlamında başarılı sonuçlar elde eden bu çalışmanın farklı tasarım disiplinlerinde de uygulanması ve çıkarımlarının paylaşılması önerilebilir.

Teşekkür ve Bilgi Notu

Bu makalenin özeti, 6-7 Aralık 2018 tarihleri arasında Trabzon şehrinde düzenlenmiş olan II. Ulusal İç Mimari Tasarım Sempozyumu'nda özet bildiri olarak sunulmuştur. Makalede, ulusal ve uluslararası araştırma ve yayın etiğine uyulmuştur. Çalışmada Etik Kurul izni gerekmemiştir.

Çıkar Çatışması Beyanı

Yazarlar herhangi bir çıkar çatışması olmadığını beyan etmektedir.

Araştırmacıların Katkı Oranı Beyan Özeti

Yazarlar makaleye eşit oranda katkı sağlamış olduklarını beyan etmektedirler.

KAYNAKÇA

Bayazit, N. (1994). *Endüstri ürünlerinde ve mimarlıkta tasarlama metotlarına giriş*. İstanbul: Literatür Yayıncılık.

Beşgen Gençosmanoğlu, A ve Nezor, S. (Mart, 2010). *Mimarlık eğitiminde bir değişim öyküsü: Soyutlamalar*. 22nd International Building & Life Congress kongresinde sunulan bildiri, Bursa.

- Bilir, S. (2013). Mekan tasarımı kavram geliştirme sürecine analitik bir yaklaşım (Yüksek lisans tezi, Hacettepe Üniversitesi, Ankara). Erişim adresi: <http://www.openaccess.hacettepe.edu.tr:8080/xmlui/handle/11655/2311>
- Engin, H.E., Ataman, M. ve Bal, H. B. (2018). Soyut resimden mobilyaya bir tasarım stüdyosu. M.E. Arslan ve F. Curaoglu (Ed.) 5. Uluslararası Mobilya Kongresi : sempozyum bildirisi kitabı (s 768-776) içinde. Eskişehir: Eskişehir Teknik Üniversitesi. Mimarlık ve Tasarım Fakültesi yayınları ; no. 1
- Erbay M. , Zorlu T., Akgül B. , Onur D. ve Aras A. (2013). Mimarlık eğitimde tasarım stüdyoları, M. Erbay, T. Zorlu, B.Akgül, D.Onur ve A.Aras (Ed.). Sanat ve mimarlık arakesitinde tasarım stüdyoları, resimden mekana Kandinsky (s.11-28) içinde. İstanbul: Nobel Yayın Dağıtım.
- Gür, Ş. Ö, (2000) .Mimarlıkta temel eğitim dersi uygulaması, *Mimarlık*, 293, 25-34. Erişim adresi: <http://www.mimarlikdergisi.com/>
- Gürcüm, B. H. ve Çifçi, A. (2017). Tekstil tasarımı yaratıcılık ve esinlenme. *The Journal of Academic Social Science Studies JASS*, 54, 1-19. doi10.9761/JASSS4877
- Hançerlioğlu, O. (1993). *Felsefe ansiklopedisi-kavramlar ve akımlar*, Cilt 3. İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Hejduk, J. (1999). The nine-square problem, education of an architect: A point of view. U. Franzen, A.P. Gomez and K.Shkapich (Ed.). In the cooper union school of art & architecture (s. 23–38) içinde. New York: The Monacelli Press.
- Knight, T.W. (1994). *Transformations in design*, USA: Cambridge University Press.
- Kocabaş Atılğan, D. (2014). Giysi tasarımı esinlenmenin ve araştırmanın yaratıcılığa etkisi. *The Journal of Academic Social Science Studies*, 27, 471-487. doi10.9761/JASSS2486
- Kömürcüoğlu Turan, N. ve Altaş, E. (2003). Tasarım Sürecinde Kavram, *İstanbul Teknik Üniversitesi Dergisi*, 2, 15-26. Erişim adresi: http://itudergi.itu.edu.tr/index.php/itudergisi_a/index
- Müezzinoğlu, K.M., Sungur, M. ve Çınar, H. (2017). Tasarım eğitiminde biçimsel soyutlamanın yaratıcı düşünceye etkisi. *The Journal of Academic Social Sciences*, 61, 408-417. doi: 10.16992/ASOS.13203
- Nadasbaş, E. ve Önemli, S. (2019). Moda tasarımı sürecinde doğrudan (biçimsel) analogi yönteminin kullanımı ve alternatif örnekler, *Ulakbilge Sosyal Bilimler Dergisi*. 7, 185-204. Erişim adresi: <https://www.ulakbilge.com/index.php>
- Onur, D. ve Zorlu, T. (2017). Tasarım stüdyolarında uygulanan eğitim metotları ve yaratıcılık ilişkisi. *The Turkish online journal of design, art and communication*, 7, 542-555. doi: 10.7456/10704100/002
- Pahl, G., Beitz, W., Feldhusen, J. ve Grote, K.H. (2010). *Mühendislik tasarımı sistematik yaklaşım*, (Çeviren: H. R. Börklü), Ankara: Hatiboğlu Basım.
- Şamlıoğlu, T. ve Kuloğlu, N. (Mart, 2011). *Formdaki boşluğu tasarlama sürecinde “Kavramlar”*. 23. Uluslararası Yapı Yaşam Kongresi: Meslek Ortamı kongresinde sunulan bildiri, Bursa.
- Turgay, O. (2017). Tasarım olgusundaki düşünsel kurgunun biçimsel ürüne dönüşmesinin temeli olarak esin kaynağı. *AURUM Journal of Engineering Systems and Architecture (A-JESA)*. 1, 24-38. Erişim adresi: <https://dergipark.org.tr/en/pub/ajesa>

- Turan, B. O. (2011). 21. yüzyıl tasarım ortamında süreç, biçim ve temsil ilişkisi. *Megaron*, 6,162-170. Erişim adresi: <https://megaronjournal.com/tr/index.aspx>
- Turan, A.Z. ve Bayazıt, N. (2010). Tasarımda ilk kavramlar üzerine bütünsel bir model, *İstanbul Teknik Üniversitesi Dergisi*, 9, 3-14. Erişim adresi: http://itudergi.itu.edu.tr/index.php/itudergisi_a/index
- Zorlu T., Tavşan F., Erbay M., Kurak Açıcı F., İslamoğlu Ö. ve Onur D. (Kasım, 2015). *Form yaratma sürecinde doğa kaynaklı biçimsel soyutlama*. İçmek-iç Mimarlık Eğitimi 3. Ulusal Kongresi/atölye Kuram ve Uygulama Birlikteliği kongresinde sunulan bildiri, İstanbul.



To Cite This Article: Aydıntan, E., Fettahoğlu, E., Göksel, N.N. and Pervanoğlu, S. (2022). The Role and Intended Use of Lighting Illusions in the Perception of Interior Space. *Journal of Interior Design and Academy*, 2(1), 33-56.

DOI: 10.53463/inda.2022054

Submitted: 01/10/2021

Revised: 22/03/2022

Accepted: 21/04/2022

THE ROLE AND INTENDED USE OF LIGHTING ILLUSIONS IN THE PERCEPTION OF INTERIOR SPACE

Aydınlatma İllüzyonlarının İç Mekân Algısındaki Rolü ve Kullanım Amaçları

Erkan AYDINTAN¹, Edanur FETTAHOĞLU², Nisa Nur GÖKSEL³, Sümeyye PERVANOĞLU⁴

Öz

Mekânsal algı bağlamında şaşırtıcı bakış açıları ortaya koyan aydınlatma illüzyonları, iç mekân tasarımında gün geçtikçe daha yaygın bir rol üstlenmektedir. Yapılan çalışmada bu rolün ne olduğu ve ne oranda kullanıldığı soruları üzerinde durulmuştur. Amaç, aydınlatma ve illüzyon ilişkisinin mekâna nasıl yansıdığını tartışarak tasarımcılara farklı bakış açıları kazandıracak bir veri kümesi elde edebilmektir. Çalışmada öncelikle literatür analizi ile kuramsal çerçeve oluşturulmuştur. Ardından, belirlenen mekân örnekleri irdelenmiş, aydınlatma illüzyonunun iç mekânda hangi amaçlar doğrultusunda kullanıldığı sınıflandırılmıştır. Buna göre psikolojik ve fizyolojik illüzyon olarak iki türe ayrılan aydınlatma illüzyonu altında, toplam 10 illüzyon yaklaşımı olduğu görülmüştür. Son olarak, aydınlatma illüzyonu yaklaşımları örneklenmiş ve değerlendirilmiştir. Yapılan değerlendirmede mekânın işlevi ile illüzyon yaklaşımları arasında tercih edilme sebebi ile kullanım yoğunluğu açılarından ilişkiler bulunduğu belirlenmiştir.

Anahtar Kelimeler: Görsel algı, iç mekân, aydınlatma, illüzyon, aydınlatma illüzyonu.

Abstract

Lighting illusions, which reveal surprising perspectives in the context of spatial perception, are playing an increasingly common role in interior design. The study focused on the questions of what this role is and how much it is used. The aim is to obtain a dataset that will provide designers with different perspectives by discussing how the relationship between lighting and illusion is reflected in the space. In the study, first of all, a theoretical framework was created with literature analysis. Then, the determined space examples were examined and the purposes for which the lighting illusion was used in the interior were classified. According to this, it has been seen that there are a total of 10 illusion approaches under the illumination illusion, which is divided into two types as psychological and physiological illusion. Finally, lighting illusion approaches are sampled and evaluated. In the evaluation, it has been determined that there are relations between the function of the space and the use of the illusion approaches due to the preference.

Keywords: Visual perception, interior, lighting, illusion, illusion of lighting.

¹ **Correspondence to:** Assoc. Prof. Dr., Karadeniz Technical University, Trabzon, aydintan@ktu.edu.tr, ORCID No: 0000-0001-8097-2384

² Master Student, Karadeniz Technical University, Trabzon, edanurfettahoglu@hotmail.com, ORCID No: 0000-0003-1288-3616

³ Research Assistant, Fatih Sultan Mehmet Vakıf University, İstanbul, nisagoksel07@gmail.com, ORCID No: 0000-0001-5932-6548

⁴ Master Student, Karadeniz Technical University, Trabzon, sumeyye_pervanoglu@hotmail.com, ORCID No: 0000-0003-4692-6581

1.GİRİŞ

Mekânlarda oluşturulan illüzyonlar, temel olarak algı yanılsaması yaratma amacı ile gerçekleştirilmektedir. Gözün yapısal çevreden topladığı görsel bilgiler zihin tarafından işlendiğinde meydana gelen görsel algılama yoluyla oluşturulan illüzyonlar, doğal olarak kişilerin çevresel algılarını etkiler (Yüksel, 2002). Algının planlı olarak yönlendirilmesi ile oluşturulan illüzyonlar, mekânlarda farklı etkiler yaratmak amacıyla da kurgulanabilmektedirler. Öyle ki Jaglarz, (2011) illüzyonu, “iç mekânın sınırlarını değiştirmek amacıyla kişinin görsel alandaki algısını değiştiren bir yöntem” olarak tanımlamıştır. Yazıcı, (2015) ise illüzyonların, mekânda derinlik, yönlendirme ve odaklama gibi etkilerin yaratılmasında kullanılabildiğini belirtmiştir.

Mekânsal illüzyonlar “aydınlatma illüzyonları” bağlamında değerlendirildiğinde ise; duyularla algılanan ve yorumlanan mekânda tasarımcıların, aydınlatmayı kullanarak algısal etkiler yaratabildiğini söylemek mümkündür. Bu etkiler, mekândaki bir nesneyi veya yüzeyi aydınlatarak vurgulamak şeklinde doğrudan görev odaklı olabileceği gibi, kullanıcıda bir algı yanılgısı (illüzyon) oluşturarak onun mekân ile daha fazla zihinsel bağ kurmasına da neden olabilir. Bu gibi birçok mekânsal etki yaratabilecek aydınlatma illüzyonları gün geçtikçe yaygınlaşmakta ve dikkat çekmektedir. Bu doğrultuda aydınlatma illüzyonlarının kullanım alanları ve amaçları merak konusu olmuştur. Yapılan literatür taramasında ise konuya ilişkin yeterli bilimsel verinin bulunmadığı tespit edilmiştir. Bu problemten yola çıkılarak yürütülen araştırmada, literatürde işaret edilen boşluğun doldurulmasına katkı sağlanması amacı ile mekânsal aydınlatma illüzyonlarına odaklanılmıştır. Araştırma bu yönüyle özgün bir değere sahiptir. “Aydınlatma tasarımı ile oluşturulan mekânsal illüzyonlar, çeşitli roller üstlenerek mekânın işlevine katkı verir” temel varsayımının ortaya konulduğu çalışmada; “İç Mekânda aydınlatma illüzyonu genel kurguda ne tür rollere sahiptir?” sorusuna cevap aranmıştır.

Ek olarak, oluşturulan illüzyonun neye ilişkin olduğuna göre bu türler altında yer alan alt başlıklar, diğer bir deyişle illüzyon yaklaşımları da tanımlanabilmektedir. Bu noktada araştırmada ek olarak “En yoğun tercih edilen illüzyon türü ve illüzyon yaklaşımı hangisidir?”, “İşleve göre illüzyon türü ve illüzyon yaklaşımı tercihlerinde nasıl bir eğilim vardır?” ve “İç mekânda aydınlatma illüzyonunun üstlendiği rollerin, mekânın işlevi ve/veya işleyişi ile ilişkisi yorumlanabilir mi?” sorularına da cevaplar aranmıştır. Böylece aydınlatma ve illüzyon ilişkisinin mekâna nasıl yansıdığını mevcut örnekler üzerinden tespit ederek, elde edilen sonuçlar ile tasarımcılara konuya ilişkin öngörü ve farklı bakış açıları kazandıracak bir veri kümesi elde edebilmek hedeflenmiştir.

2. İLLÜZYON KAVRAMI VE AYDINLATMA İLE İLİŞKİSİ

İllüzyon kavramı insan algısının yanılsamasına neden olarak insanı şaşırtabilen, duygu ve düşünceleri etkileyebilen ve bununla birlikte sanat, aydınlatma, mimari vb. gibi birçok alanda karşımıza çıkabilen bir kavramdır. İllüzyonlar temelde fizyolojik ve psikolojik illüzyonlar olarak iki ana grupta sınıflandırılabilir (Yüksel, 2002). Fizyolojik illüzyonda niceliksel değerlerin gerçeğinden farklı algılanması; psikolojik illüzyonda ise niteliksel ve anlamsal değerlerin olduğundan farklı veya hiç olmadığı bir biçimde algılanması söz konusudur (Aydıntan, 2010). Fizyolojik illüzyonlar görme, işitme, koku alma, tat alma ve dokunma ile ilgili duyu yanılsamalarından oluşmaktadır (Özakkaş, 2004). Gombrich'in (1992) "Sanat ve Yanılsama" adlı kitabında 'vesaire-ilkesi' olarak adlandırılan illüzyon kavramı, gerçekliğin sanat yapıtlarında yeniden üretilmesi demektir ve bir eserde imgelerin gönderme yaptıkları gerçeklikler olarak değerlendirilmektedir (Candemir, 2012). Örneğin resim sanatında illüzyon, perspektif ve kısaltım gibi tekniklerin gözü aldatacak boyutlarda kullanımını içerirken, genelde nesnelerin ya da içinde bulundukları mekânın gerçek sanılabilecek kadar aslına uygun olarak betimlenmesini ifade eder (Zümrüt, 2015; Eczacıbaşı Sanat Ansiklopedisi 3, 1997). Ching (2003)' de resim sanatı ve illüzyon arasındaki ilişkiyi; "Çizimlerimizde üç boyutlu formları bir mekân içinde göstermek ve bir derinlik vermek istiyorsak, yanılsama sanatında ustalaşmamız gerekir" diyerek özetlemiştir. Genellikle bir sihir veya hobi olarak görülse de illüzyon kavramının etkisi ve kapsamı çok daha geniştir (Jahangiri, 2015). Resim sanatı dışında sanatın, bilimin ve teknolojinin ara kesitinde bulunan mimarlık ve illüzyon arasında da kaçınılmaz bir ilişki bulunmaktadır. Diğer bir deyişle gerçeklik, mekânda yeniden üretilmektedir.

İllüzyonun yaratılabilmesi için mekânı oluşturan nicel unsurlar ve tasarım öğeleri önemli roller üstlenmektedir. Bunun yanı sıra sadece aydınlatma tasarımları da mekânda illüzyon yaratma amacıyla kurgulana bilmektedir. Diğer bir deyişle aydınlatmanın algısal rolü üzerinde değişiklikler yapılarak mekânın görsel deneyimi şekillendirilebilmektedir. Örneğin mekânda samimiyet, rahatlık, neşe, korku, kasvet veya mahremiyet gibi duygular bu yolla oluşturulabilmektedir. Aydınlatma tasarımındaki teknik özellikler (ışığın rengi, tonu, biçimi vb.) üzerinde yapılan düzenlemeler de böyle etkiler verebilmektedir (Jaglarz, 2011).

Mekânların algılanmasında ve işleyişinde bu denli etken olan illüzyon yaratma özelliğine sahip tasarım kararları, tasarımcının kullanabileceği önemli bir enstrüman olarak karşımıza çıkmakta ve değerli bir araştırma konusu olmaktadır. Bu alanda örneğin; Jahangiri, (2015) optik illüzyonlara odaklanmış ve ürün tasarımı alanında etkilerini incelemiştir. Büyükçelen (2007) ise illüzyonun mekâna etkisini duyularla ilişkilendirerek incelemiştir. Yılmaz (2019) ise illüzyonun mimarlık ve

sokak sanatları ile ilişkisini irdelemiştir. Diğer taraftan özellikle iç mekânda kullanılan aydınlatma illüzyonu türlerine ve mekânın işleviyle ilişkisine odaklanan bir çalışmaya rastlanmamıştır.

3. ARAŞTIRMA YÖNTEMİ

Araştırma bilime katkı sağlama amacı ve temel bir konu üzerine bilimsel veri sağlama özelliği doğrultusunda “temel araştırma” çalışması olarak nitelendirilebilir (Ertuğrul, 2003). Dört aşamadan oluşan çalışmanın birinci aşamasında konuya ilişkin literatür incelemesine yer verilmiş; illüzyon kavramı, aydınlatma illüzyonu ve iç mekân ilişkisi ele alınarak kuramsal çerçeve oluşturulmuştur. Sonraki aşamada çalışmanın kapsamı, temel varsayımı, araştırma soruları ve özgün değeri ifade edilmiştir. Üçüncü aşamada ise araştırmanın örneklemine oluşturan, mekânsal kurgusunda aydınlatma tasarımı ile yaratılmış fizyolojik ve psikolojik illüzyonların tespit edildiği, iç mekân örnekleri belirlenmiştir. Görsel analizi yapılmak üzere seçilen 350 adet mekânda işlevsel açıdan veya mekân türü açısından herhangi bir sınırlama getirilmemiştir. Söz konusu örneklem, literatür verilerinden yararlanılarak sınıflandırılmıştır. Bu doğrultuda, araştırma materyali olarak irdelenen örnekler “kültür yapıları, ticari yapılar, ofis yapıları, turizm yapıları, konut yapıları, sağlık yapıları” olmak üzere 6 yapı türünden oluşmuştur. Sinema, müze, sergi amaçlı kullanılan mekânlar kültür yapıları; showroom, alışveriş merkezleri, butik mağazalar gibi satışa yönelik mekânlar ticari yapılar; spa, meditasyon, danışmanlık gibi tedavi mekânları sağlık yapıları; yönetim ve çalışma alanları gibi mekânlar ofis yapıları başlıkları altında yer almıştır. Örneklem grubu ayrıca “geçici mekân¹” ve “kalıcı mekân²” olarak da sınıflandırılmıştır.

Son aşamaya gelindiğinde konuya ilişkin internet kaynakları ve basılı (makale, kitap, bildiri, tez, ders notu vb.) kaynaklar üzerinden belirlenen mekân örnekleri incelenmiş, seçilen her bir mekânda hangi illüzyon olduğuna ve bu illüzyonun mekândaki rolüne karar verirken, araştırmacıların görsel tespitlerinin yanı sıra o mekân ile ilgili literatürden elde edilen bilgiler de yönlendirici olmuştur. Literatür incelemelerinin ve görsel analizlerin sonucunda aydınlatma ve illüzyon ilişkisinin iç mekândaki etkileri sınıflandırılmış ve değerlendirilmiştir.

4. BULGULAR VE TARTIŞMA

Çalışma kapsamında farklı işlevlerden (kültür, ticari, eğitim yapısı vb.) ve türlerden (geçici, kalıcı, açık, yarı açık vb.) oluşan mekânlar incelenmiştir. Bu inceleme sonucunda öncelikle aydınlatma

¹ Geçici mekânlar, etkinlik-tesis alanlarıdır. Mevcut etkinlik için kaliteli alan sağlayan kısa ve belirli bir süre için kentsel peyzajın veya kapalı alanların bir bölümünü işgal ederler (Göktoğan, 2014).

² Kalıcı veya sürekli yapılar, kendisinden hizmet beklenen ve kalıcı olarak tasarlanan yapılar olarak tanımlanır (Özdemir, 2003). Benzer şekilde kalıcı iç mekânlar, bir işleve yönelik planlanan ve sürekli kullanılmak üzere tasarlanmış mekânlar olarak tanımlanabilmektedir.

illüzyonunun iç mekandaki rollerine dair çıkarımlarda bulunulmuştur. Bu roller temelde uygulanış biçimleri ile fizyolojik ve psikolojik illüzyon olarak sınıflandırılmıştır. Daha sonra, fizyolojik ve psikolojik illüzyonların, iç mekânda kullanım amaçlarına (sınır oluşturma, yönlendirme, çağrışım yaratma vb.) göre açılımları yapılmış ve her bir amaç, ilgili olduğu mekân örnekleri üzerinden açıklanmıştır.

Ardından bu rollerin mekânın işlevine ve türüne göre tercih edilme yoğunluğu belirlenmiştir. Böylece “En yoğun tercih edilen illüzyon türü ve yaklaşımı hangisidir?” ve “İşleve göre illüzyon türü ve yaklaşımı tercihlerinde ne tür bir eğilim vardır?” sorularına sayısal olarak yanıt aranmış ve elde edilen veriler yorumlanmıştır.

4.1. İç Mekânda Aydınlatma İllüzyonunun Rolüne İlişkin Bulgular

Araştırma kapsamında incelenen örneklerde aydınlatma ile yaratılan iç mekân illüzyonları, uygulanış amaçları doğrultusunda fizyolojik ve psikolojik illüzyon başlıkları altında birer alt kategori olarak sınıflandırılmıştır (Tablo 1). Örneğin incelenen iç mekanlarda yer alan aydınlatma illüzyonları, boyut algısı üzerinde yanılgıya neden oluyorsa, nicel bir olgu olan “boyut”, “fiziksel illüzyon” başlığı altında bir alt kategori olarak yer almıştır. Ayrıca bu sınıflandırmada yer alan ve aynı zamanda aydınlatma illüzyonunun mekândaki rolünü belirten her bir tespit, literatürdeki karşılıkları ile açıklanarak irdelenmiş ve yorumlanmıştır.

Tablo 1

İç Mekânda Aydınlatma İllüzyonlarının Sınıflandırılması

Fizyolojik İllüzyon	Psikolojik İllüzyon
1. Desen	1. Çağrışım
2. Boyut	2. Duygu
3. Ölçü	3. Atmosfer
4. Sınır	
5. Yönlendirme	
6. Hareket	
7. Vurgu	

4.1.1. Fizyolojik İllüzyon

Fizyolojik illüzyon yaşadığımız çevredeki fiziksel olguların, duyular aracılığı ile olduğundan farklı bir biçimde algılanması olarak tanımlanabilir. Fizyolojik illüzyon, göz sinirlerinin renkler, ışık, hareket vb. gibi dış kaynaklarla uyarıldığı anda ortaya çıkmaktadır (Jahangiri, 2015). Bu illüzyon türü, sinirlerin ve zihnin bireysel algı üzerindeki etkisi olarak da tanımlanmaktadır (Jahangiri, 2015; Eidenberger, 2012). Başka bir ifade ile çevremizi oluşturan nicel verilerin (ölçü, biçim, renk vb.) gerçekte olduğundan farklı algılanması durumudur (Eagelman, 2001). İç mekânda bu yolla

oluşturulan illüzyonların kendi içinde farklı amaçlar doğrultusunda tasarlandığı tespit edilmiştir. Bu amaçlar desen oluşturma, boyutsal algıyı değiştirme, ölçüyü değiştirme, sınır oluşturma, yönlendirme, hareket tanımlama ve vurgulama olmak üzere 7 başlıktan oluşmaktadır.

4.1.1.1. Desen

Desen, bir yüzeydeki düzenli veya düzensiz görsel olarak algılanabilen biçimler olarak tanımlanabilir. Aydınlan ve Sağsöz'e (2009) göre desen; renk, doku, değer vb. vermek gibi kaygılar olmaksızın formların sadece kontur çizgileri ile ifade edilmesidir. Benzer şekilde bir başka tanımlamaya göre desen; bir yüzeye çizilen, nesnelerin renklerini değil biçimlerini, belirli çizgilerini gösteren resim veya görsel bir etki yaratmak amacıyla yapılmış çizgisel resimlerin ortak adı olarak tanımlanmaktadır (Sevilmiş, 2018). Bu tanımlardan yola çıkarak yapılan görsel analizlerde, eğer ışığın bir yüzeyde veya hacimde bıraktığı çizgisel iz üç boyutluluk hissi veriyorsa ve çizgi dışında başka bir yüzey karakter özelliği ön plana çıkmıyorsa o düzenleme, "desen" olarak değerlendirilmiştir. Örnek incelemeleri sonucunda "desen" algısı veren aydınlatma illüzyonlarına ilişkin aşağıda yer alan tespitlere ulaşılmıştır:

Bir iç mekânda illüzyon ile birlikte yüzeylerde oluşturulan desenler sanal, hareketli, geçici vb. etkilere sahip olabilir. Desenler bir yüzeydeki malzemeye yansıtılarak oluşturulabileceği gibi ışığın malzeme olarak kullanılmasıyla da oluşturulabilir. İncelenen örnekler de ışığın rengi, vurgu biçimi ve yönlenmesi ile yatay veya dikey yüzeylere yansıtılması sonucu desen oluşturulduğu görülmüştür. Örneğin birinci görselde gerçek su kullanmadan duvar yüzeyinde ışık ile su efekti veren desen oluşturulmuştur (Tablo 2). İkinci görselde duvar yüzeyinde ışık ile çizgisel izler bırakılarak desen algısı tasarlanmıştır. Üçüncü görselde ise LED lambalarla yüzeyde hareket etme algısı ile birlikte kuyruklu yıldızlardan ilham alan desenler yaratılmıştır. Örneklerden de görüldüğü gibi ışığın yansıtıldığı yüzeyin malzemesi ve şekli de desenin oluşumunda etkili olabilmektedir.

Tablo 2

Aydınlatmayla Oluşturulan Desen İllüzyonu Örnekleri

		
1.	2.	3.
Yapı Türü: Ticari yapısı İşlev: Sergi-Showroom Tasarımcı: Torafu Architects Yapım Yılı:2011	Yapı Türü: Kültür Yapısı İşlev: Müze Tasarımcı: Olafur Eliasson Yapım Yılı: 2005	Yapı Türü: Turizm Yapısı İşlev: Otel Tasarımcı: Clodagh Design Yapım Yılı:2016

Mekân: Geçici/ Kapalı (Torafu Architects, 2011)

Mekân: Geçici / Kapalı (Eliasson, 2005)

Mekân: Geçici/ Kapalı (Clodagh Design International, 2016)

4.1.1.2. Boyut

Boyut kavramı yükseklik, derinlik, genişlik gibi herhangi bir doğrultudaki uzunluk ölçüsü olarak tanımlanabilir. Çalışmada boyut kavramı “doğruların, yüzeylerin, cisimlerin ölçülmesinde ele alınan üç doğrultudan; uzunluk, genişlik ve derinlikten her biri” tanımı bağlamında ele alınmıştır (Kornreich, 1999). Mimari mekânlar boyutsuz, tek boyutlu, iki boyutlu ve üç boyutlu geometrik unsurlardan oluşturulmaktadır (Ünver,2007). Mimari mekân doğal olarak boyut kavramının vücut bulmuş halidir. Bir mekânın gerçek boyutları değişmeden sadece renk, doku ve form gibi fiziksel özellikleri ile farklı boyutsal etkilerin oluşturulabileceği deneysel çalışmalarla kanıtlanmıştır (Aslan, Aslan ve Atik, 2015). Mekânın boyutları ile birlikte algılanabilirliğinin aydınlatma tasarımı ile değiştirilebileceği de çeşitli çalışmalarda ortaya konmuştur (Kurtay, Aybar, Başkaya ve Aksulu, 2003).

Boyutsal algının aydınlatma ile değiştirilmesi, gerek aydınlatma ile diğer tasarım öğelerinin algısının kontrol edilmesi, gerekse sadece aydınlatmanın kullanımı ile gerçekleştirilebilmektedir. İncelenen örnekler aydınlatmanın mekânın boyutsal algısını değiştirme amacı ile çeşitli mekân türlerinde farklı hedefler ile kullanıldığını göstermektedir. Örneğin 4. görselde tekrarlayan ve sonsuzluğa doğru uzanan ışık çizgileri mekânın boyutunu algılamada bir yanılsama oluşturmaktadır (Tablo 3). Işık heykellerinden oluşturulmuş 5. görselde mekânın boyutlarını algılamak neredeyse imkânsız hale gelmiş ve ışık illüzyonu ile sınırları olmayan bir mekân yaratılmıştır. 6. görselde ise mekânda bazı mimari öğelerle ışığın bir arada kullanımı sonucu sonsuzluğa uzana raflar, yüzeyler tasarlanarak, mekânın boyutlarının algılanmasında bir yanılsama oluşturulmuştur. Aydınlatma illüzyonları ile mekânın sadece üç boyutlu olarak değil, daha fazla boyutta, daha az boyutta veya hiç boyutu yokmuş gibi algılatıldığı örnekleri olduğu da tespit edilmiştir. Mekânın boyutlarının algısal olarak değiştirilmesi, yeni bir içerik ve derinlik kazanmasını sağlamaktadır.

Tablo 3

Aydınlatmayla Oluşturulan Boyut İllüzyonu Örnekleri



Yapı Türü: Kültür Yapısı İşlev: Müze Tasarımcı: Schmidt Hammer Lassen Architects ve James Turrell Yapım Yılı: 2020 Mekân: Kalıcı / Kapalı (Bianchini, 2017)	Yapı Türü: Kültür Yapısı İşlev: Müze Tasarımcı: TeamLab Yapım Yılı: 2018 Mekân: Kalıcı / Kapalı (Teamlab, t.y.)	Yapı Türü: Ticari Yapısı İşlev: Kitap Mağazası Tasarımcı: X + Living Yapım Yılı: 2020 Mekân: Kalıcı / Kapalı (Davis-Marks,2020)
--	--	--

4.1.1.3. Ölçü

Ölçü, boyut kavramından farklı olarak geometrik herhangi bir öğenin matematiksel karşılığı şeklinde ele alınmaktadır. Boyut fiziksel bir öğenin sayısal değerler olmadan algısal karşılığı şeklinde; ölçü ise boyuta ait olan yükseklik, genişlik ve derinlik gibi parametrelerin sayısal değerlerle karşılığı olarak tanımlanabilir. Bu bakımdan ölçü farklı bir başlık altında incelenmiştir. Ölçü bir uzunluğun, bir alanın, bir kapasitenin veya herhangi bir olgunun belirli bir birim cinsinden hesaplanması veya aynı türden olan, ancak bilinen bir büyüklükle kıyaslanması olarak adlandırılmaktadır (“Ölçme”, 2021). Mekânın ölçüleri bir hacmin oranlarını, ölçeğini belirler ve kullanım şeklini etkiler. İncelenen örneklerde mekânın sınırlarını tanımlayan yüzeylerinde aydınlatmanın etkisi ile mekânın, olduğundan farklı ölçüde algılandığı tespit edilmiştir. Kullanıcının hareket etmesi ile birlikte mekânın ölçüsü ve buna bağlı olarak biçim algısı değişmektedir.

Aydınlatma illüzyonu, biçimsel olarak da kare biçimli bir mekânın dikdörtgene yakın, dikdörtgen bir mekânında kare biçiminde algılanmasına da neden olabilmektedir. Diğer taraftan kare bir mekânın merkeziliğini yok etmek için, asimetrik etkiler oluşturulmaktadır. Örneğin 7. görselde sirkülasyon alanında, duvarın tavanla birleştiği kısma ve ışığın zeminden yansıdığı alt kısma dolaylı aydınlatma dahil edilerek tasarım yapılmıştır böylece mekân olduğundan daha dikdörtgensel algılanmaktadır (Tablo 4). 8. görselde kıtasal bölünmüşlüğü simgelemek adına tasarlanan aslında temel geometrik bir cisim şeklinde olan mekân ışıklarla kırıklı, parçalı ve çok kenarlı bir formda algılanmaktadır. Son olarak 9. görselde ise projeye ilişkin yazılı kaynakta mekânın üç boyutu çizgisel ışıkla yeniden inşa edildiği belirtilmektedir. Işığın sınırladığı mekânın ölçüleri olduğundan farklı algılanmaktadır.

Tablo 4

Aydınlatmayla Oluşturulan Ölçü İllüzyonu Örnekleri



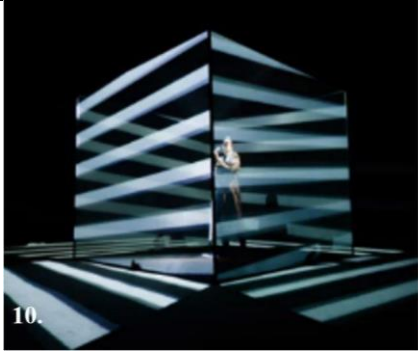
Yapı Türü: Sağlık Yapısı İşlev: Spa/Meditasyon Tasarımcı: Vermilion Zhou Design Group Yapım Yılı: 2020 Mekân: Kalıcı / Kapalı (Contemporist, 2020)	Yapı Türü: Kültür Yapısı İşlev: Müze Tasarımcı: Frank Gehry Yapım Yılı: 2002 Mekân: Kalıcı / Kapalı (Biomuseo,t.y.)	Yapı Türü: Kültür Yapısı İşlev: Müze Tasarımcı: TeamLab Yapım Yılı: 2018 Mekân: Geçici / Kapalı (Teamlab, 2018)
--	--	--

4.1.1.4. Sınır

İllüzyon başlığı altında incelenen örnekler kapsamında ortaya çıkan alt başlıklardan bir diğeri sınır kavramıdır. Sınırlar mimari alanların belirlenmesinde ayırmak, kapatmak, açmak ve tanımlamak gibi durumların oluşturulmasına yardımcı olmaktadır (Uçar ve Özsoy, 2006). Sınırlar ve mekânlar birbirinden ayrılmaz bir bütündür. Aynı zamanda sınırların beş duyumuz ile algılanması mekânsal öğelerin ifadesinin oluşumunu sağlamaktadır. Aydınlatma tasarımı da sınırlanmış alanlar oluşturmak için kullanılan yardımcı elemanlardan biridir. Aydınlatma illüzyonları ile gerçekte var olmayan mekânsal sınırlar oluşturulabileceği gibi, var olan sınırların algılanmasında da algısal yanılgılar yaratılabilmektedir. İncelenen örneklerde de aydınlatmanın farklı düzlemlerde kullanılması ve yaratılan illüzyon etkileriyle mekânda yapay sınırlar oluşturulduğu tespit edilmiştir (Tablo 5). Işığın rengi, ışık kaynağının biçimi, zıtlık ve gölge gibi değerlerin kullanımı bu algı yanılgısına neden olmaktadır. İncelenen örneklerde sınır algısı yaratmak amacı ile çoğunluklu olarak geometrik formlardan yararlanıldığı görülmektedir. Örneğin 10. görselde yer alan tasarımda akıllı projeksiyonlarla birlikte dik açılardan oluşan devasa ve çarpıcı bir küp algısı oluşturulmuştur. 11. görselde ise çizgisel formların sürekliliğinden yararlanılarak oluşturulan geometrik alan, bir geçiş bölümü olarak kurgulanmıştır. Son olarak 12. görsel olan Shooting Brake adlı tasarımda, hayalet ve sanat kavramları ile sınır ötesi algısı yaratılıp, geometrik formlardan oluşan bir alan kurgulanmıştır.

Tablo 5

Aydınlatmayla Oluşturulan Sınır İllüzyonu Örnekleri

		
10.	11.	12.
Yapı Türü: Kültür Yapısı İşlev: Sahne Tasarımcı: Jamie Lidell Yapım Yılı: 2013	Yapı Türü: Kültür Yapısı İşlev: Müze Tasarımcı: Meagan Streader Yapım Yılı: 2017	Yapı Türü: Ticari Yapı İşlev: Showroom Tasarımcı: Jo-Jing Yapım Yılı: 2014

Mekân: Geçici / Kapalı
(Wilson, 2013)

Mekân: Geçici / Kapalı
(Streader, 2017)

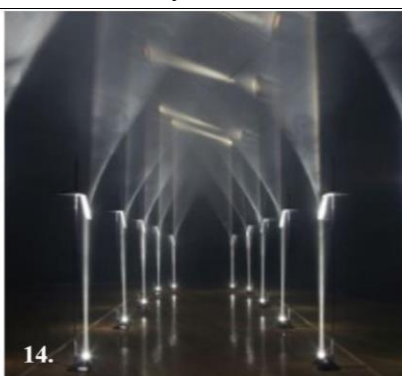
Mekân: Geçici / Kapalı
(Jo-Jing, 2017)

4.1.1.5. Yönlendirme

Yönlendirme kavramı illüzyon çerçevesinde incelenen görseller ve analizler sonucu karşımıza çıkan başlıklardan diğeridir. İllüzyonda yönlendirme işlevi, geçiş ve dolaşım alanlarında sıklıkla uygulandığı karşımıza çıkmaktadır. Geçiş ve dolaşım kavramları, mekânın kurgu oluşumunu ve sürekliliğini sağlayan alanlardır (Dizman, 2015). Bu alanların anlaşılabilir olması için genellikle ışık ve renk öğelerinden yararlanılmaktadır (Arslan ve Bayçu, 2006). Bu ışık ve renk öğeleri kullanıcıları, tasarımcının istediği noktaya doğru yönlendiren bir kurguya da dönüşebilmektedir. Örneğin mekân çizgileri tanımlanırken, yürüyüş hattını, basamak çizgilerini aydınlatmalarla belirginleştirerek yönlendirme sağlanabilir (Çetin, 2018). İncelenen örneklerde de aydınlatma tasarımı başta geçiş alanları olmak üzere mekân algısını değiştirerek rengi, oluşturduğu dokusu, şekli, ritim duygusu vb. ile insanlarda yönelme isteği uyandıran illüzyon etkisi oluşturmaktadır (Tablo 6). Bu etki örneklerde çoğunlukla mekânda devamlılık algısı yaratılarak gerçekleştirilmiştir. Örneğin 13. görselde yer alan, art arda sıralanmış ışıklı kareler ile yön duygusu oluşturulmuştur. 14. görselde ise odak noktasından geçen ışık ışınlarını kıran lensler tarafından ışık sütunlarının şekillendirildiği bir kemerli yol oluşturulmuştur. Nokta mercekten çıkarken ışınlar yön değiştirip bükülmüş, kemerler oluşturarak yönlendirme gerçekleştirilmiştir. Son olarak 15. görselde koridor ziyaretçiyi içine çeken ve onları yönlendiren sürekli bir merkezi yol oluşturmuştur. Koridorun sürekliliği, duvar ve tavandaki ışık oyunuyla hareket ve dinamik oluşturmaktadır.

Tablo 6

Aydınlatmayla Oluşturulan Yönlendirme İllüzyonu Örnekleri

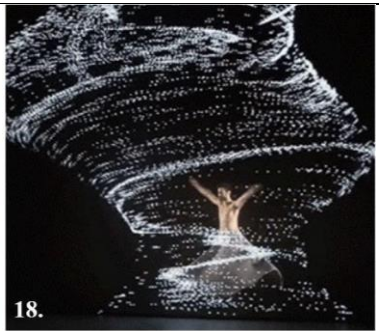
 13.	 14.	 15.
Yapı Türü: Ticari Yapı İşlev: Ofis Tasarımcı: ODOS Architects Yapım Yılı: 2015 Mekân: Kalıcı/Kapalı (Yalçinkaya, 2017)	Yapı Türü: Kültür Yapısı İşlev: Müze Tasarımcı: Troik Yapım Yılı: 2012 Mekân: Geçici/Kapalı (Designboom, 2012)	Yapı Türü: Ofis Yapısı İşlev: Ofis Tasarımcı: Perkins&Will Yapım Yılı: 2015 Mekân: Kalıcı / Kapalı (Archdaily, 2016)

4.1.1.6. Hareket

İllüzyon başlığı altında incelenen örneklerde hareket kavramı karşımıza çıkan diğer başlıklardan bir tanesidir. Hareket gözün gerçekleşen herhangi bir değişimi algılamasıdır. Bununla birlikte nesnelerin ve mekânların fiziksel oluşumuna göre değişiklik gösteren; form, doku, kontur unsurları ışıkla birlikte titreşimler ve etkiler yaratarak görsel bir hareket illüzyonu etkisi algılamamızı sağlayabilir. (Uğur, 2019). Bir başka deyişle ışığın rengi, parlaklığı, oluşturduğu gölge ile ortaya çıkan dinamik şekiller, mekânda hareket illüzyonunun varlığına işaret eder. İncelenen örneklerde aydınlatma tasarımının; sabit ya da hareketli aydınlatma elemanları ile renk, doku, parlaklık ve şekil gibi öğelerin, ışık oyunları ile hareket algısı yaratacak biçimde düzenlendiği belirlenmiştir (Tablo 7). Örneğin 16. görselde yer alan tasarım yavaş oluşan bir enerji akışından ilham alınarak modellenmiştir ve ayrıca kullanıcıyı farklı zaman ve mekâna taşıma amacı hedeflenmiştir. Sensörler ve özel bir kod sayesinde insanların konumları izlenerek yönelimlerine göre hareket oluşumu gerçekleştirilmiştir. 17. görselde ise sahnede alanı açık tutmak, aydınlatmayı akışkan ve kinetik hale getirmek amaçlanmış, fonda yer alan müzikten esinlenerek hareket oluşumu gerçekleştirilmiştir. Son olarak 18. görselde Adrien Mondot sahnesinde sonsuzluğu yansıtip, hareket oluşturularak havayı görünür kılmak amaçlanarak illüzyon algısı oluşturulmuştur.

Tablo 7

Aydınlatmayla Oluşturulan Hareket İllüzyonu Örnekleri

		
16. Yapı Türü: Ticari Yapı İşlev: Sergi, Showroom Tasarımcı: Nohlab Yapım Yılı: 2019 Mekân: Geçici/Kapalı (Nohlab, 2019)	17. Yapı Türü: Kültür Yapısı İşlev: Sahne Tasarımcı: Mitsumasa Hayashi Yapım Yılı: 2021 Mekân: Geçici / Kapalı (Robe, 2021)	18. Yapı Türü: Kültür Yapısı İşlev: Sahne Tasarımcı: Le Mouvement De L'air Yapım Yılı: 2015 Mekân: Geçici / Kapalı (Bardainne ve Mondot, 2015)

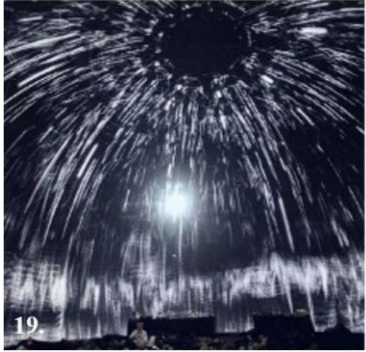
4.1.1.7. Vurgu

Vurgu kavramı illüzyonun diğer başlıklarından bir tanesidir. Bu kavram illüzyonun gerçekleştirmesinde yoğunluklu olarak aydınlatma tasarım ve uygulamaları ile karşımıza çıkmaktadır. Kişilerin, olay ya da nesnelerin üstüne dikkatlerin çekilmesi amacı ile yapılmakta olan

aydınlatma tasarımına vurgulayıcı aydınlatma denmektedir (Sevimli, 2011). Vurgulama amacıyla yapılan aydınlatma tasarımında illüzyon etkisi, mekânın belirlenen bir kısmına ya da mekânda bulunan belirli bir nesneye dikkat çekilip odaklanılmasına yardımcı olmaktadır. Bu tür illüzyonlar, vurgulanmak istenilen yüzeyin renginde, parlaklığında ve derinliğinde değişiklik yaratarak gerçekleştirilmektedir (Çetin, 2018). Vurgulama, aydınlatma düzeyi ve yoğunluğu artırılıp azaltılarak ve ışık-gölge oyunları ile zıtlıklar oluşturularak gerçekleştirilebilmektedir (Sevimli, 2011). İncelenen örneklerdeki oluşturulan vurgu illüzyonunun da algıyı belli bir alana veya noktaya yönlendirdiği görülmektedir (Tablo 8). Örneğin 19. görselde yer alan tasarımda uzay ve zamanın birbirine bağlılığı, mikro ve makro ölçeklerde oluşturularak projeksiyon yardımıyla mekânın yüzeyine yansıtılarak vurgu gerçekleştirilmiştir. 20. görselde ise kristallerden yapılmış sekiz metre yüksekliğindeki alanda, ışık kırılmaları ile gökkuşağı oluşumu sağlanarak istenilen yüzey alanında vurgu illüzyonu yaratılmıştır. Son olarak 21. görseldeki tasarım eş zamanlı olarak yapılan bir çalışma olup, mekân, müzik ve sese göre görsel kodlama yolu ile gerçekleştirilerek mekânda vurgulanmak istenilen alan üzerinde aydınlatma ve projeksiyonlarla illüzyon gerçekleştirilmiştir. İncelenen bu görsellerde aydınlatma ile oluşturulan illüzyonlarda vurgu kavramının yansıtıldığı görülmektedir.

Tablo 8

Aydınlatmayla Oluşturulan Vurgu İllüzyonu Örnekleri

		
Yapı Türü: Kültür Yapısı İşlev: Müze Tasarımcı: Can Büyükberber Yapım Yılı: 2016 Mekân: Geçici/Kapalı (Han, 2017)	Yapı Türü: Kültür Yapısı İşlev: Müze Tasarımcı: Tokujin Yoshioka Yapım Yılı: 2010 Mekân: Geçici / Kapalı (Etherington, 2010)	Yapı Türü: Ticari Yapı İşlev: Sergi, Showroom Tasarımcı: Ali Phi Yapım Yılı: 2017 Mekân: Geçici / Kapalı (Phi, 2017)

4.1.2. Psikolojik İllüzyon

Psikolojik illüzyon, görülenin olduğundan farklı bir biçimde algılanması için duygusal veya bilişsel yollarla oluşan yanılsamalar olarak ifade edilebilir. Psikolojik (algısal) illüzyon tanımı ilk kez 19. yüzyılda Alman fizikçi Hermann Helmholtz tarafından tartışılmıştır (Eagleman, 2001). İnsanların bir sihir veya psikolojik açıdan edindikleri bir tecrübe olarak dile getirdikleri psikolojik illüzyon,

görme sisteminde oluşan etki-tepki ile birlikte önceden kazanılmış bireysel bilgiye ve deneyimlere göre şekillenen daha soyut bir yansımanın sonucu olarak tanımlanmaktadır (Jahangiri, 2015). Aydınlatmanın kullanım şekilleri ve diğer tasarım öğeleri ile kurduğu ilişki, iç mekânda farklı psikolojik illüzyon etkileri ortaya çıkarmakta ve çeşitli amaçlar doğrultusunda kurgulanabilmektedir. Bu amaçlar çağrışım, duygu oluşturma ve atmosfer yaratma olarak ifade edilebilir.

4.1.2.1. Çağrışım

Benzetme veya çağrışım kişiden kişiye değişmekte; bir nesne veya mekânın uyandıracak algı her insan için farklı olabilmektedir. Bu farklılaşma ise, sahip olunan deneyimler ile bu deneyimlere eşlik eden farklı duygulanmalar doğrultusunda ortaya çıkmaktadır (Hürol, 2010). Mekân içinde çağrışım yapılmak istendiğinde, çoğunlukla yaygın olarak bilinen veya ziyaretçi grubu tarafından algılanabileceği öngörülen yıldızlar, ağaç figürü gibi öğelerin tercih edildiği tespit edilmiştir. Aydınlatmanın bu alanda kullanımı ise çeşitli şekillerde olabilmektedir. Örneğin, 22. görselde yer alan Klimahaus Bremerhaven adlı sergileme ve deneyim işlevli meteoroloji merkezinde yıldızlı gökyüzü etkisi uyandıracak şekilde bir aydınlatma illüzyonu tasarlanırken, 23. görselde başka bir Solar LED ile tasarlanan mimari yerleştirmede ağaç figürü oluşturulmuştur. 24. görselde bulunan, Milano Tasarım Haftası sırasında Cosentino firması için tasarlanan etkileşimli yüzeyler ile su yansımaları tasvir edilmiş; doğaya atıf yapılmıştır. Farklı mekân türlerinde gerek mekânın ana teması gerekse tasarımcının kurguladığı tema bağlamında aydınlatma ile oluşturulmuş çağrışım illüzyonu örnekleri yapıldığı tespit edilmiştir (Tablo 9).

Tablo 9

Aydınlatmayla Oluşturulan Çağrışım İllüzyonu Örnekleri

 22.	 23.	 24.
Yapı Türü: Kültür yapısı İşlev: Müze Tasarımcı: Klumpp Architekten Yapım Yılı: 2009 Mekân: Kalıcı / Kapalı (World-architects, 2018)	Yapı Türü: Kültür yapısı İşlev: Sergi Tasarımcı: Loop.pH Yapım Yılı: 2013 Mekân: Geçici / Kapalı (Howarth, 2013)	Yapı Türü: Kültür yapısı İşlev: Sergi/Showroom Tasarımcı: Benjamin Hubert Yapım Yılı: 2019 Mekân: Geçici / Kapalı (Archiproducts, 2019)

4.1.2.2. Duygu

Mimarlık, insanların beklentileri ve ihtiyaçları doğrultusunda mekânlar oluşturmayı amaçlamaktadır. Tasarımcı, imgeler ile kendi düşüncesini kullanıcıya yansıtmaya çalışmaktadır. Bu durumda mekân bir anlatım dili haline gelmektedir (Ersoy, 2010). Mekân anlatımında oluşturulan algılar ile beklenti ve ihtiyaçlar karşılanırken aynı zamanda kullanıcıda çeşitli duygular da oluşmaktadır. Duygular, dış dünyadaki koşullar karşısında verilecek tepkilerin ruhsal duruma göre ayarlanmasını sağlayacak bir mekanizma işlevi görmektedir (Yücel, 2019). Çağdaş nörobilim çalışmaları dahi duyguların kararlar ve buna bağlı olarak algı üzerindeki belirleyici etkisini doğrulamaktadır (Damasio, 2006). Okunan bir metinden deneyimlenen bir mekâna kadar her şey aynı algı sistemleri ile algılanmakta, bunlara verilecek tepkiler ise duygu ve davranış sistemleri tarafından oluşturulmaktadır (Yücel, 2019). Mekânda duyguyu yönlendirmek için çeşitli öğeler kullanılmaktadır ve aydınlatma da bu öğeler arasındadır. Araştırma kapsamında incelenen örneklerde aydınlatma illüzyonunun, ışık rengi ve yoğunluğunu kullanarak duygu durumunu değiştirmeye yönelik kurgulandığı görülmüştür. Örneğin 25. görselde aydınlatma, Esprit Dior sergisi kapsamında mutluluk hissi oluşturmak için sıcak renkler tercih edilerek, 26. görselde yer alan ve aydınlatma ile tasarlanmış bir mekânsal heykel olan Zaman Bozumu Heykeli'nde aydınlatmanın farklı açılarda yönlendirilmesi ile belirsizlik hissi yaratılmıştır. 27. görselde yer alan Luminarium sergisinde ise aydınlatma tasarımı, heyecan ve eğlence hissi uyandırmak için kullanılmıştır (Tablo 10).

Tablo 10

Aydınlatmayla Oluşturulan Duygu İllüzyonu Örnekleri

		
25. Yapı Türü: Ticaret yapısı İşlev: Mağaza Tasarımcı: Alexandre de Betak & Dior Yapım Yılı: 2015 Mekân: Geçici / Kapalı (Grenet,2015)	26. Yapı Türü: Kültür yapısı İşlev: Sergi Tasarımcı: Team Lab Yapım Yılı: 2019 Mekân: Kalıcı / Kapalı (Teamlab,2019)	27. Yapı Türü: Kültür yapısı İşlev: Sergi Tasarımcı: Architects of Air Yapım Yılı: 2019 Mekân: Geçici / Kapalı (Adams,2019)

4.1.2.3. Atmosfer

Aydınlatma tasarımlarında, kullanılan aygıtların açma-kapama veya aydınlık düzeyi kontrolü gibi özelliklerinin de yardımı ile mekânlarda farklı atmosferler yaratılabilmektedir. Yaratılan atmosfer ise mekân kullanıcılarının ruh hallerine etki etmektedir (Şahin, 2012). Örnek mekânlar incelendiğinde, atmosfer oluşturmak amacıyla ışığın rengi, yoğunluğu gibi değişkenlerin sıklıkla kullanıldığı görülmüştür. Farklı renklerdeki ışıkların bir arada kullanımı ile canlı bir atmosfer yaratılabilmekte ya da teknolojik imkanlardan faydalanılarak, bulunulan mekândan farklı bir ortamdaymış hissi yaratılabilmektedir. Örneğin, 28. görselde Helv Relic Müzesi'nde aydınlatma ile yaratılan mekânsal derinlik, loş ortamda ay ışığı ve dağ figürleriyle doğal bir atmosfer yaratılmıştır. 29. görselde yer alan Yıldızlı Gece Sergisi'nde ziyaretçileri adeta bir kubbenin altında toplayan aydınlatma tasarımı ile bütünsel bir atmosfer kurgulanmıştır. 30. görselde ise Balenciaga Defilesi'nde oluşturulan değişken aydınlatmalı LED tüneli ile dramatik ve fantastik bir atmosfer yaratılmıştır (Tablo 11).

Tablo 11

Aydınlatmayla Oluşturulan Atmosfer İllüzyonu Örnekleri

		
28. Yapı Türü: Kültür yapısı İşlev: Müze Tasarımcı: Acciona Producciones y Diseño Yapım Yılı: 2011 Mekân: Geçici / Kapalı (Icaria,2015)	29. Yapı Türü: Kültür yapısı İşlev: Müze Tasarımcı: Infinity Art & Culturespaces Digital Yapım Yılı: 2021 Mekân: Geçici / Kapalı (Tuna, 2021)	30. Yapı Türü: Ticaret yapısı İşlev: Defile Tasarımcı: John Rafman & D emna Gvasalia Yapım Yılı: 2019 Mekân: Geçici / Kapalı (Antre, 2018)

b. Aydınlatma İllüzyonu Yaklaşımlarının Kullanım Yoğunluğu Üzerine Elde Edilen Bulgular

İç mekânda aydınlatma illüzyonunun üstlendiği roller, farklı işlevlerden (kültür, ticari, eğitim yapısı vb.) ve türlerden (geçici, kalıcı, açık, yarı açık vb.) oluşan mekân örnekleri üzerinden tespit edildikten sonra, sıra bu rollerin mekânın işlevine ve türüne göre tercih edilme yoğunluğunun belirlenmesine gelmiştir. Diğer bir değişle araştırmanın bu aşamasında “En yoğun tercih edilen illüzyon türü ve yaklaşımı hangisidir?” ve “İşleve göre illüzyon türü ve yaklaşımı tercihlerinde ne tür bir eğilim vardır?” sorularına yanıt aranmıştır.

Bu amaçla, öncelikle araştırmanın örneklem grubunu oluşturmak üzere seçilen 350 aydınlatma illüzyonu örneği incelenerek kurgulandıkları amaç doğrultusunda, birinci aşamada belirlenen mekânsal rollerin altına listelenmiştir. Yapılan sınıflandırmada, birden fazla amaçla tasarlanan aydınlatma illüzyonu örneklerine de rastlanmış, bu örnekler ilgili oldukları her listeye eklenmiştir. Bu yolla oluşturulan her bir grupta kaç adet örneğin yer aldığı tespit edilmiştir. Daha sonra, her bir grupta bulunan örnek sayısı, örneklem grubuna oranlanarak yüzdelik değerler elde edilmiştir. Sınıflandırma sonucu ulaşılan sayısal verilerle Microsoft Excel 2013 programında fizyolojik ve psikolojik illüzyonun yapı türüne ve mekân türüne göre tercih oranlarını gösteren bir matris oluşturulmuştur (Tablo 12).

Buna göre: İncelenen illüzyon örneklerinde %89 oranında fizyolojik illüzyon yaratma amacıyla aydınlatma tasarımı yapıldığı ve %85 oranla en fazla, “boyut” yaratma yaklaşımının kullanıldığı tespit edilmiştir. Diğer taraftan iç mekânlarda %32 oranında psikolojik illüzyon yaratma amacıyla aydınlatma tasarımı yapıldığı ve %85 oranla en fazla “çağrışım” yaratma yaklaşımının kullanıldığı görülmüştür. Bu durumda en yoğun tercih edilen illüzyon yaklaşımı ise %21 oranla “desen” olmuştur.

Tablo 12

Fizyolojik ve Psikolojik İllüzyonun Yapı ve Mekân Türüne Göre Tercih Oranı

İllüzyon Türünün Tercih Durumu		Fizyolojik İllüzyon							Psikolojik İllüzyon		
		Boyut	Ölçü	Hareket	Desen	Sınır	Vurgu	Yönlendirme	Atmosfer	Çağrışım	Duygu
FREKANS		46	25	34	72	55	21	58	48	42	21
ORAN		%13	%7	%10	%21	%16	%6	%17	%14	%12	%6
Yapı Türü	Kültür Yapısı	%85	%56	%82	%78	%69	%81	%48	%81	%85	%80
	Ticari Yapı	%13	%24	%18	%17	%21	%19	%6	%13	%10	%20
	Sağlık Yapısı	-	%4	-	-	%4	-	%2	-	-	-
	Ofis Yapısı	%2	%4	-	-	-	-	%2	-	-	-
	Turizm Yapısı	-	%4	-	%3	-	-	-	%4	-	-
	Konut Yapısı	-	-	-	%3	%6	-	%42	%2	%5	-
Mekân Türü	Geçici Mekân	%85	%64	%91	%81	%82	%86	%44	%55	%48	%60
	Kalıcı Mekân	%15	%36	%9	%19	%18	%14	%56	%45	%52	%40
TOPLAM		%89							%32		

Oluşturulan matris üzerinde çalışma kapsamında tespit edilen aydınlatma illüzyonlarının kullanımının, yapı türlerine göre dağılımına bakıldığında, en çok kültür yapılarında kullanıldıkları görülmüştür. Aydınlatma illüzyonları, kültür yapılarında başta boyut algısını değiştirme ve çağrışım yaratma olmak üzere birçok amaçla kullanılmıştır. Kültür yapıları ve ticari yapılarda her bir sınıftan örneğin bulunduğu görülmektedir. Sağlık yapıları, ofis yapıları, turizm yapıları ve konutlarda ise aydınlatma illüzyonu tasarımının daha az kullanıldığı tespit edilmiştir. Aydınlatma illüzyonlarının kullanımının, mekân türlerine göre dağılımına bakıldığında ise, geçici mekanlarda bulunanların kalıcı mekanlardakilerden daha fazla olduğu belirlenmiştir. Geçici mekanlarda aydınlatma illüzyonları en çok hareket algısı yaratma amacıyla kullanılırken, kalıcı mekanlarda yönlendirme amacıyla kullanılmıştır. Aydınlatma illüzyonlarının farklı yapı ve mekân türlerinde farklı amaçlarla tercih edildiği görülmüş, elde edilen bulgular, sonuç bölümünde tartışılmıştır.

5. SONUÇ

Gün geçtikçe gelişen teknoloji ile tasarımcıların ortaya koydukları yaklaşım ve yöntemler, mekân etkisi yaratan dijital enstalasyonlar oluşturma, büyük ve kapsamlı mekânsal kurguları yaratma imkanını doğurmuş, aydınlatmanın illüzyon yaratma açısından kullanımı da tüm bu gelişmeler ile doğru orantılı olarak artmıştır. Bu bağlamda öncelikle literatür taranmış; illüzyonlar fizyolojik ve psikolojik olarak sınıflandırılmıştır. Örnekler üzerinden yapılan ve literatür kaynakları ile desteklenen araştırmada fizyolojik ve psikolojik aydınlatma illüzyonlarının mekânın boyutsal algısını değiştirme, desen oluşturma ve çağrışım algısı yaratma gibi toplamda 10 farklı yaklaşımla, diğer bir deyişle amaçla kullanıldığı tespit edilmiştir. Seçilen mekânlar incelendiğinde aydınlatma illüzyonunun en çok desen oluşturma amacı ile kurgulandığı görülmüştür. Desen oluşturma, diğer tüm illüzyon yaklaşımlarına (vurgulama, çağrışım yapma, sınır algısı yaratma vd.) yardımcı bir arka plan olma özelliği, onun sıklıkla tercih edilmesi durumunu açıklamaktadır.

Aydınlatma illüzyonlarının yapı türleri bağlamında incelenmesi sonucunda en yoğun olarak kültür yapılarında ve sonrasında ticaret yapılarında olmak üzere, sağlık, ofis, turizm ve konut yapılarında da kullanıldığı görülmüştür. Kültür yapılarında aydınlatma illüzyonlarının, tasarımcının / sanatçının anlatmak istediği hikâyeye veya kurgulamak istediği tema bağlamında tasarlanması, özellikle müze ve sergi alanlarında mekânın kendisinin sergi objesine dönüşebilmesi, bazen de sergi objesinin mekâna dönüşebilmesi, aydınlatma illüzyonu tasarımı için doğal bir uygulama ortamı oluşturmıştır. Bu durumu destekleyecek şekilde Rodop (2014) da çalışmasında aydınlatmanın sergi ve müze alanlarında algı yanılsamaları oluşturup insanlar üzerinde etki bıraktığından ve ışığın da bir sergi elemanı olabildiğinden bahsetmiştir. Bu durum, kültür yapılarında aydınlatma illüzyonlarının

kullanımındaki yoğunluğu açıklar niteliktedir. Ticaret yapılarında ise dikkati çekmek, ilgiyi sürekli kılmak, akılda kalıcı olmak vb. satışa yönelik olan ve büyük oranda görsel algılamaya dayanan olgular, aydınlatma tasarımı ile görünür kılınabilmektedir. Bu çerçevede kurumsal kimliğin, tanıtılan ürünün / hizmetin veya firmanın temasının aydınlatma tasarımı ile kolayca ön plana çıkarılabilmesi, ticaret yapılarının kültür yapılarından sonra aydınlatma illüzyonlarının en fazla kullanıldığı yapı türü olmasının nedenlerinden biri olarak nitelendirilebilir. Arslan ve Ersun (2011)'un çalışmasında da benzer şekilde, ticari yapılarda aydınlatmanın görsel algı üzerindeki önemini anlatırken; aydınlatmanın, ürünün detaylarını göstermesinin dışında kurumsal kimliği ve mekân imajını yansıtmakta da önemli rol oynadığını belirtilmiştir. Diğer taraftan aydınlatma illüzyonu ile sağlık, turizm, ofis ve konut yapılarında daha çok yönlendirme ve boyut algısını değiştirme gibi fizyolojik etkiler yaratma amacı güdüldüğü görülmüştür. Kavasoğulları, (2021) yaptığı çalışmada aydınlatmanın algısal etkisinin konuttaki mekanlara göre farklılık gösterdiğini; yönlendirme etkisinin hol ve geçiş mekanlarında dolaylı aydınlatma ile sağlandığını belirtmiştir. Göker (2002) ise ofis yapılarında aydınlatmanın işlevsel açıdan öneminin yanında yönlendirme etkisine de ve ayrıca sadece ışığın yönünün değiştirilmesi ile mekânın boyut algısında da değişimler olabileceğini belirtmiştir. Yönlendirme, özellikle “zaman” kavramının kritik bir öneme sahip olduğu sağlık yapılarında dikkatle ele alınması gereken bir konudur. Burada aydınlatma illüzyonunun algılanma hızı ve temas edilen malzemelere oranla daha hijyenik bir çözüm olması, kullanımını anlamlı kılmaktadır. Diğer taraftan turizm mekânlarında farklı atmosferler yaratmak amacıyla psikolojik illüzyonlara da yer verilmiştir. Bu tür yapılarında konfor odaklı tasarımın yanı sıra, kullanıcının içinde bulunduğu mekândan kaynaklı ruhsal durumu da önem arz eder. Özellikle rengi, yoğunluğu ve konumlandırılması ile ışığın, mekânsal atmosferi pratik bir şekilde değiştirerek kullanıcıyı etkileyen bir öğe olması, turizm yapılarında aydınlatma illüzyonuna duyulan ilginin sebeplerinden biri olarak nitelendirilebilir.

Örneklerin mekân türleri bağlamında incelenmesi sonucunda aydınlatma illüzyonlarının ağırlıklı olarak geçici mekânlarda kullanıldığı görülmüştür. Aydınlatma illüzyonu, tasarımcının elinde mekâna dönüşen deneysel / sanatsal çalışmalarda, mekân kurgusuna katabileceği önemli bir enstrümandır. Doğal olarak bu tür çalışmaların vücut bulduğu sergi, stant, tiyatro, vitrin vb., geçici mekânlarda aydınlatma illüzyonu başat rol oynayabilir. Fizyolojik illüzyonların daha çok geçici mekânlarda uygulandığı sonucuna ulaşılmış, psikolojik illüzyonların da benzer şekilde ağırlıklı olarak kalıcı mekânlarda yer aldığı; yalnızca çağrışım amaçlı illüzyonların daha çok geçici mekânlarda tasarlandığı tespit edilmiştir. Psikolojik illüzyonlar (duygu, çağrışım, atmosfer) nitel yönü ağırlıklı olan, ölçülmesi zor olgulardır. Doğal olarak arka planında hikayesi olan tüm mekân türlerinde (geçici / kalıcı), kullanımı beklenebilir. Fizyolojik illüzyonlar ise nicel yönü ağırlıklı olan,

ölçülebilen olgulardır. Geçici mekânlar genel olarak büyük ve kompleks yapılar olmadığından fiziksel illüzyonların (sınır, hareket, yönlendirme vd.) nispeten daha az tercih edilmiş olabileceği, bu tür mekânlarda kullanıcı ve mekân ilişkisinin daha çok spritüel boyutta olmasının da bu sonuçta etken olabileceği düşünülebilir.

Araştırmada elde edilen sonuçlar ve yapılan değerlendirmeler “İç mekânda aydınlatma illüzyonunun üstlendiği rollerin, mekânın işlevi ve/veya işleyişi ile ilişkisi yorumlanabilir mi?” sorusuna bir yanıt niteliği taşımaktadır ve mekânın işlevi ile illüzyon türleri arasında bazı ortaklıklara işaret etmektedir. Örneğin incelenen kültür yapısı örneklerinin ağırlıklı olarak sanat müzelerinden oluşması, sanatın doğasında yer alan duygu ve merak uyandırma güdüsünün psikolojik illüzyon başlığı altında duygu uyandırma ve atmosfer yaratma amacı ile örtüşmesi sonucunu ortaya çıkarmıştır. Fizyolojik illüzyonda ise yönlendirme başlığı sirkülasyon sağlama amacıyla ilişkilendirilebilir.

Yapılan irdilemede genel bir tespit olarak; oluşturulan bir aydınlatma illüzyonunun aynı mekânda ve aynı anda “atmosfer yaratma”, “çağrışım yapma”, “boyut kazandırma” vb. birden fazla amaca hizmet edecek şekilde kurgulanabildiği görülmüştür. Diğer bir deyişle illüzyonların fizyolojik ve psikolojik yanılsama yaratma amacıyla ayrı ayrı kurgulanabildiği gibi her iki etkiyi eş zamanlı olarak elde edebilecek şekillerde de tasarlanabildiği sonucuna ulaşılmıştır. Son olarak aydınlatma illüzyonları mekânın nitelikleri ve yaratılmak istenen algı doğrultusunda bir donatı veya tek bir yüzey çalışmasında kullanılabildiği gibi bir mekânın tamamıyla aydınlatma illüzyonları ile kurgulandığı örneklerle de rastlanmıştır. Bu sonuç, aydınlatma illüzyonlarının kapsamlı bir kullanım alanına sahip olduğu düşüncesini desteklemektedir.

Teşekkür ve Bilgi Notu

Makalede, ulusal ve uluslararası araştırma ve yayın etiğine uyulmuştur. Çalışmada Etik Kurul izni gerekmemiştir.

Çıkar Çatışması Beyanı

Yazarlar herhangi bir çıkar çatışması olmadığını beyan etmektedir.

Araştırmacıların Katkı Oranı Beyan Özeti

Yazarlar makaleye eşit oranda katkı sağlamış olduklarını beyan etmektedirler.

KAYNAKÇA

Adams, P. (2019). Walk inside Albesila Luminarium. Erişim adresi: <https://www.azredbook.com/homepage-grid-feature-spot-6/walk-inside-albesila-luminarium/>

- Antre, C. (2018). Мир будущего: Демна Гвасалия превратил показ Balenciaga в арт-инсталляцию (Yarının dünyası: Demna Gvasalia, Balenciaga gösterisini bir sanat enstalasyonuna dönüştürdü) Erişim adresi: <https://moda.ru/news/mir-budushhego-demna-gvasaliya-prevrati/>
- Archdaily. (2016). Club privado / Crossboundaries. Erişim adresi: <https://www.plataformaarquitectura.cl/cl/786898/clubhouse-privado-crossboundaries>
- Archiproducts. (2019). Raytrace by Benjamin Hubert. Erişim adresi: https://www.archiproducts.com/en/news/raytrace-by-benjamin-hubert_70297
- Arslan, M. ve Bayçu, S. (2006). *Mağaza atmosferi*. Eskişehir: TC Anadolu Üniversitesi Yayınları.
- Arslan, İ. K. ve Ersun, N. (2011). Moda sektöründe faaliyet gösteren mağazalarda müşterilerin mağaza tercihinde mağaza tasarımının önemi ve tasarım kriterleri. *İstanbul Ticaret Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 10 (19), 221-245. Erişim Adresi: <https://app.trdizin.gov.tr/makale/TVRJMU5USTJOZz09/moda-sektorunde-faaliyet-gosteren-magazalarda-musterilerin-magaza-tercihinde-magaza-tasariminin-onemi-ve-tasarim-kriterleri>
- Aslan, F., Aslan, E., ve Atik, A. (2015). İç mekânda algı. *İnönü Üniversitesi Sanat ve Tasarım Dergisi*, 5(11), 139-151. Erişim Adresi: <https://dergipark.org.tr/tr/pub/iujad/issue/8730/614922>
- Aydıntan, E. ve Sağsöz, A. (2009). *Grafik tasarım ve iç mekân*, Trabzon: Mimarlar Odası Trabzon Şubesi Yayınları.
- Aydıntan, E. (2010). *Bir Tasarım Oyunu: Galatı His*, Tasarımda Genç Bakışlar Ulusal Sempozyumu, ss. 89-99, İstanbul, Türkiye.
- Bardainne, C. ve Mondot, A. (2015). Le mouvement de l'air [Video]. Erişim adresi: <https://vimeo.com/channels/techart/145201272>
- Bianchini, R. (2017, 23 Mart). "Next Level" ARoS extension by Schmidt Hammer Lassen and James Turrell. Erişim adresi: <https://www.inexhibit.com/case-studies/aros-museum-extension-schmidt-hammer-lassen-james-turrell/>
- Biomuseo. (t.y.). Exhibiciones Permanentes. Erişim adresi: <https://biomuseo.org/el-biomuseo/>
- Büyükçelen, C. (2007). *Algı yanılsamalarının mekân tasarımına etkisi* (Yüksek Lisans Tezi). Erişim adresi: <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezSorguSonucYeni.jsp>
- Candemir T. (2012). İllüzyon – Gerçeğin Sorunsalı, Yeni Dünya Düzeninde Sanat 10. Ulusal Sanat Sempozyumu, ss.299-309, Ankara, Türkiye:
- Ching, F. D. K. (2003). *Mimarlık ve sanatta yaratıcı bir süreç çizim*, İstanbul: Yem Yayın.
- Clodagh Design International. (2016). Brickell City Centre. Erişim adresi: <http://obrienlighting.com/project/brickell-city-centre>
- Contemporist. (2020, 10 Ağustos). Indirect Lighting Is An Excellent Way To Create A Calm Atmosphere. Erişim Adresi: <https://www.contemporist.com/indirect-lighting-is-an-excellent-way-to-create-a-calm-atmosphere/>
- Çetin, E. (2018). *Eem 445 Aydınlatma Tekniği*. Yayımlanmamış ders notu, Elektrik-Elektronik Mühendisliği Bölümü, Bozok Üniversitesi, Yozgat. Erişim adresi: <https://docplayer.biz.tr/153723808-Eem-445-aydinlatma-teknigi.html>
- Damasio, A. (2006). *Descartes'in yanılgısı*, Atlamaz, B. (Çev.), İstanbul: Varlık Yayınları.

- Davis-Marks, I. (2020, 29 Ekim). See a Stunningly Surreal Bookstore in China. Erişim adresi: <https://www.smithsonianmag.com/smart-news/gorgeous-bookstore-china-creates-other-worldly-space-180976143/>
- Designboom. (2012). troika: bent light archway arcades project at interieur 2012. Erişim adresi: <https://www.designboom.com/art/troika-bent-light-archway-arcades-project-at-interieur-2012/>
- Dizman, O. K. (2015). *Geçişlilik kavramının mekâna anlamsal ve simgesel yansımaları*, (Yüksek lisans tezi). Erişim adresi: <http://docs.neu.edu.tr/library/6583070857.pdf>
- Eagleman, D. (2001). Visual illusions and neurobiology. *Nature Reviews Neuroscience*, 2(12), 920-926. Erişim adresi: <https://www.nature.com/articles/35104092>
- Eidenberger, H. (2012). *Handbook of multimedia information retrieval: The common methods of audio retrieval: Biosignal processing, content-based image retrieval, face recognition, music classification, speech recognition, text retrieval and video surveillance*, 425-443, Germany: At Press.
- Eczacıbaşı Sanat Ansiklopedisi 3.* (1997), İstanbul: Yem Yayın.
- Eliasson, O. (2005). Domestic Motion. Erişim adresi: <https://olafureliasson.net/archive/artwork/WEK100680/domestic-motion>
- Ersoy, E. (2010). *Mimarlık ve sinema etkileşimi bağlamında mekânsal imge kullanımıyla durağan mekânın dinamik mekâna dönüşümü*, (Yüksek Lisans Tezi). Erişim adresi: <https://polen.itu.edu.tr/items/9bd7a141-2302-4b16-b779-897eb128bf95>
- Ertuğrul, H. (2003). *Bilimsel çalışmalarda yeni teknikler*. İstanbul: Nesil Yayınları.
- Etherington, R. (2010, 12 Şubat). Rainbow Church by Tokujin Yoshioka. Erişim adresi: <https://www.dezeen.com/2010/02/12/rainbow-church-by-tokujin-yoshioka/>
- Göker, M. (2002). *İç mimarlık-tasarımda aydınlatma; ilke-sistem-tasarım bağıntısı*, (Yüksek lisans tezi). Erişim adresi: <https://acikbilim.yok.gov.tr/handle/20.500.12812/489698>
- Göktoğan, B. (2014). *Adaptable Network Generator (Ang): A generative system proposal with respect to temporal space design* (Yüksek lisans tezi). Erişim adresi: <http://etd.lib.metu.edu.tr/upload/12617076/index.pdf>
- Grenet, H. (2015). Dior's Seoul Search in Art. Erişim adresi: <https://www.cobosocial.com/art-and-design/esprit-dior-seoul-fashion-art-forward/>
- Han, G. (2017, 20 Ocak). Morphogenesis: An Otherworldly Virtual Reality Experience. Erişim adresi: <https://design-milk.com/morphogenesis-otherworldly-virtual-reality-experience/>
- Howarth, D. (2013). "We're bringing cutting-edge research into the public sphere" - Loop.pH. Erişim adresi: <https://www.dezeen.com/2013/02/01/quote-loop-ph>
- Hürol, Y. (2010). *Mimari tasarım eğitiminde özelliğe dair bir özeleştirici denemesi yapılar For-Mustafa Pultar'a armağan kitabı*. (Ed: G. Pultar, Y. Hürol) İstanbul: Tetragon İletişim Hizmetleri.
- Icaria. (2015). Wu Kingdom Helv Relic Museum. Erişim adresi: <http://www.icaria-atelier.com/wu-kingdom-helv-relics-museum/>
- Jahangiri, S. (2015). *The concept of illusion from design's perspective: A study on optical illusions in product design*, (Yüksek lisans tezi). Erişim Adresi:

<https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezDetay.jsp?id=bHTGPn5lxX5KMrwgfDcClw&no= Riivp-Gnu0Ekt2T4OEnUmA>

- Jaglarz, A. (2011). Perception and Illusion in Interior Design. In: Stephanidis, C. (eds) Universal Access in Human-Computer Interaction. Context Diversity. UAHCI 2011. *Lecture Notes in Computer Science*, vol 6767. Springer, Berlin, Heidelberg. https://doi.org/10.1007/978-3-642-21666-4_39
- Jo-Jing. (2017). The new CLS Coupe/Shooting Brake. Erişim adresi: <http://www.jo-jing.com/mb-cls2014/>
- Kavasoğulları, A. (2021). Konut iç mekân tasarımında renk ve aydınlatma sisteminin kullanıcı konforuna etkileri, *Mimarlık ve Yaşam*, 6 (2), 583-593. Erişim adresi: <https://dergipark.org.tr/tr/pub/my/issue/64389/858248>
- Kornreich, D. (1999, Şubat). What is a dimension?. [Blog Yazısı]. Erişim Adresi: <https://web.archive.org/web/20150124042428/http://curious.astro.cornell.edu/question.php?number=4>
- Kurtay, C., Aybar, U., Başkaya, A. ve Aksulu, I. (2003). Müzelerde algılama ve aydınlatma kriterlerinin analizi: Ankara-Anadolu Medeniyetleri Müzesi orta holü, *Gazi Üniversitesi Müh. Mim. Fak. Dergisi*, 18(2), 95-113. Erişim adresi: <https://dergipark.org.tr/tr/pub/gazimmfd/issue/6656/88987>
- Nohlab. (2019). Edge of Government. Erişim adresi: <https://nohlab.com/work/edge-of-government>
- Ölçme. (2021). Vikipedi içinde. Erişim adresi: [//tr.wikipedia.org/w/index.php?title=%C3%96l%C3%A7me&oldid=25479724](https://tr.wikipedia.org/w/index.php?title=%C3%96l%C3%A7me&oldid=25479724).
- Özakkaş, T. (2004). Ruh hastalıklarının genel semptomatolojisi / Duyu ve kavramanın bozuklukları, *Uluslararası İnsan Bilimleri Dergisi*, 1(1), 1-5. Erişim adresi: <https://www.j-humansciences.com/ojs/index.php/IJHS/article/view/68>
- Özdemir, İ. (2003). *Yapı Elemanları Ders Notları*, Teknoloji Eğitim Uygulama ve Araştırma Merkezi, Osmangazi Üniversitesi, Eskişehir. Erişim adresi: https://personel.omu.edu.tr/docs/ders_dokumanlari/5243_88577_1871.pdf
- Phi, A. (2017). Noqa. Erişim adresi: <http://aliphi.com/work.php?I=20>
- Robe. (2021). Robe Lighting Show in Japan. Erişim adresi: <https://www.robe.cz/news/robe-lighting-show-in-japan>
- Rodop, G. (2014). *Modern müzelerde aydınlatmanın mekansal algı üzerindeki etkileri* (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Maltepe Üniversitesi, İstanbul.
- Sevilmiş, G. (2018, 10 Mart). Aydınlatmanın iç mekân üzerindeki etkisi. [Blog Yazısı]. Erişim Adresi: <https://www.icmimarlikistanbul.com/2018/03/10/aydinlatmanin-ic-mekan-uzerindeki-etkisi/>
- Sevimli, G. Y. (2011). *Aydınlatmada ışık ve renk etkilerinin Ankara Kenti İzmir Caddesi yaya bölgesi örneğinde peyzaj tasarımı açısından irdelenmesi* (Yüksek Lisans Tezi). Erişim adresi: <https://dspace.ankara.edu.tr/xmlui/handle/20.500.12575/33577>
- Şahin, D. (2012). *Aydınlatma tasarımının kullanıcı üzerindeki fizyolojik ve psikolojik etkileri açısından incelenmesi* (Yüksek Lisans Tezi). Erişim adresi: <https://polen.itu.edu.tr/xmlui/handle/11527/8133>

- Streader, M. (2017). Response VI (Partition II). Erişim adresi: <https://meaganstreader.com/Response-VI-Partition-II>
- Teamlab. (t.y.). Wander, explore, and discover in one borderless world. Erişim adresi: <https://borderless.teamlab.art/shanghai/>
- Teamlab. (2018). Untitled. Erişim Adresi: <https://www.teamlab.art/fr/ew/barrier/>
- Teamlab. (2019). The Sculpture of Time Distortion in a Mirror. Erişim adresi: https://borderless.teamlab.art/shanghai/ew/mirror_distortion_shanghai/
- Torafu Architects, (2011). Minamo. Erişim Adresi: <http://torafu.com/works/min>
- Tuna, M. (2021). Infinity Des Lumières – The Largest Digital Art Gallery. Erişim adresi: <https://dailydesignnews.com/infinity-des-lumieres-the-largest-digital-art-gallery/>
- Uçar, M. Ö. ve Özsoy, A. (2006). Sınır kavramına mekânsal bir yaklaşım: Bahçelievler örneği, *İTÜ Dergisi*, 5(2), 11-24. Erişim adresi: http://itudergi.itu.edu.tr/index.php/itudergisi_a/article/view/904
- Uğur, E. (2019), Op-Art (Optik Sanat) akımının görsel algı ve grafik tasarım kavramları açısından tanımlanması, *Iğdır Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, (17), 231-258. Erişim adresi: [http://sosbilder.igdir.edu.tr/Makaleler/1937501577_11_\(Ugur_\(231-258\)\).pdf](http://sosbilder.igdir.edu.tr/Makaleler/1937501577_11_(Ugur_(231-258)).pdf)
- Ünver, E. (2007). *Mekânın düşey bileşeni duvarın zaman ve teknolojiye bağlı olarak gelişimi ve dönüşümü* (Yüksek Lisans Tezi). Erişim adresi: <https://9lib.net/document/wq2jk9ry-mekan%C4%B1n-d%C3%BC%C5%9Fey-bile%C5%9Feni-duvar%C4%B1n-teknolojiye-ba%C4%9Fl%C4%B1-geli%C5%9Fimi-d%C3%B6n%C3%BC%C5%9F%C3%BCm%C3%BC.html>
- Wilson, M. (2013, 2 Ocak). An Amazing 3-D Light Show You Can Jam With A Mic. Erişim Adresi: <https://www.fastcompany.com/1671755/an-amazing-3-d-light-show-you-can-jam-with-a-mic>
- World-architects. (2018). Transsolar KlimaEngineering. Erişim adresi: <https://www.world-architects.com/en/transsolar-klimaengineering-stuttgart/project/klimahaus-r-bremerhaven-8-ost>
- Yalçınkaya, G. (2017). Odos Architects designs monochrome London office for Slack instant-messaging app. Erişim adresi: <https://www.dezeen.com/2017/08/22/odos-architects-slack-messaging-app-monochrome-london-uk/?platform=hootsuite>
- Yazıcı, Y. E. (2015). Anamorfik illüzyonun mekan algısına etkilerinin farklı sanatçı yaklaşımlarına göre irdelenmesi. *Sanat ve Tasarım Dergisi*, 1(15), 139-148. Erişim adresi: <https://dergipark.org.tr/tr/pub/sanatvetasarim/issue/20652/220346>
- Yılmaz, N. Ç. (2019). 21. yüzyıl sokaklarında optik yansımalar. *Ulakbilge Sosyal Bilimler Dergisi*, 7(32), 35-51. Erişim adresi: <https://www.ulakbilge.com/makale/pdf/1547231182.pdf>
- Yücel, S. Ş. (2019). *Tasarlanan mekânın retoriği* (Yüksek Lisans Tezi). Erişim adresi: <https://halic.edu.tr/documents/lisansustu/tasarlanan-mekanan-retoriayi.pdf>
- Yüksel, R. (2002). Plastik sanatlar ve algıda yanılsama. *Anadolu Sanat Dergisi*, 28(12), 176-198. Erişim adresi: <https://earsiv.anadolu.edu.tr/xmlui/bitstream/handle/11421/877/172483.pdf?sequence=2&isAllo>

Zümrüt, Y. (2015). Seramik sanatçısı Velimir Vukicevic ve çözümsüz bulmacaları, *Yedi: Sanat, Tasarım ve Bilim Dergisi*, 2015(13), 33-40. Erişim adresi: <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/203760>



To Cite This Article: Yıldırım, R. A. (2022). Pop Up Spaces and Their Integration into the Pandemic Process. *Journal of Interior Design and Academy*, 2(1), 57-76.

DOI: 10.53463/inda.2022100

Submitted: 23/01/2022

Revised: 21/02/2022

Accepted: 13/05/2022

POP UP SPACES AND THEIR INTEGRATION INTO THE PANDEMIC PROCESS

Pop Up Mekânlar ve Pandemi Sürecine Entegrasyonu

Ayça Rana YILDIRIM¹

Öz

Pandemi süreci ile insanların mekân beklentileri değişmiştir. Virüs yayılımını azaltabilecek mekân organizasyonlarına ilginin artması ile bu ihtiyaca yönelik mekân kurguları artmıştır. Bu noktada ihtiyaca cevap veren geçici, esnek, mobil özelliklerdeki pop up mekânların kullanım alanı artmıştır. Bu çalışma; pop up mekân incelemelerinin yanı sıra pandemi sürecindeki yeni pop up mekân öneri ve analizlerini sunarak Covid-19 sürecine entegrasyonunu anlatmayı amaçlamaktadır. Bu doğrultuda mekân ve pop up mekân kavramları incelenmiş, yapılan pop up mekân sınıflandırmaları ile belirli örnekler incelenerek başlıklar altında açıklanmıştır. Çalışmanın sonuç değerlendirilmesinde ise pandemi öncesi ve sonrasında pop up mekân kullanımı karşılaştırılarak yeni bir mekân önerisi sunulmuştur.

Anahtar Kelimeler: Pop-up, geçici mekân, pandemi mekânları, esnek mekân, mobil mekânlar, mekân organizasyonu

Abstract

As a result of the pandemic, people's space expectations have transformed. As interest in space organizations that can limit virus transmission has increased, space preparations for this necessity have intensified. At this period, the utilization of temporary, modular, and transportable pop-up facilities has surged. This project aims to explain its integration into the Covid-19 process by presenting fresh pop-up space proposals and analyses in the pandemic process, as well as pop-up space reviews. The concepts of space and pop-up space, along with individual situations reviewed and discussed under the headings of the pop-up space classifications, were investigated in this way. In assessing the study's findings, a new space concept was provided by contrasting the use of pop-up space before and after the pandemic.

Keywords: Pop up, temporary space, pandemic space, mobile space, space organization

¹ **Correspondence to:** Student of Interior Architecture Master's Degree Program, Mimar Sinan Fine Arts University, Istanbul, aycarana@hotmail.com, ORCID No: 0000-0001-9331-3097

1.GİRİŞ

2019 yılı itibari ile hayatımıza giren COVID-19 salgını, insanları pandemi gerçeği ile yaşamaya ve yaşayabilmek için yeni çözümler üretmeye yönlendirmiştir. İhtiyaç duyulan tasarım ve mekân çözümleri birçok tasarımcı tarafından araştırılmış ve üzerine yeni çalışmalar yapılmıştır. Bu süreç içerisinde insanlar daha hızlı etkileşim kurabildikleri, virüs bulaşımı noktasında daha güvende hissettikleri geçici mekanlara ihtiyaç duymuşlardır. Pop up mekânların tasarımı bu noktada önem kazanmış, mekân deneyimi ve insan etkileşimindeki pratikliği sayesinde kullanım alanları artmıştır.

Pop up mekân deneyiminin insanlar ile olan etkileşiminde insanların ilgilerini çekme, tekrarı olamayacak bir mekân deneyimi hissettirerek reklam yapma ya da insanların etkileşim sağladığı ortak bir kamusal alan yaratma gibi hedefler bulunmaktadır. Böylece pop up mekânları incelemek ve pandemi sürecine entegre edebilmek için yapılabilecek doğru çözümleri sunmak amaçlanmaktadır. Kurgulama aşamasında, bu geçici mekân deneyimindeki insan etkileşimleri ön planda tutulduğu kadar tasarım olgusu ve pandemiye uygun hijyenik koşulların da göz önünde bulundurulması gerekmektedir. Bu nedenle esnek, değişebilir ve taşınabilir mekân ihtiyacına cevap verebilen pop up mekânlar pandemi sürecinde tercih edilen mekân çözümleri arasında yer almaktadır.

Bu çalışmanın temel araştırma sorusu olan “Pandemi sürecinde pop up mekân kullanımı nasıl olmalıdır?” sorusuna cevap bulmak üzere araştırma yapılmış olup alt araştırma soruları hazırlanmıştır. Bu sorular şunlardır; Pop up mekânların tasarım sürecinde hangi yöntemler uygulanmalıdır? Pop up mekânların türleri ve pandemiye uygunluk açısından değerlendirilmesi nasıl olmalıdır? Pandemi sürecinde pop up mekân kullanımını artırmak bu süreci hangi yönde etkilemektedir? Bu bağlamda; pop up mekânları incelenerek pandemi sürecine entegre edebilmek için yapılabilecek doğru çözümleri sunmak amaçlanmıştır; dünyadaki ve Türkiye’deki pop up mekânlar ile ilgili çalışmalar incelenmiştir. 2019 pandemisi ve sonrasında doğan yeni ihtiyaçlar ile oluşturulması gereken pop up mekânların, önceki tasarımlara göre eksiklikleri literatür taraması ile ortaya konmuştur. Sonucunda ise incelenen mekânların pandemi öncesi ve sonrası tasarlanma durumlarına göre ne gibi farklılıklar içerdiği belirtilmiştir.

2. MEKÂN KAVRAMI VE PANDEMİDE MEKÂN ORGANİZASYONU

Mekân, genel anlamı itibari ile insanın içinde eylemlerini yerine getirdiği, ona ait olma duygusu yaratan, yatay ve dikey elemanların kullanımı ile oluşturulan üç boyutlu düzenlemelerdir. Doğan Hasol, Mimarlık Sözlüğünde mekânı, insanı bulunduğu çevreden belirli ölçülerde ayıran ve eylemlerini sürdürebilmesi için uygun boşluk olarak tanımlamıştır (Hasol, 2008). Asar (2013), mekânın içinde yaşayarak hareket ettiğimiz yapısal elemanlarla sınırlandırılan boşluk olduğunu

söylemektedir. Mekânın sabit olmadığını, aksine dinamik, hareketli ve devingen olduğunu belirtmektedir (Asar, 2013). Mekân kavramını iç mekân ve dış mekân olarak iki ana başlık altında incelemek mümkündür. Prof. Dr. İlhan Altan bu konu ile ilgili, her yapının birincisi kendi tarafından sınırlanan bir iç mekân, ikincisi ise dış yüzeyindeki farklı yapılar ile beraber oluşturduğu dış mekânlar olmak üzere iki farklı mekân yarattığını söylemektedir (Altan, 2012). Mekân, insanların eylemlerini gerçekleştirdikleri, içerisinde bulunan nesne ve kişilerle etkileşim kurdukları kalıcı veya geçici olarak kurgulanabilen organizasyonlardır. Bütün bu tanımlardan yola çıkılarak mekânın kurgusunun insanlar üzerindeki önemini pandemi gerçeği ile beraber düşünerek hareket edilmeye ve buna uygun tasarımlar yapılmaya başlanmıştır.

Mekânlar insanların ortak etkileşim sağlayabildikleri organizasyonlardır. Covid-19 pandemisi ile oluşan yenedünya düzeninde mekân etkileşimleri değişmiş, pandemi koşulları çerçevesinde yeniden düzenlenmeye başlanmıştır. İnsanların zorunlu olarak dikkat etmeye başladığı sosyal mesafe kavramı, mekân organizasyonlarını bu kavram çerçevesinde şekillendirmeye ve insanların bu alan sınırlarına dikkat ederek hareket etmesine neden olmuştur. Pandemi süreci ile kullanımı artan sosyal mesafe kavramı daha önceden karşımıza Edward Twitchell Hall'ın çalışmaları ile çıkmış ve bu kavram "kişiler arası mesafe" olarak tanımlanmıştır (Hall, 1966). Hall, *The Hidden Dimension* isimli araştırmasında dört farklı alan tanımlamıştır. Bu alanlar: mahrem alan (0-45 cm), kişisel alan (45-120 cm), toplumsal alan (120-360 cm), kamusal alan (360-760 cm) olarak ayrılmaktadır. Hall'ın çalışmasının doğrultusunda bakıldığında, virüs yayılımını azaltmak için bırakılması gerektiği belirtilen sosyal mesafe ölçüsü 150 cm olup, Hall'ın toplumsal alan için yaptığı mesafe sınırında kalmaktadır.

Pandemi süreci ile zorunlu hale gelen sosyal mesafe şartına uygun olarak geçici, esnek, değişebilir mekân çözümlerine ihtiyaç artmıştır. Pop up mekânlar belirtilen bu ihtiyaçlara cevap verebilmekte ve pandemi döneminde insanlara daha güvenilebilir bir ortam sunabilen organizasyonlar olarak karşımıza çıkmaktadır.

3. POP UP KAVRAMI VE MEKÂN KURGUSU

Pop up kavramı, sözlükte beklenmedik bir anda ve bir şekilde bir süreliğine aniden ortaya çıkmak olarak tanımlanmaktadır ("Pop up", t.y.). Çoğunlukla internet siteleri üzerinde karşımıza çıkan kötü yazılım reklamları olarak bilinen bu kavram mekân bazında incelendiğinde, aniden ortaya çıkıp sunması gereken veriyi ilettikten sonra bulunduğu konumdan kaldırılan, bazen başka yere kurgulanan mekânlar olarak düşünülebilmektedir.

Mimari yapı kurgusu, kalıcı, dayanıklı, sağlam temellerle kurgulanmakta ve konum ve zamanla ilişkilendirilmektedir. Ancak son yıllarda kısa süreli kullanımlara dayalı projeler artmaktadır. Bu tasarım türü geçici mimari, esnek mimari, pop up mimari gibi isimlerle anılabilmektedir. İnsanlar ile iş birliğine dayalı, farklı zaman ve konum kullanımları için uyarlanabilir tasarımlardır.

Mervis (2016), geçici mimari örnekleri, ilk olarak Antik Roma'da MÖ 58 yılında geçici amfi tiyatrolar olarak ortaya çıktığını belirtmiştir. Bu amfi tiyatrolar muhalefet bir kesim tarafından belirli sahne oyunları için sadece birkaç haftalık kullanım amacı ile oluşturulmuştur. İlerleyen tarihsel süreçte Fransa Kralı II. Henry'nin 1550 yılında festival güzergâhına yönlendirmek için yaptırdığı kemer enstalasyonlarında da geçici mimarinin ilk örnekleri görülmeye devam etmektedir. Fakat pop up mimarinin bilinen iyi örneklerinden birisi 1889 yılında Fransa'da gerçekleşen Dünya Fuarındaki *Exposition Universelle*'dir. Eyfel kulesinin girişinde konumlanan fuar yapısı daha sonradan bulunduğu yerden kaldırılıp farklı alanlarda kullanılmıştır. 1960'lardaki Archigram kolektifinin de düşünce alt yapısını oluşturan geçici, mobil, esnek pop up mekân düşüncesi daha sonraki süreçte Coachella Festivallerinden Dismaland sergisine kadar birçok alanda karşımıza çıkmıştır. (Mervis,2016)

Pop up mimari, kolay monte edilebilir, ucuz maliyetli ve tekrar kullanılabilir olması nedenleri ile doğal afetlerden sonra kullanımı uygundur. 2005 Katrina kasırgası, 2010 Haiti depremi, 2011 Thoko depremi ardından yaşanan tsunami gibi doğal afetler binlerce insanın yaşadığı yerden uzaklaşmasına neden olmuştur. Bu noktada barınma ve yaşamsal faaliyetleri sürdürme için ortaya çıkan pop up tasarımlar (örneğin bir konteyner yatakhane veya wc kabinleri) insanların ihtiyacı halinde ortaya çıkıp ihtiyaç durumu bittikten sonra ortadan kaldırılmıştır. Pop up tasarımlar bu dönemde sadece barınma ihtiyacı değil, insanlara daha fazlasını vermeyi hedeflemiştir. Anish Kapoor ve Arata Isozaki felaket sonrası şişme konser alanı tasarlamışlardır. Bu tasarım 1960'lardaki Archigram *Suitaloon* deneyimini hatırlatmaktadır (Mervis, 2016). Pop up mimarinin bu gibi afetlerde kullanımının görülmesi, 2019 ve sonrası epik pandemisi olan Covid-19 için de devam etmiş ve insanların ihtiyaç dahilinde etkileşim sağladıkları mekânlar olarak bu dönemde de kullanılmıştır.

Pop up mekânların asıl amacı; gereksinim duyulan etkileşim ve deneyime uygun, geçici, beklenmedik bir anda karşılaşılmayı mümkün kılan mekânlar oluşturulmasıdır. Örneğin bir işletmenin geçici olarak kurguladığı mağaza veya geçici kafe mekânları da bir pop up mekân örneğidir. Pandemi sürecinde oluşturulan PCR test çadırları veya daha önceden de kullanımda olan kan bağış çadırları da birer pop up mekân örneğidir. Kullanım amacı ve hitap ettiği kullanıcı yelpazesi oldukça geniş olan bu mekânlar ihtiyaç ve isteğe göre tasarlanabilmekte ve hedef kitle ile etkileşim sağlanabilmektedir.

Bu incelemeler doğrultusunda, pop up mekanlar pandemi şartlarına göre düzenlenerek yeni dünya şartlarına uygun tasarımlar oluşturulabilmektedir. Pop up mekânların tasarım özellikleri şu şekilde toparlanabilmektedir:

- Geçici sürelerle farklı konumlarda kullanılabilen, mobiliteye uygun ve modüler bir tasarıma sahip olmalıdır.
- Sürdürülebilir ve ekonomik olabilmelidir. Dönüştürülebilir, farklı veya aynı amaçla tekrar kullanılabilir olmalıdır. Bu sayede malzeme kaynaklarının azalmamasına katkı sağlayarak sürdürülebilirlik hedeflerine uyum sağlamaktadır.
- Yeniden işlevlendirilebilir olmalıdır. Kullanım ihtiyacı sona erdiğinde devre dışı kalmak yerine yeni işlevin gereklerine göre düzenlenerek, tekrar kullanılabilen mekanlar oluşturulabilmelidir.
- Kullanıcı deneyimine izin veren etkileşimli yüzeyler uygulanmalıdır (Karagöz,2014).
- Sanat eseri sergiler gibi kurgulanmalıdır. Etkileşim kuran kişilerde sergideymiş hissi uyandırmalıdır. Genellikle enstalasyon sanatından faydalanılır. Sergilenen ürünler bir sanat eseri gibi etkileyici bir stant veya herhangi bir kurgu üzerinde konumlandırılır (Özçam,2017).
- Akılda kalıcı olmalıdır. Tasarlanan öğeler kişilerde unutulmaz bir deneyim yaşatmalıdır (Gregory,2009).
- Kalıcı bir mekân olmadığı için, yaratıcılığı teşvik etmelidir (Dias, 2015).
- Pandemi sürecine entegre edilebilir olmalı, sürecin şartlarına göre gerekli kişi sayısına hizmet verebilmelidir.
- Fiziksel mesafeyi koruyacak şekilde mekân tasarım süreci ve mekânların nitelikleri düşünülmelidir. (Alıcı,2020)

Bahsedilen özellikler çerçevesinde görülmektedir ki: pop up mekân tasarım kriterleri pandemi şartları ile uyum sağlayabilecek yapıdadır. Pop up mekânlar ihtiyaca göre ve çevre koşullarına göre organize edilebilmektedir. Ancak tasarım sürecinde ve seçilen malzemelerde estetik kaygılar kadar hijyenik şartlar da göz önünde bulundurulmalıdır.

4. MATERYAL VE YÖNTEM

Bu makalenin araştırma yöntemi nitel araştırma yöntemlerinden durum çalışması olarak belirlenmiştir. Merriam (2013) durum çalışmasını sınırlı bir sistemin derinlemesine betimlenmesi olduğunu söylemektedir. Belgeye ve görsel kaynaklara dayalı kaynak araştırması ile çalışılarak hazırlanan makale içerisinde Türkiye’de ve dünyada uygulanan pop up mekân ve pandemi mekânları

incelemeleri yapılmıştır. Türkiye içerisinde 3 adet, Türkiye dışından ise 12 adet olmak üzere 15 adet pop up mekân tasarımı incelenmiş, pandemi dönemine entegrasyonu üzerinde araştırma yapılmıştır. Bu mekânlar seçilirken pandemi öncesi yapılmış mekânların pandemiye entegre edilebilecek çözümler olmalarına veya pandemi sonrası bu amaçla yapılmış tasarımlar olmalarına dikkat edilmiştir. Çalışmada pop up mekânlar konumlandırılmaları ve kullanım amaçlarına göre, belirli başlıklar altında sınırlandırılarak örnekler üzerinden incelenmiştir. Bu bağlamda araştırma konusu, pop up mekânlar ve pandemi sürecindeki kullanım şekilleridir. Araştırmanın gerçekleştirildiği dönem, genel olarak 2019-Covid pandemisi süreci ve pop up mekân kullanılan tüm süreçlerdir. Araştırma, yapılan mekân incelemeleri sırasında görseller ile desteklenmiş, araştırma boyunca literatürde yer alan kaynaklardan yararlanılmıştır. Bu çalışma sırasında karşılaşılan sorunlar arasında pandemik pop up mekân tasarımlarının daha çok deneysel kalması yer almaktadır. Ayrıca literatürdeki eksiklikler belirlenerek yeni tanımlamalar önerilmiştir.

5. BULGULAR

Pop up mekânlar günlük yaşantımızda sıklıkla karşılaştığımız, bazen fark etmeden bile etkileşim kurabildiğimiz mekânlardır. Bu mekânların odağında insan etkileşimi yer almaktadır. Los Angeles merkezli deneyimsel mobil tasarım evi *Open For Humans*'ın Tasarım Müdürü Melanie Ryan, "Mimarlık bir deneyime dönüştü. Üstelik tasarım ile sanat enstalasyonu arasındaki farkı bilinçli olarak söylemenin zor olduğu bir deneyim." demektedir (Mervis, 2016). Pop up mekânlar belirli başlıklar altında ayrılabilir. Bu ayrım, pop up mekânların kullanım türü, içeriği, kullanım nedeni gibi sınıflandırmalar yapılarak oluşturulabilir. Daha önceden yapılmış belirli sınıflandırmalar vardır. Bu konuda Karagöz (2012), pop up mekânları üç tipte sınıflandırmış ve eklemiştir;

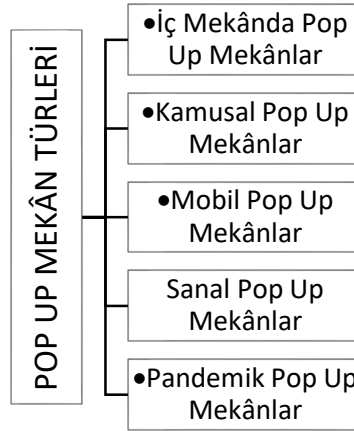
“İç mekânda yer alan pop-up mekânlar: Mevcut alanlardaki geçici süreler için tasarlanan mekânlardır.

Mobil olarak tasarlanan pop-up mekânlar: Birbirinden farklı karaktere sahip yerlerde konumlanabilen ve mobilitesi olan (hareket edebilen, taşınabilen, demontable ve benzeri) mekânlardır.

Sanal pop-up mekânlar: Fiziksel deneyimin ötesine geçen ve zenginleştirilmiş gerçeklik (augmented reality) yöntemini kullanarak bilgisayar ortamında canlandırılan üç boyutlu görüntülerin, insanda gerçeklik algısı yaratacak biçimde deneyimlendiği / deneyimletildiği mekânlardır.”

Fakat bu sınıflandırma, 2019 senesinde hayatımıza dahil olan global pandemi kavramı ile literatürde yetersiz kalmış ve yeni bir sınıflandırma çalışması yapılmasına ihtiyaç duyulmuştur. Bu bağlamda

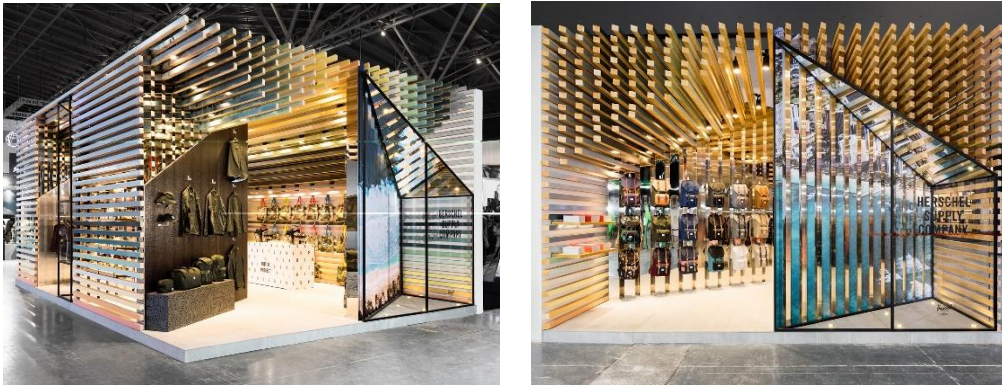
yapılan sınıflandırmaya pandemi süreci de dâhil edilerek, bu mekânlar “Pandemik Pop Up Mekânlar” 5 başlık altında sınıflandırılmıştır (Şekil 1).



Şekil.1 Pop up mekânların sınıflandırılması

5.1. Mekân İçinde Mekân, İç Mekândaki Pop Up Mekânlar

Pop up mekânlar belirli mevcut mekânlar içerisinde kurgulanabilmektedir. Karşımıza alışveriş merkezi içerisinde bir mağaza, iç mekânlar içerisinde strüktürel olarak oluşturulmuş sergileme ve etkileşim alanları, geçici süreliğine, geçici iç mekânlara konumlanan organizasyonlar olarak çıkabilmektedir. *Herschel* markasının, Linehouse mimarlık ofisi tarafından tasarladığı pop up mağazasında markanın ürünlerinin satışı amaçlanmıştır. İç mekânlarda kurgulanabilen bu strüktürel pop up mağaza alışveriş merkezlerinde kullanılabilmektedir. Yatay olarak konumlandırılmış ahşap duvarları müşterilerin karşısına beklenmedik yerde çıkarak mağazanın iç mekânına insanları çeker nitelikte tasarlanmıştır (Şekil 2).



Şekil 2. Herschel markasının pop up mağazası (“Pop-Up Structure”,2017)

Yine aynı pazarlama mantığı ile kurulan *Samsung* pop up mağazası 2016 yılında Almanya’nın en işlek alışveriş mağazalarından biri içerisine yerleştirilmiş ve Almanya’daki Samsung lansmanını

desteklemiştir. Lansman süresince konumlandığı yerde kalan pop up mağaza, süresi dolduktan sonra kaldırılmıştır (Şekil 3).



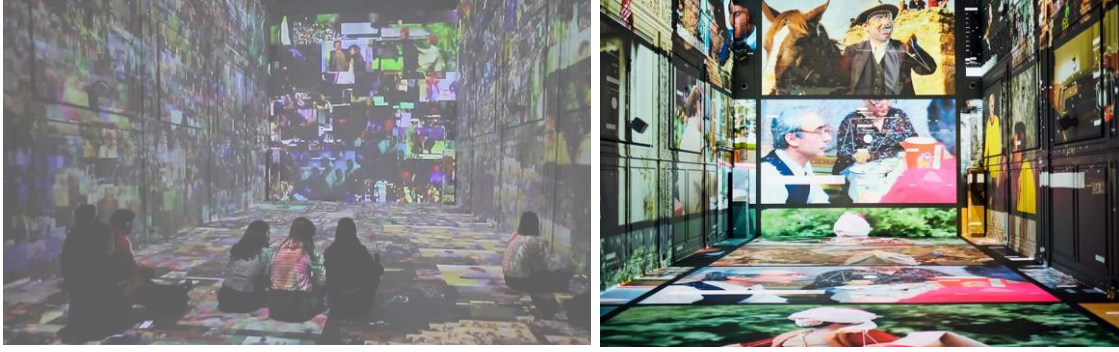
Şekil 3. Samsung pop up mağazası (“Frankfurt Am Main”, 2016)

İç mekânda kurgulanan pop up’lara başka bir örnek olarak, Nadir Afonso Geçici Müzesi verilebilir. 2021 yılında Lizbon, Portekiz’de Centro Colombo isimli alışveriş merkezine yerleştirilen geçici müze temmuz ayından eylül ayına kadar burada kalmış, süre sonunda buradan kaldırılmıştır. Alışveriş merkezinin merkezindeki büyük boş alanda yer almaktadır, ölçek, yoğunluk ve ritimde farklılıklar sağlayarak insanların dikkatini çekmektedir. (Şekil 4)



Şekil 4. Nadir Afonso Geçici Müzesi (“Nadir Afonso Geçici”, t.y.)

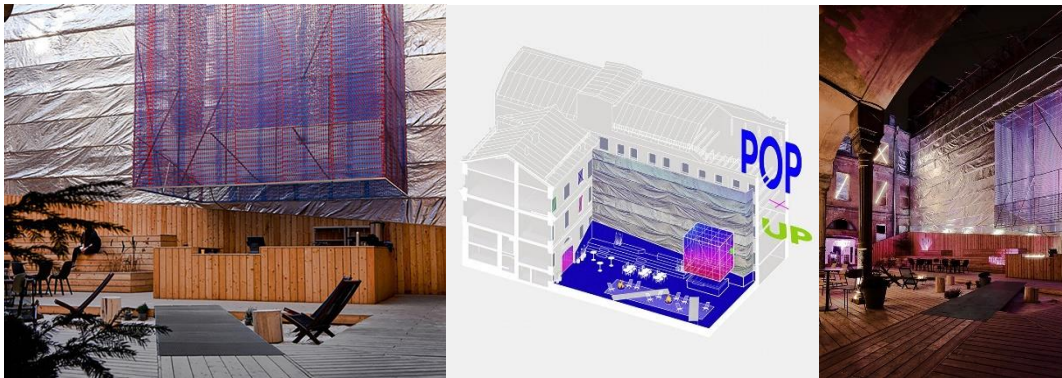
İstanbul’da Kasım 2021’de açılan Hope Alkazar, bünyesinde geçici etkinlikler barındırması özelliği sayesinde pop up mekân olarak tanımlanabilmektedir. Geçici süreler ile geçici etkinliklere ev sahipliği yapan bu mekânda bulunan Alkazar Rüyası, Refik Anadol’un görsel medya çalışmasıdır. Bu dijital deneyim birkaç ay sürerek Alkazar Sineması’nın geçmiş zamanlardaki dijital belleğini sunan bir enstalasyon çalışmasıdır. 20 dakikalık deneyim süresince hem bu dijital belleği izleme hem de etkileşimli yüzeyler sayesinde interaktif bir hareket deneyimi yaşatmaktadır. Covid-19 tedbirleri kapsamında gerekli önlemler alınmış ve bu mekâna sosyal mesafe kuralları kapsamında randevu sistemi ve kişi sayısı sınırlandırması ile giriş yapılmaktadır (Şekil 5).



Şekil 5. Hope Alkazar bünyesindeki Alkazar Rüyası (“HOPE Alkazar: Tarihi”, 2021)

5.2. Ortak Kullanımdaki Kamusal Pop Up Mekânlar

Pop up tasarımlar insanları birleştirici ve etkileşime geçirici özelliklere sahiptir. Geçici sürelerle konumlanması insanların görme ve deneyimle isteğini arttırmakta bu sayede daha çok etkileşim sağlanmaktadır. Bu kamusal pop up alanların kullanımı pandeminin oluşması ile daha da artmıştır. Ortak alanlarda, daha hijyenik, mesafeli tasarımlar yapılmaya başlanmış, insanları açık alanlara yönelmeleri sağlanmıştır. Bu amaçla çoğu buluşma noktası açık alanlarda, daha steril ve sağlık açısından daha güvenilir olabilecek şekilde yapılmaya başlanmıştır. Third Place, 2020 yılında Rusya’da yapılan bir pop up mekân organizasyonudur. Tarihi bir binanın avlusu düzenlenerek pandemi süresince insanların açık alanda etkileşim sağlayabileceği bir mekâna dönüştürülmüştür. Avludaki pop up alan içerisindeki çeşitli oturma alanları pandemi süresince kapalı alanda bulunan ve insan etkileşimini daha güvenilir hale getirmek isteyen insanlar için tercih edilen bir tasarım alanı olmuştur. Saint Petersburg’daki bu tarihi bina uzun süre kullanılmaması sonucunda pandemi döneminde bu şekilde bir restorasyona girilerek insanlara ortak kullanım için Covid-19 yayılım tehlikesi daha az olan bir buluşma noktası oluşturulmuştur (Şekil 6).



Şekil 6. Third Place isimli pop up avlu (Uğur, 2021)

Ülkemizde, insan etkileşiminin yaygın olduğu İstanbul’daki Beşiktaş Meydanında da açık kamusal alanlar oluşturulmak için çalışmalar yapılmıştır. Çok işlevli, deneysel, insanları buluşturan bir

kamusal pop up mekân yapmayı amaçlayan tasarımcılar “Pop up Park’ı” 10 gün sürecek bir etkileşim için Beşiktaş’a konumlandırmışlardır. Hızla değişen kullanıcı kitlesine çok işlevli, mobil, kişiselleştirilebilir yapısı ile ihtiyaç duyduğu etkileşimi sunan bu modüler pop up mekân pandemi içerisindeki sosyal mesafe kavramını da destekler nitelikte oluşturulmuştur. Pandemi dönemi için sosyal bir buluşturucu olmuş, insanların etkileşim oranının yüksek olduğu yerde konumlandırılarak şehir içerisinde bir durak noktası sunmuştur (Şekil 7).



Şekil 7. Beşiktaş’ta bulunan pop up park (“Pop up park İstanbul”, 2020)

Pop up mekânların esnek ve modüler olması özelliklerinden yola çıkarak Zaha Hadid, 2021 Venedik Bienali için insanları buluşturan modüler alanlar tasarlamıştır. Pandemi sonrası yeni gereksinimlerin ortaya çıkmasıyla çağdaş toplantı alanları oluşturan Hadid, modüler tasarım sayesinde tasarımın kolayca sökülüp taşınmasına, yeniden işlevlendirilerek farklı amaçlarla kullanılmasına olanak sağlamıştır. Sürdürülebilirlik kavramına da dikkat ederek tasarlanan podlar geri dönüştürülebilen bileşenler ile minimum atık sağlayacak şekilde düşünülmüştür (Şekil 8).



Şekil 8. ZHA modüler buluşma alanı (Stouhi, 2021)

5.3.Kalıcı Adresi Olmayan, Mobil Pop Up Mekânlar

Pop up mekânların tercih edilmesindeki önemli etkenlerden biri de mobiliteye sahip olmasıdır. Demonte edilip farklı konumlarda yeniden kurulabilen, hedeflediği kitleye ulaştıktan sonra başka kitlelere de ulaşmak için yer değiştirilebilen mekânlar pop up mekânların avantajları arasında yer almaktadır. Sadece bir strüktürel kurgudan oluşturulabileceği gibi tamamen kapalı bir mekan veya tekerlekler üzerinde hareketli bir geçici mekan kurgusu oluşturulabilmektedir. Pop up mekânlar çok farklı amaçlar için kullanılabilir. Örneğin; sadece estetik amaçlarla düzenlenebilir, sağlık

hizmeti verebilir veya reklam yapmak amaçlanabilir. Beyoğlu’ndaki Işık Yolu Sergisi (2021), Gezi Parkı’ndan Galataport’a kadar giden rota üzerinde 11 farklı sanatçının pop up enstalasyon çalışmasını barındırmaktadır. Farklı noktalardaki farklı sanatçıların enstalasyon çalışmaları sergi süresince Beyoğlu’nun belirli noktalarında insanların karşısına çıkmış ve süre sonunda kaldırılmıştır. Bunlardan birisi de Kitchen-ist firmasının *Follow the light!* enstalasyonudur. İstiklal Caddesi üzerinde bir oturma elemanı çevresinde kurgulanmış, insanları deneyimleme süresince etkileşimde kalmış ve 14 Kasım 2021 tarihinde bulunduğu yerden kaldırılarak farklı yerlerde kullanabilecek, bir pop up tasarıma dönüşmüştür (Şekil 9).



Şekil 9. Follow the Light! enstalasyon çalışması (Kitchen-ist, 2021)

Dünyanın her yerinde bu tür farklı yerlerde konumlanabilen çalışmaları görmek mümkündür. İsveç’te kurgulanan Solar Egg (2017) odası da bu organizasyonların örneklerinden biridir. İnsanların buluşma noktası olarak kurgulanan bu heykel çalışması, dış yüzeyindeki ayna kaplaması sayesinde bulunduğu çevreyi yüzeyinde yansıtmaktadır. Konumlandığı farklı yerlerde farklı yansımalar sunarak çevredeki karmaşıklığı aktarması amaçlanmıştır. Kiruna (Nisan, 2017), Paris (Kasım, 2017), Stockholm (Ocak, 2018), Kopenhag (Eylül, 2018) ve Minneapolis (Mart, 2019) Solar Egg’in konumlandığı yerlerden bazılarıdır (Şekil 10).



Şekil 10. Farklı konumlarda bulunan Solar Egg (“Solar egg”, 2017)

Covid-19 pandemisinin hayatımıza girmesi ile birlikte virüs yayılımını engellemek amaçlı birçok tasarım yapılmış ve uygulanmıştır. Bunlardan birisi de doktorlar için tasarlanan “*Mobile PPS*” koruyucu tüpleridir. Doktorların enfeksiyona maruz kalmaması için koruyucu bir alan olarak

oluşturan Mobile PPS, farklı konumlarda kurgulanabilir tedavi ünitesidir. Havalandırması dış mekâna verilerek, kapalı ortamlarda steril bir iç mekân yaratmak istenmiştir. Doktorların hastalara müdahale edebileceği boşluklar oluşturularak virüs yayılımını engellenecek şekilde tedaviyi mümkün kılan bir tasarımıdır (Şekil 11).



Şekil 11. Doktorlar için kişisel koruma alanı ("Mobile PPS", 2020)

5.4. Sanal Pop Up Mekânlar

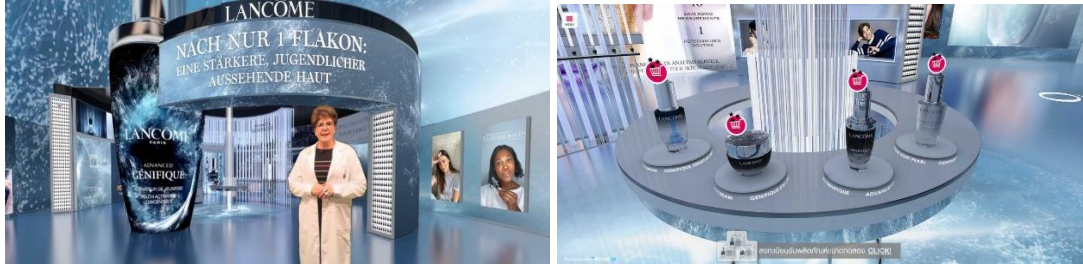
Pop up mekânların deneyim yaşatabilmesi birçok markanın ürünlerini pazarlamaları noktasında etkili bir özellik olmuştur. Bu deneyimi gelişen teknoloji ile destekleyerek kullanma tercihini yapan markalar sanal mağaza deneyimi yaşatabilecek tasarımlar yaparak pop up mekânlar içerisinde bu etkileşimi sağlamışlardır. Bu tür pop up mekânlara örnek olarak IKEA, 2017 yılında Kuveyt, Ürdün ve Fas'ta bir pop up mağaza açmıştır. Bu mağaza sanal gerçeklik ile ürünlerini sunarken insanların VR gözlük takarak seçmiş olduğu öğeleri satın alma seçeneği sunarak pop up mekân deneyimi sayesinde pazarlama hedeflerini geliştirmişlerdir. 4 aylık deneyim sonucunda ortadan kaldırılan bu pop up, etkileşim sağladığı süre boyunca bulunduğu lokasyonun trafiğini %19 artırmıştır (Şekil 12).



Şekil 12. Sanal IKEA mağaza deneyimi ("IKEA", 2017)

Bir kozmetik markası olan Lancome de sanal pop up deneyimini kullanmıştır. Covid-19 virüsünün etkisi ile yapılan kısıtlamalar, alışveriş deneyimini sanal ortama yönlendirme noktasında etkili olmuştur. ByondXR aracılığı ile oluşturulan sanal pop up mağazası, mağaza mekânını sanal olarak oluşturup ürünlerle etkileşim kurulmasına olanak sağlamıştır. Sanal mağaza içerisinde gezerek ürünlere ulaşabilir olması ve oyunlar ile desteklenerek ürünlerin etkileşimini sağlaması marka için

geçici süreli kapanma döneminde önemli bir fayda sağlamıştır. Bu deneyim Covid-19 kısıtlamaları süresince müşterilerin ulaşabileceği bir mekân olarak hizmet vermiştir (Şekil 13).



Şekil 13. Sanal Lancome pop up mağazası (ByondXR, 2021)

5.5.Pandemik Pop Up Mekânlar

Pandemi döneminde insanların etkileşim içerisinde olmaları için pek çok mekân tasarlanmıştır. Bu mekânların organizasyonunda sosyal mesafe kavramı, hijyen koşulları, virüs yayılım hızını sınırlandırma gibi olgular göz önünde bulundurulmuş mekân organizasyonları bu kavramlar dahilinde yapılmıştır. Bu süreçte eğitim aksamış, tüm dünya genelinde yüz yüze yapılan eğitim öğretime ara verilmiş, çevrimiçi yöntemler araştırılarak uzaktan eğitim modeline geçilmeye çalışılmıştır. Fakat uzun vadede bu kavram eksiklikler doğurmuş, yeni mekân çözümlerine ihtiyaç duyulmuştur. Bu ihtiyaçlara çözüm bulmak üzere Skidmore, Owings & Merrill modüler bir pop up okul tasarlanmıştır. Okullardaki yoğunluk, hava sirkülasyonu ve esneklik gibi temel sorunları çözme pratiğinde sınıf sistemi, sosyal mesafe, sağlık ve güvenlik endişelerini de çözüme kavuşturmaktadır. Tasarım ekibi, birden fazla yere hızlıca yerleştirilebilen bu okulun öğrencilerin sağlıklarından ödün vermeden yüz yüze öğrenmelerini sağlamayı amaçladığını belirtmektedir. Tasarım sırasında uygulanan yöntemler pandemi mekânları için gerekli organizasyonları sağlamaktadır ve virüs yayılım hızını kontrol edebilmektedir. Bu pop up sınıf modülleri gerektiği miktarda birleşerek okul oluşturabilir, farklı konumlarda kullanılabilir özelliktedir (Şekil 14).



Şekil 14. Covid'e duyarlı pop up okul (Baldwin, 2020)

Her ne kadar virüs yayılımını kontrol etmeye çalışılsa da kesin çözüm yolu bulunamamıştır ve virüse yakalanmalar devam etmektedir. PCR testleri için kurulan çadırlar da birer pop up mekândır. Pandemi dönemi içerisinde test ünitelerinin tasarımı önem kazanmıştır. Bazı tasarımcılar sanatın iyileştirici gücünü işin içine katarak test ve aşılama ünitelerini insanların ortak alanlarına çevirmek ve insan psikolojisine iyi gelmeyi hedeflemişlerdir. Bu hedefler doğrultusunda KooZA/rch mimarlık ekibi, “Art x Pop Up Covid-19 Test Merkezi’ni (2020)” tasarlamışlardır. Proje, Ontario Halk Sağlığı Merkezi ve Toronto’lu duvar sanatçılarının iş birliğinde ilerleyecek olup, demonte edilebilir şekilde yapılarak ihtiyaç duyulan merkezlerde kullanıma gönderilebilecektir. Modüler yapısı, aşı merkezi ve test merkezlerini birbirinden ayırarak virüs yayılım tehlikesini ortadan kaldırmayı hedeflemiştir. Bu test merkezi şehrin test ve aşı ihtiyacını karşılamının yanı sıra kamusal sanatı teşvik etme amaçlı farklı sanatçı enstalasyonlarına yer vermektedir. Bu proje, insanların test verme korkusunu yenmek, aşılama ve test oranlarını yükseltmek için teşvik edici olmayı amaçlamaktadır (Şekil 15).



Şekil 15. Art X Pop Up covid-19 test merkezi (KooZArch, 2020)

Benzer amaçlarla tasarlanan bir başka proje ise mobil test ünitesi olan “*M-Rad, Test Ünitesi*’dir”. Bu ünite mobil olarak seyahat edebilir tasarımda yapılmış olup hem antikor testi hem de Covid-19 testinin yapılabilirdiği bir ünite olarak tasarlanmıştır. Dış cephede kullanılan bakır alaşımın virüs tutmama özelliği sayesinde antipatojenik bir yüzey oluşturularak virüs yayılımını azaltmak hedeflenmiştir. Ünite içerisindeki çalışanları virüs yayılımından koruma amaçlı bir paravan ve kol boyu plastik eldiven kullanılmıştır. Pop up mekânların özellikleri arasında yer alan yeniden işlevlendirilebilme özelliği sayesinde Covid-19 sonrası kullanım ihtiyacının ortadan kalkması ile evsiz insanlar için bir bakım ünitesine çevrilmesi hedeflenmektedir (Şekil 16).



Şekil 16. Mobil covid-19 test ünitesi (Hitti, 2020)

Bu tasarımlar, uzun süredir kullanılan kan bağışısı çadırlarından ilham alarak oluşturulmuştur. Ülkemizde Kızılay tarafından farklı zamanlarda farklı konumlarda kullanılan kan bağışısı çadırları, yer değiştirebilme, esnek kullanım, ihtiyaç süresi sonunda kaldırılabilme gibi özellikleri sayesinde pop up mekânlar olarak nitelendirilebilmektedir. Prefabrik sahra hastane binaları, kolayca sökülüp bir başka alana taşınarak, ihtiyacınızı farklı noktalarda karşılamada rahatlıkla kullanılabilecek tasarıma sahip prefabrik hastane modülleridir.

İncelenen örnekler sonucu oluşturulan Tablo 1'e göre, Covid-19 pandemisi sonrasında pop up mekânlar için tasarım ihtiyaçlarında değişimler görülmüştür.

Tablo 1

İncelenen Mekânların Pandemi Entegrasyonu Bağlamında Karşılaştırılması

İncelenen Mekân Adı	Pandemi Öncesi / Pandemi Sonrası Tasarlanma s1	Açık Alan Kullanımı	Kullanıcı Sayısında Sınırlama - (Sosyal Mesafe)	Sanal Ortam	Hava Sirkülasyonu	Hijyen Kaygısı
5.1.1.Herschell Pop Up Structure	Pandemi Öncesi				X	
5.1.2.Samsung Pop Up Store	Pandemi Öncesi				X	
5.1.3.Nadir Ofonso Geçici Müzesi	Pandemi Sonrası		X			X
5.1.4.Alkazar Sineması	Pandemi Sonrası		X		X	X
5.2.1.Pop Up Avlu: Third Place	Pandemi Sonrası	X	X		X	X
5.2.2.Pop Up Park	Pandemi Sonrası	X	X		X	X
5.2.3.ZHA Modüler Toplantı Odası	Pandemi Sonrası	X	X		X	X
5.3.1.Follow The Light	Pandemi Sonrası	X	X		X	X
5.3.2. Solar Egg	Pandemi Öncesi	X				
5.3.3. Mobile PPS	Pandemi Sonrası		X		X	X

5.4.1.IKEA, VR Mağaza	Pandemi Öncesi			X		
5.4.2.Lancome X ByondXR Mağaza	Pandemi Öncesi			X		
5.5.1.Pop Up Okul	Pandemi Sonrası	X	X		X	X
5.5.2.Pop Up Covid Merkezi	Pandemi Sonrası	X	X		X	X
5.5.3.Mobil Covid Test Ünitesi	Pandemi Sonrası	X	X		X	X
5.5.4.Pandemik Hastaneler	Pandemi Sonrası	X	X		X	X

Belirtilen bu 15 mekânın seçilme nedeni, tasarlandığı dönemde dikkat çeken mekânlar olmalarıdır. Pandemi öncesinde ve pandemi sonrasında tasarlanan bu pop up mekânlarda pandemi olgusu ile hangi ihtiyaçların şekillendiğini anlayabilmek için bu mekânlar tercih edilmiştir. Yapılan karşılaştırmaya göre, pandemi sonrasında pop up mekân kurgulanmaları daha hijyenik, sosyal mesafeyi sağlayan, belirli sınırlamalar ile düzenlenen mekânlar olarak şekillenmiştir. Pandemi kaygısı ile tasarlanmayan mekânlarda ise pandemi sonrası değişimler yapılmakta ve pandemiye entegre edilmeleri amaçlanmaktadır. Pandemi öncesi mekân tasarımlarında ise bu kaygısal değişime pop up mekânların daha kolay entegre edilebileceği söylenebilir.

6. SONUÇ

Bu çalışma kapsamında pop up mekânlar incelenmiş, pandemi dönemindeki kullanım alanları araştırılarak araştırma soruları geliştirilmiştir. Bu sorular pandemi içerisinde pop up mekân kullanımı nasıl olması gerektiği, yapılan tasarımlarda nelere dikkat edildiği ve geliştirmek için neler yapılabileceğidir.

Pop up mekânlar ulaşılabilinen kaynaklara göre Antik Roma'dan itibaren insanların ihtiyaçlarına karşılık veren tasarımlar olarak kullanılmaktadır. Bu ihtiyaç dönem içerisinde farklılaşmış, pop up mekânlar da bu farklılıkların ihtiyaçlarına cevap vermiştir. Pop up mekânların akılda kalıcı, insan etkileşimi odaklı, beklenmedik mekânlar olması markaların ürünlerini pazarlama noktasında sıklıkla kullandığı organizasyonlar olmasına neden olmuştur. Bir müze veya sergi topluluklarının da insanlarda varlığını bildirme amacıyla sanat eserlerini pop up tasarımlar olarak insanların karşısına çıkarması insanlarda merak duygusu uyandırarak bu mekânları deneyimlemesini sağlamaktadır. Sanatçılar da çalışmalarını pop up enstalasyonlar olarak sergileyebilmekte, sergi konumunu

değiştirerek farklı kitlelerde farkındalık oluşturabilmektedir. 2019 ve sonrasındaki dönem içerisinde ise toplumsal ve bireysel ihtiyaçlar Covid-19 pandemisi çevresinde şekillenmiştir. Pop up mekânların mobil, esnek, işlevlendirilebilir, geçici mekânlar olması bu mekânlara duyulan ilgiyi artırmış, kullanım alanlarını genişletmiştir. Evrensel bir pandemi olan Covid-19'un karşımıza pop up bir şekilde çıkması dünya genelinde beklenmedik bir durum olmuştur. Bu yüzden yetersiz sağlık altyapısı, sürekli evde kalmayı gerektiren virüs yayılımı sonucu uygun olmayan konut yapıları, kamusal alandaki eksiklikler fark edilmiş olup buna uygun mimari ve tasarımsal çözümler geliştirilmeye başlanmıştır. Bu noktada başvuru pop up tasarımlar ihtiyaçlara karşılık vermiştir. İnsanların varlığını sürdüren bu virüs ile ne kadar yaşayacağını bilememesi ve ihtiyaç halinin bitmesi durumunda farklı işlevlerle kullanılabilecek olması pop up mekân kullanımını teşvik edici bir etki olmuştur. Pandemi sürecinin başında insanların dış dünya ile etkileşim kurmaktan korkması bu tasarımların gelişmesini sınırlamıştır fakat belirli bir zaman sonrasında ortadan kaldırılan kısıtlamalar ve insanların daha güvenilir mekân kurgularına yönelmesi pop up mekân tasarımlarına duyulan ilgiyi artırmıştır. Pandemi ile eklenen işlevler Tablo 2 ile belirtilmiştir. Pandemi öncesi pop up mekân kurguları incelenerek karşılaştırma yapılmıştır.

Tablo 2

Pandemi Öncesi Pop up Mekânlar ile Pandemik Pop up Mekânların Kullanım Karşılaştırması

Pandemi Öncesi Pop Up Mekânların Kullanımı	Pandemik Pop Up Mekânların Kullanımı
Estetik kaygısı ön plandadır. Yaygın kullanım şekli pazarlama sektörüdür.	Sosyal mesafe ve hijyen kaygısı ön plandadır. Yaygın kullanım şekli pandemik alanlar yaratmaktır.
Çoğunlukla markalar için kurgulanır.	Çoğunlukla PCR testleri ve hastane hizmeti için kurgulanır.
Strüktürel formda iç mekânlarda daha çok tercih edilir.	Mobil olarak dış mekânlarda daha çok tercih edilir.
Reklam ihtiyacı doğrultusunda insan etkileşiminin çok olduğu noktalarda uygulanır.	Sağlık ihtiyacı doğrultusunda acil noktalarda uygulanır.
Tasarım odaklı olduğu için imalat süreci daha uzundur.	İhtiyaç odaklı olduğu için hızlı imalat sürecine sahiptir.

Yapılan araştırmalar sonucunda pandemi süreci içerisinde pandemik pop up mekânların, kapalı mekân deneyimlerine oranla daha çok tercih edildiği, sağlık anlamında daha güvenli ve insanları birleştirme noktasında daha etkili olduğu ve kullanım alanlarının arttığı sonucuna ulaşılmıştır.

Pandemi döneminde çoğunlukla sağlık alanında kullanılan pop up mekânlar, kullanım alanlarının ihtiyaçlarına göre şekillenmektedir.

Pandemi sürecinde ihtiyaç duyulan geçici mekân çözümlerinin araştırıldığı yeni çalışmalara katkı sağlayan bu çalışma, aynı zamanda gelişime de açıktır. Yapılan çalışma sonucunda bir pop up mekân önerisi olarak, şehrin yoğun noktalarına kurgulanabilecek mobil çalışma odası düşünülebilir. Pandemi süreci ile hayatımıza dâhil olan çevrimiçi ders ve toplantılar için durak noktaları oluşturacak bu pandemik pop up çalışma alanları farklı yerlerde farklı zamanlarda kurgulanarak pop up mekânların mobil, geçici, aniden karşılaşılan mekânlar olarak belirtilen özelliklerini karşılayabilecektir. Metaverse kavramını da dâhil ederek, ileri teknoloji toplantıların da yapılabileceği kapsül odalar üzerinde çalışma yapılabilir. İlerleyen süreçte deneysel tasarımların hayata geçirilmesi sonucunda bu çalışmanın teorik altyapısı kullanılarak daha çok veri elde edilebilir bu bağlamda çalışmadaki inşa edilmeyen mekân analizlerindeki eksiklikler yapılacak sonraki çalışmalarda incelenerek mimarlık ve tasarım alanına yeni katkılar yapılabilir.

Teşekkür ve Bilgi Notu

Bu makale, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü İç Mimarlık Ana Bilim Dalı'nda tamamlanan Bilimsel Araştırma Yöntemleri ve Etik isimli yüksek lisans dersi süresince üretilmiştir. Dersin yürütücüsü Arş. Gör. Dr. Gamze Ergin'e katkılarından dolayı teşekkür ederim. Makalede, ulusal ve uluslararası araştırma ve yayın etiğine uyulmuştur. Çalışmada Etik Kurul izni gerekmemiştir.

Çıkar Çatışması Beyanı

Yazarlar herhangi bir çıkar çatışması olmadığını beyan etmektedir.

Araştırmacıların Katkı Oranı Beyan Özeti

Makale tek yazarlıdır.

KAYNAKÇA

Alıcı, S. (2020). Post pandemi döneminde mekân tasarımı. S. Thakue ve A. Yadav (Ed.) International Conference on Covid-19 (s.445-457) içinde. Ankara: Iksad Publishing House. Erişim adresi: https://www.researchgate.net/publication/344507910_POST_PANDEMI_DONEMINDE_MEKAN_TASARIMI/citations

Altan, İ. (2012). Mimarlıkta mekan kavramı. *Psikoloji Çalışmaları Dergisi* , 19 (0) , 75-88 . Erişim adresi: <https://dergipark.org.tr/en/pub/iupcd/issue/9414/118010>

- Asar, H. (2013). *Mimari mekân okumasında algısal deneyim analizinin bir yöntem yardımıyla irdelenmesi* (Yüksek Lisans Tezi). Erişim adresi: <http://openaccess.ogu.edu.tr:8080/xmlui/handle/11684/750>
- Baldwin, E. (2020). SOM Designs covid'e duyarlı pop-up okul. Erişim adresi: <https://www.archdaily.com/947828/som-designs-covid-responsive-pop-up-school> ISSN 0719-8884
- ByondXR. (2021). Lancôme & ByondXR: Revolutionizing ecommerce with 3D virtual experiences. [Blog yazısı]. Erişim adresi: <https://www.byondxr.com/newsletter/lancome-byondxr-revolutionizing-ecommerce-with-3d-virtual-experiences/>
- Cordan, Ö. ve Karagöz, E. (2013). Pop up mekân tasarımı ve pazarlama ilişkisi . *Karadeniz Sosyal Bilimler Dergisi*, 5(9). Erişim adresi: <https://dergipark.org.tr/tr/pub/ksbd/issue/16222/16989>
- Dias, J. (2015). Pop up the ephemerality looking for its design. *International E-journal of Advances in Social Sciences* 1(3), 322.
- Frankfurt Am Main. (2016, 28 Haziran). Samsung pop-up store by Cheil Germany, Frankfurt – Germany. [Blog yazısı]. Erişim adresi: <https://retaildesignblog.net/2016/06/28/samsung-pop-up-store-by-cheil-germany-frankfurt-germany/>
- Gregory, S. (2009, 6 Kasım). Why pop up shops are hot.[Blog yazısı]. Erişim adresi: <http://content.time.com/time/subscriber/article/0,33009,1940675,00.html>
- Hall, E.T. (1966). *The hidden dimension*. New York: Anehor Doubleday Books, Erişim adresi: <http://index-of.es/z0ro-Repository-2/Cyber/03%20-%20General%20Science/The%20Hidden%20Dimension%20-%20Edward%20Hall.pdf>
- Hasol, D. (2012). *Ansiklopedik Mimarlık Sözlüğü*, İstanbul: Yem Yayınları, 7.Baskı, 1998, s.306.
- Hitti, N. (2020). *M-Rad designs mobile Covid-19 testing unit concept from "virus-destroying" copper*. Erişim adresi: <https://www.dezeen.com/2020/05/07/m-rad-covid-19-testing-unit-copper-design/>
- HOPE Alkazar: Tarihi sinemadan hareketin sahnesine. (2021, 24 Kasım) Erişim adresi: <https://www.themaggar.com/hope-alkazar-beyoglu/>
- IKEA (2017). Erişim adresi: <https://demodern.com/projects/ikea-vr-immense>.
- Karagöz, E. (2012). *Pop up mekan tasarımı ve pazarlama ilişkisi* (Yüksek lisans tezi), İstanbul Teknik Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul. Erişim adresi: <https://polen.itu.edu.tr/xmlui/handle/11527/12173>
- Kitchen-ist. [@kitchen_ist]. (2021, Kasım 14) “Our art installation “FOLLOW THE LIGHT!” on İstiklal Street.” Instagram. <https://www.instagram.com/p/CWRTCJRvndn/>
- KooZArch (2020). Art x Pop-Up COVID-19 test merkezi. Erişim adresi: <https://www.koozarch.com/interviews/art-covid-19-test-centre/>
- Merriam, S. B. (2013). *Nitel araştırma: Desen ve uygulama için bir rehber* (3. Baskıdan Çeviri, Çeviri Editörü: S. Turan). Ankara: Nobel Yayın Dağıtım.
- Mervis, M. (2016, 9 Mart). The rise and rise of pop up architecture.[Blog yazısı]. Erişim adresi: <https://archive.curbed.com/2016/3/9/11180920/architecture-history-temporary-banksy>

Mobile PPS (Personal Protective Space) for Doctors. (2020) Erişim adresi: <https://plastique-fantastique.de/Mobile-PPS-for-Doctors>

Nadir Afonso Geçici Müzesi / Diogo Aguiar Stüdyosu (t.y.). <https://www.archdaily.com/968196/nadir-afonso-temporary-museum-diogo-aguiar-studio> ISSN 0719-8884.

Özçam, I. (2019). Ticari mekanlarda enstalasyonla yaratılan dinamikler. *Tasarım+Kuram Dergisi*, 15(27). 64-76.

Pop up. (t.y.). Free dictionary içinde. Erişim adresi (1 Nisan 2022): <https://www.thefreedictionary.com/pop+up>

Pop up park İstanbul. (2020). Erişim adresi: <https://www.arkiv.com.tr/proje/pop-up-park-istanbul/11477>.

Pop-Up Structure for Herschel Supply / Linehouse. (2017, 4 Aralık). ArchDaily. Erişim adresi: <https://www.archdaily.com/883417/pop-up-structure-for-herschel-supply-linehouse> ISSN 0719-8884.

Refik Anadol'dan Alkazar Rüyası. (t.y.) Erişim adresi: <https://www.hopealkazar.com/experiences/refik-anadoldan-alkazar-ruyasi>

Stouhi, D. (2021). ZHA, 2021 Venedik Bienali'nde Modüler Buluşma Alanı Sergiliyor. <https://www.archdaily.com/964829/zha-exhibits-modular-meeting-space-at-the-2021-venice-biennale> ISSN 0719-8884

Solar egg (2017). Erişim adresi: <https://bigertbergstrom.com/works/solar-egg>

Uğur, Ö. (2021,Mart). Pop up avlu: Third Place. *GZT Dergisi*. Erişim adresi: <https://www.gzt.com/arkitekt/pop-up-avlu-third-place-3579550>



To Cite This Article: Turgay, O. (2022). User-Oriented Transformability of Interiors within the Framework of Changing Living Needs with the Covid-19. *Journal of Interior Design and Academy*, 2(1), 77-96.

DOI: 10.53463/inda.2022140

Submitted: 01/05/2022

Revised: 22/06/2022

Accepted: 30/06/2022

USER-ORIENTED TRANSFORMABILITY OF INTERIORS WITHIN THE FRAMEWORK OF CHANGING LIVING NEEDS WITH THE COVID-19

Covid-19 ile Birlikte Değişen Yaşam Gereksinimleri Çerçevesinde İç Mekanların Kullanıcı Odaklı Dönüşebilirliği

Orkunt TURGAY¹

Öz

Mekân, bünyesindeki örgütlenme özellikleri, düşünsel yapısı, edindiği sorumluluklar çerçevesinde irdelendiğinde organik, her an yaşayan, değişebilen kullanıcısı ile biçimlenen, farklı durumlarla “dönüşebilen” dinamik bir olgudur. Teknolojideki gelişmeler ve dönüşümler, bu süreçlere etki eden faktörlerin eşliğinde “değişim” kavramını harekete geçirerek “mekân” olgusunu zaman, mekân, yaşam etkileşimi çerçevesinde yeniden tanımlanmaktadır. 2019 yıl sonuna doğru ortaya çıkan ve 2020 yılının ilk çeyreğinde dünya geneli ile birlikte ülkemizi de etkisini gösteren COVID-19 salgını daha önce öngörülmemiş bir biçimde insanoğlunun gündelik yaşam alışkanlıklarını, standartlarını ciddi anlamda sarsarak gerek mekân kavramını, gerekse de kullanım alışkanlıklarını dönüştürmüştür. Bu çalışmada, içinde bulunduğumuz koşulların kişinin sosyal alışkanlıklarını, mekân kullanımı üzerinde oluşturduğu etkileri tespit etmek amaçlanmaktadır. Edinilecek bu bilgiler literatür araştırmaları ile desteklenerek “anlık” gereksinimlere etkin cevap verebilen “esnek” ve yaşanabilir bir mekansal kurguya ulaşabilmek adına tasarım boyutunun nasıl ele alınabileceği irdelenecektir. Ayrıca kullanıcının öngörülemez durumlarda mekân kullanımındaki “mekansal dönüşümler”, esneklik ve teknoloji kavramları ile mekânlarda etkin kullanım için öngörüler sunmak amaçlardan bir diğeridir.

Anahtar Kelimeler: İç mekân kurgusu, kullanımda esneklik, teknoloji, mekansal dönüşüm, COVID-19

Abstract

Space is a productive member of the change, distinction and to give a form. It is an organic, lively and changeable thing which is a kind of “transformable” dynamic phenomenon in its essence with the user. Developments and transformations in technology, together with the factors affecting these processes, activate the concept of “change” and redefine the phenomenon of “space” within the framework of time, space and life interaction. The COVID-19 epidemic, which emerged by the end of 2019 and affected the whole world also include our country in the first quarter of 2020, transformed both social life, daily life habits, standards and the use of built environment in an unprecedented way. In this study, it is aimed to determine the effects of the current conditions on the social habits of the person and the use of space. This information will be supported by literature research and it will be examined in terms of how the design can be handled in order to reach a “flexible” and livable spatial installation that can respond effectively to “instantaneous” needs. In addition, one of the other objectives is providing insights for effective use in spaces within the concepts of flexibility and technology for “spatial transformations” in the use of space in unpredictable situations.

Keywords: Interior space installation, flexibility in use, technology, spatial transformation, COVID-19

¹ **Correspondence to:** Assistant Prof. Dr., İstanbul Galata University, İstanbul, orkunt.turgay@galata.edu.tr, ORCID No: 0000-0001-7675-1992

1.GİRİŞ

İnsanoğlu var olduğundan beri mekân kavramı, bünyesinde pek çok parametre barındırması, derin ve karmaşık durumlara neden olması ve özellikle içinde bulunduğumuz çağın gereksinimleri, tanımları ve tartışmaları açısından sürekli sorgulanan bir kavram olmuştur.

Mekân kavramı, farklı algıların ve düşünce yapılarının bileşkesi olmanın ötesinde insan varoluşunun bir yansımasıdır. Mekânın yaşanılabilir organik bir unsur olması, sahip olduğu örgütlenme özellikleri, fiziksel yapısının yanı sıra bünyesindeki düşünsel yapısı, edindiği sorumluluklarla her an yaşayan, her an değişebilen ve içerisinde devinim eden birey ile biçimlenen, farklı durumlarla **“dönüşebilen”** dinamik bir olgu olduğu söylenebilir.

Mekânı fiziksel, düşünsel ve zamansal olarak değerlendirmek mekânda geçirilen zamanın, edinilen deneyimlerin ve edimlerin bağlamla ilişkili olduğu kadar algılanışla da ilişkili olduğunu; mekânın düşlenen, kurgulanan ve üretilen bir ürün olduğunu hatırlatmaktadır. Deneyimlenen, değişim ve gelişimi tetikleyen pek çok mekân, sosyal, doğal, teknolojik hayatların, birikimlerin birbirleriyle sürekli etkileşim halinde olması insan yaşamını biçimlendirmekte ve yönlendirmektedir. Bu doğrultuda her şey farklı durumlar karşısında tekrar tekrar kurgulanarak yeniden tasarlanabilmektedir. Bu bağlamda içinde devinim eden ve kullanıcısının varlığının referans noktası olan mekân kavramı da pek çok durum karşısında fiziksel ve kavramsal olarak dönüşebilmektedir.

Teknolojideki gelişmeler ve dönüşümler, bu süreçlere etki eden faktörlerin eşliğinde **“değişim”** kavramını harekete geçirerek “mekân” olgusunu zaman, yer, koşul etkileşimi çerçevesinde yeniden tariflemektedir. Mekân algısında çok önemli değişiklikler gerçekleşmekte, hız kavramı yeni anlamlarla bir araya gelerek gündelik yaşamı yeniden biçimlendirmekte, bunun da mekân ilişkilerine farklı boyutlar kazandırdığı gözlenmektedir. İnsan hayatına ve geneline direkt etki eden teknolojik gelişmeler, mekân kavramı ölçeğinde de etkin olmaktadır. Giderek değişim gösteren teknolojik gelişmeler, bireyselleşen gereksinimler ve tüketim anlayışları, mekanların oluşumunu, fonksiyonelliğini de dönüştürerek biçimsel, işlevsel olarak mekanların yenilenmesi gerekliliğini ortaya koyup biçimlenişine de egemen olmaktadır. Dijital ortamlarda iletişim halinde olan, bilgiyi edinen yine sanal ortamlarda kurgulanmış mekanlarda bir araya gelerek sosyalleşen kişilere dönüşen kullanıcılar için dönüşen mekân kavramının iyi irdelenmesi gerekmektedir. Temel insan gereksinimlerine çözüm olan hareketli ya da hareketsiz donatı elemanlarının boyutlarında büyük değişimler olmasa da mekanla ilişkili olan teknolojik çözümlerde büyük değişiklikler, önemli gelişmeler yaşanmaktadır.

Yaşanılan bu hızlı değişim ve gelişmelere ek olarak 2019 yıl sonuna doğru ortaya çıkan ve 2020 yılının ilk çeyreğinde dünya genelini olduğu gibi ülkemizde de etkin olan COVID-19 salgını daha önce öngörülmemiş bir biçimde insanoğlunun gündelik yaşam alışkanlıklarını, standartlarını ciddi anlamda sarsarak gerek mekan kavramını, gerekse de kullanım alışkanlıklarını dönüştürmüştür. Bu dönüşüm ve değişim, bugüne kadar kalıplaşmış olan pekçok kabulün, kuralın da yıkılmasına neden olmuştur. COVID-19 salgınının yayılımını en aza indirmek, kontrolünü sağlayabilmek için sosyal, iş, eğitim hayatlarına dair çeşitli tedbirler alınmış, halihazırdaki mekanların kullanımı bu önlemler çerçevesinde sınırlandırılmış ya da tamamen engellenmiştir. Bu durum zorunlu olarak yeniden kurgulanan gündelik ve sosyal yaşantı koşullarına uygun daha esnek mekansal standartların tanımlanmasına, çözümler üretilmesine ve bunların işleyişe dahil olmasına neden olmaktadır. Yapılı çevredeki, insanların gündelik ve sosyal yaşantılarındaki değişim, mekânsal organizasyonlarda gerçekleştirilen ve yaşam kalitesinin arttırılmasını sağlayan yeniliklerle mümkün olmuştur.

Bu çalışmada, içinde bulunduğumuz fiziksel ve kavramsal koşulların kişinin sosyal alışkanlıklarını, yaşadığı, çalıştığı, eğitim gördüğü kısacası sosyalleştiği mekansal düzen üzerinde oluşturduğu etkileri tespit etmek, kavramak amaçlanmaktadır. Edinilecek bu bilgiler literatür araştırmaları ile desteklenerek “anlık” gereksinimlere kolaylıkla cevap verebilen daha etkin, “esnek” ve yaşanabilir bir mekansal kurguya ulaşabilmek adına tasarım boyutunun nasıl ele alınabileceği irdelenecektir. Tüm bu amaçlar çerçevesinde kullanıcının olası gereksinimlerine ek olarak öngörülemeyen durumlarda mekan kullanımındaki “mekansal dönüşümler”, esneklik, dönüştürülebilirlik kavramları farklılıklar, kullanım yaklaşımları ve alternatifleri küçük mekanlar için tasarım özellikleri üzerinden öngörüler sunmak amaçlardan bir diğeridir.

2. TANIMLI BİR BOŞLUK OLARAK MEKÂN

Mekân genel anlamına odaklanıldığında belli bir amaç doğrultusunda insan tarafından doğal çevrede gerçekleştirdiği bir sınırlandırma, yapay bir kurgulamadır. Mekân dış dünya ile ilişkimizi somut anlamda biçimlendiren insan yaşamının biçimlenişini, kabuğunu oluşturan önemli bir etkiye sahiptir. En geniş anlamda sosyal örgütlenmenin bir ifadesi olan mekan; insanın, ilişkilerini ve bu ilişkilerin gerektirdiği donatıların içinde yer aldığı, örgütlenmenin amaç ve karakterine bağlı olarak belirlenen tanımlı bir boşluktur. Mekan kavramı salt fiziksel özellikleriyle değil aynı zamanda kavramsal, anlamsal olarak da hayatımızın vazgeçilmez bir unsurudur. Gaston Bachelard mekân kavramını ontolojik bağlamda değerlendirdiğinde, “insan varlığının evrendeki referans noktası, oluşlar diyarı, insanın kültürel ve bilimsel anlamda gerçekleştirdiklerinin hem ürünü, hem de bu ürünü tanımlayan nitelikli bir uygulama alanı” olduğunu belirtmektedir (Bachelard, 2008).

Mekân, yaşanır, üretilir çok yönlü faktörlerin bir araya gelmesiyle ortaya çıkan sadece gündelik hayatta deneyimlenen, işlerin görüldüğü, barınılan, gezilen, sosyalleşilen, işlev ve anlamına göre sınıflandırılan bir kavram değil, kullanıcıları için var olan ve kullanıcılarıyla anlam kazanan değişken, karmaşık bir kavramdır. Dolayısıyla, var olduğu kullanıcısının hayata bakış açısını, ilgilerini, karmaşasını, kişisel özelliklerini de barındıran mekân, kullanıcısıyla ya da onunla etkileşime geçen kişilerle kurduğu iletişim birtakım duyarlılıkların aktarımı için önem taşıyan bir kurgudur.

Zaman içerisinde sosyoloji ve felsefe gibi farklı disiplinlere konu olan mekân kavramı, gelişen teknoloji, yaygın iletişim ağı ve küreselleşme sonucunda anlamsal değişime uğramış, daha sonra eklenen dijital ve sanal mekânlar gibi yeni kavramlar bu anlamı genişletmiştir (Güngör, 2019).

Mekânlar aslında birer arayüz olarak nitelendirilebilir. Arayüz olarak kavranmasında fiziksel olan ya da olmayan mekânı tanımlayan tüm bileşenler arasındaki parça-bütün ilişkilerinin yapısını çözümleyebilmek, kavrayabilmekle mümkündür. Kullanıcı mekânda kullanılan işlevleri mekânın farklı zaman dilimlerinde farklı biçimde değerlendirerek mekânı çok yönlü olarak kullanabilir. Farklı olanı ortaya koyma potansiyelinin sürdürülmesi; var olan kavramların her daim yenilikçi yaklaşımla irdelenmesi ve yeni bilgi, teknoloji, yaklaşımlarla sentezlenmesiyle bağıntılı olduğu bir gerçektir (Turgay, 2012).

Mekân kavramı, teknolojinin de gelişmesi ile birlikte toplumdaki sosyal yaşamın gereği olan tüm kavramlar gibi kendiliğinden biçimlenmektedir (Şekil 1). İçinde bulunduğumuz dönemde bilgi ve iletişim teknolojilerindeki hızlı gelişmeler hemen hemen her kavramın olduğu gibi mekânların da hızlı tüketilmesine neden olmuştur.



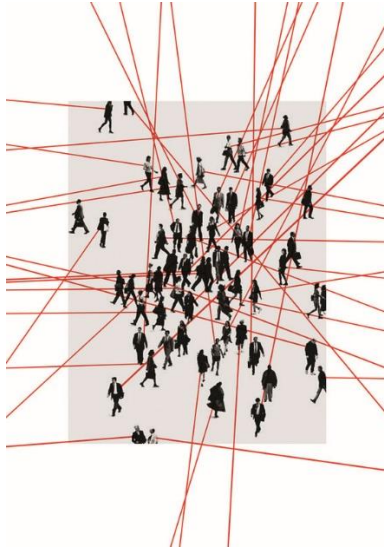
Şekil 1. İçerisinde devinim eden kullanıcısıyla biçimlenen mekân (Orkunt Turgay arşivi)

2.1. İnsan-Mekân İlişkisi Bağlamında Mekânın Sosyal Yönü

Mekân kullanıcılarının farklı yönlerini birbiriyle ilişkilendiren, kurgusunu oluşturan olguların uyum yoluyla değişimlerinin gözlenebildiği bir bütünler zincirinden oluşmaktadır. Koşullar, kullanıcının karakteristik özellikleri, sosyal ilişkileri değiştikçe de bu değişimlere uyum göstermektedir.

Mekânın sosyal yönünü oluşturan etmenler, bireyler aynı ya da farklı amaçlar doğrultusunda gelebilmektedirler. Bireyin gündelik yaşantısında kullandığı ya da birey için önem taşıyan mekanlarının diğer mekanlardan ayrıldığı en önemli nokta bu mekanların içeriğinin, biçimlenişinin kullanıcıların istekleri doğrultusunda örgütlenmiş olmasıdır.

Mekânsal düzen ve sosyal oluşumlar arasındaki kültürel farklılıklar zaman içerisinde pek çok kez irdelenmeye çalışılmıştır. Mekânın düşünsel ve sosyal yönü olarak ifade edilen kavramsal özellikleri, toplumdaki sosyal yaşamın teknolojinin de gelişmesi ile birlikte kendiliğinden biçimlendiği gibi benzer bir süreçten geçmektedir. Toplumlarda mekânsal düzen arasındaki en belirgin özellik ise mekânsal düzeni kuran ve ortaya çıkartan insan-insan ve insan-mekân ilişkileridir (Şekil 2). Sosyalleşmenin temelini oluşturan iletişim ve denetim kavramları, insanın toplumdaki hayatına ait olsalar bile, insanın içsel dünyasındaki özüne bağlıdır.



Şekil 2. Sosyalleşmenin temeli, iletişim ağı ve örüntü olarak var olan mekân (Orkunt Turgay arşivi)

Mekânlar ve insanlar arasındaki etkileşim iki yönlü olup, ilkinde kullanıcıların mekânlara anlamlar yüklemeleri, kendilerinden bazı değerler katmaları, ikinci olarak ise mekânın kimliğinden elde edilen çıkarımların elde edilmesi olarak tanımlanabilir.

Mekanlar sosyal içerik ve özellikleri bakımından değerlendirildiğinde, mekanların formu içindeki karşılaşma, konuşma, tartışma, dayanışma, paylaşma gibi eylemlerin dışında kalan diğer işlevlerin ne oldukları, nitelikleri, iletişim ve içerik özelliklerine göre değişiklikler göstermektedir.

İnsanlar içinde bulundukları, devinim ettikleri, bağlı kaldıkları yerlere anlam vermeleri bakımından yakın çevrelerini düzenleyerek ait olma duygusunu harekete geçirmektedirler. Dolayısıyla mekân kavramının bir diğer boyutu da insanın “o yere ait olduğu-aidiyet” duygusu ile bağlandığı mekânın “yer” özelliği kazanmasıdır. Mekânın fiziksel bir boşluk veya sınırlayıcı olma özelliğinin ötesinde, aidiyet duygusu ile sahiplenilen, kimliklendirilen, yaşamın değişik yönleri ile özdeşleştirilen soyut ve kavramsal bir düzeye ulaşmaktadır. Mekân kavramına kullanıcısı için anlamlı mekânsal birikim niteliği sağlayacak, mekân algısını güçlendirecek kültürel, yerel içerik taşıyan bütüncül bir özellik yüklendiğinde “yer” haline gelmektedir. “Yer” kavramını fiziksel özellikler olan plastik biçim, malzeme, doku, renk gibi somut, hem de zaman içinde insanın deneyimine bağlı olarak kalıcı olabilecek bileşenler de desteklemektedir. Bu yaşamsal deneyimlere bağlı olarak ortaya çıkan değişimler, toplumdaki alt ve üst gelir gruplarının sosyal yaşam standartlarının dışında, mekanların biçimsel kurgusunda da yoğun biçimde görülmektedir. Dolayısıyla mekânın sosyal yönü toplumun geleneksel alışkanlıklarını tamamen olmasa da değiştirmiş, ancak temel değişiklik mekânın salt biçimsel yaklaşımlarında görülmektedir. Bunun nedeni ise mekanlardaki içeriği oluşturan etmenlerin, mekânın sosyal yönünün ve yapıların oluşumunda dünya düzeyindeki ekonomik, teknolojik ve sosyal değişimlerin belirleyiciliğidir.

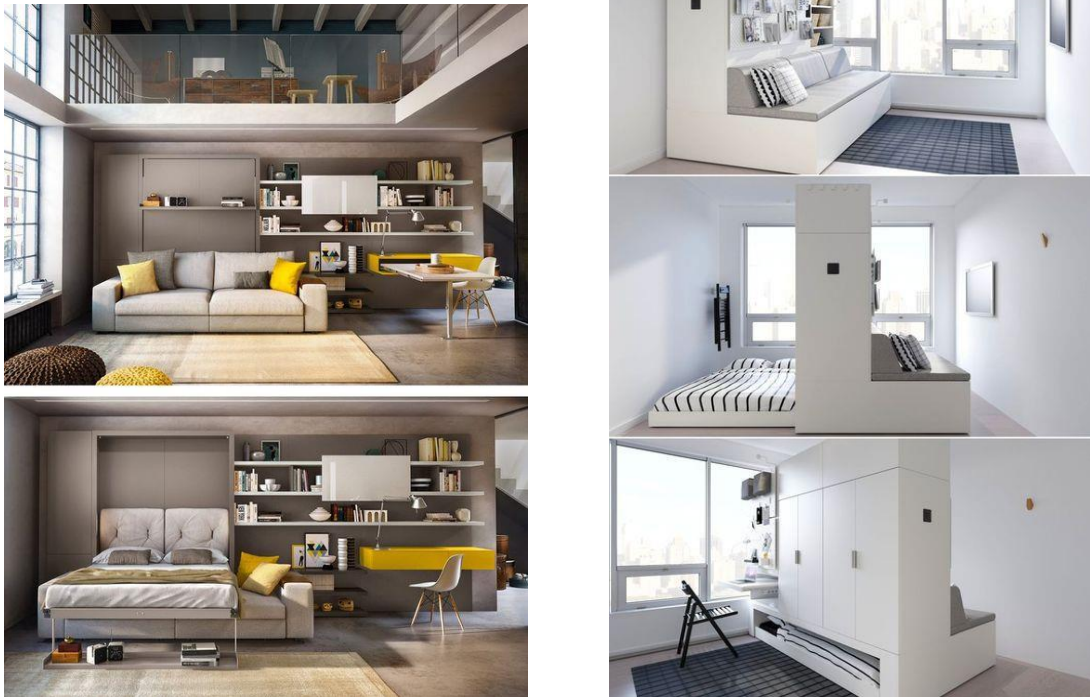
2.2. Mekânın Bileşenleri

İşlev tasarımının en öncelikli ögesidir. Mekânlar ve donatı elemanları, yaşayanların duygu, düşüncelerini, görüşlerini kullanıcısının kendine özgü karakterini, alışkanlıklarını yansıtan, gereksinimlerine cevap verecek nitelikte özelliklerle kurgulanmakta, bu yaklaşım da donatıların tasarımını veya seçimini etkilemekte, yaşamlarını biçimlendirmektedir.

Mekânı oluşturan bileşenler, mekânın kurgulanmasında önemli sorumluluklar üstlenerek mekânın bütünselliği üzerinde etkin olmaktadır. Bu bileşenler, mekânsal organizasyonda kullanıldıkları yere göre kullanıcısı için anlam taşıyan ve mekân içerisindeki fonksiyonellik bakımından yaşantısını kolaylaştıran, yönlendirici, sınırlayıcı, ayırıcı ya da birleştirici gibi tanımlar getirerek kullanıcısı ile bütünleşen bir olgu haline dönüşebilmektedir. Bu bağlamda mekânı oluşturan sistemin tüm bileşenleri aralarında ortak bir dil bütünlüğü sağlayarak mekânın kullanılabilirliği ve kullanıcısının aidiyet hissedebileceği anlamlı bir yer olmasını mümkün hale getirmektedir.

Mekânı kullanıcılarının gereksinimlerine cevap verebilecek akılcı detay çözümleriyle birlikte farklı işlevlere cevap verebilecek esneklikte dönüştürülebilir bir kurguyla tasarlanması farklı kullanım biçimleri ve kullanıcı memnuniyeti açısından önem taşımaktadır.

İşlevlerine göre mekanların sınıflandırılması, özelleştirilmesi, ayrıştırılması ve çok yönlü olarak kullanılmasıyla esneklik olanaklı kılınabilir. Mekânda değişebilirliğin ve esnekliğin sağlanabilmesini amaçlayan yaklaşımlarda esnek ve uyum sağlayabilir tasarım üslubu ancak mekânın işlevsel olarak bileşenlerine (kabuk, strüktür, dikey ayırıcı elemanlar ve mobilyalar) ayrılmasıyla ve bu bileşenlerin çok amaçlı kullanılmasıyla mümkün olacaktır (Şekil 3). Özellikle kullanım alanı bakımından küçük sayılabilecek yaşam alanlarında fonksiyonların iyi tanımlanmış, mekânsal bileşenlerin çok iyi organize edilerek kurgulanmış olması kullanıcıya kendi mekânsal yorumunu katabileceği, mekânın tüm alanlarından maksimum düzeyde faydalanabileceği etkin kullanım sağlamaktadır. Bu da esnekliğin sağladığı değişebilir, dönüşebilir elemanlar sayesinde çok farklı işlevler için uygun alanlar oluşturarak, kullanıcıya kullanım esnekliği verdiği gibi, duyarlılığa bağlı mekânsal çözümlerin de öngörülebileceğini mümkün hale getirmektedir.



Şekil 3. İşlevsel olarak mekân bileşenleri ve hareketli donatı elemanı (Orkunt Turgay arşivi)

Özellikle en temel işlevi barınma olan konut birimlerinin kullanıcı kimliğine ve farklı gereksinimlerin oluşabileceğini öngörmeyerek kullanıcıya serbest kullanım alanı yaratamayan, farklı kullanım alternatiflerine cevap veremeyen kısıtlayıcı, dönüşemeyen ortamlar yaratılmaktadır. Ancak ne var ki,

yaşanılan hızlı gelişmelerle birlikte mekanların güncel yaşamın gereği olan sosyal aktivitelerdeki çeşitliliği sağlamak için dönüşebilen, değişebilen, esnek kullanımı sağlayabilmesi için daha detaylı olarak kurgulanmış olması anlamına gelmektedir. Bu bağlamda, modern, çağdaş mekân kullanıcısının alışkanlıklarını, sosyal konumunu, ilgi alanlarını ve ihtiyaçlarını iyi anlamak, belirlemek, yeniden tanımlamak, zaman aralıkları ile gözden geçirip değişime adapte olabilecek hale getirmek zorunluluğu ortaya çıkmaktadır.

3. COVID-19 İLE DEĞİŞEN MEKÂN KULLANIMI VE TEKNOLOJİ

Hızla yayılmaya başlayan Covid-19 pandemisinin insanoğlunun yaşam standartları derinden etkileyerek günlük işleyişini kesintiye uğramıştır. Bu durum sadece virüs kökenli bir hastalıktan korunabilmek adına değil aynı zamanda farklı sorunlarla karşılaşabilecek insanoğlunun yaşadığı mekanlarda daha esnek olabilecek yeni standartların oluşturulması gerekliliğini ortaya koymuştur. Uzun soluklu gerçekleşebilecek olumsuz süreçlerin belirsizliği, oluşabilecek tüm olasılıklara hızla adapte olunabilmeyi sağlayacak yaklaşımları insanoğlunun sürdürülemez yaşam alışkanlıklarının yeniden gözden geçirilmesinin gerekliliğini bir kez daha gündeme taşımıştır.

COVID-19 pandemisini kontrol altında tutabilmek adına alınan önlemler nedeniyle insanların dış mekanlara ulaşımının kısıtlanmasıyla, uzaktan çevrimiçi eğitim ve çalışma uygulamalarının zorunlu olarak başlamasıyla birlikte konut mekanları tüm bireylerin bir arada olmasından dolayı çok daha yoğun kullanılmaya başlamıştır. Gündelik yaşama, çalışma, sosyalleşme rutinlerinin teknoloji ile birlikte bulundukları yaşam ortamı olan evlere entegre olmasıyla kullanılan donatı elemanlarının, mobilyaların ve diğer donanımlarının da ortamın işleyişini değiştirmesi söz konusu olmuştur (Şekil 4).



Şekil 4. Ev ortamına entegre olmuş çalışma, sosyalleşme girintileri (Orkunt Turgay arşivi)

Kısa vadeli çözüm yöntemleriyle üretilen mekânlar, içinde bulunulan sürecin ortaya çıkardığı “yeni” mekânsal ihtiyaçları karşılamak konusunda çoğunlukla yetersiz kalmıştır. Bu durum, tasarımcıları özgün, daha önce denenmemiş, yeni ihtiyaçların gerekliliklerini sorgulayan tasarım çözümleri oluşturmaya yöneltmiştir. Mekanların sosyal örgütlemenin bir sonucu olduğu göz önünde bulundurulduğunda ortaya çıkarılan önerilerin aslında bireyi mekanların içine hapsederken bir taraftan da mekanların birleştirici özelliği yerine ayıran “ayırıcı, izole edici” bir görev üstlenmelerine neden olmuştur.

Yaşanılan bu olumsuz süreç, mekân tasarımında tüm bu olumsuzluklara birleşme ve bölünme potansiyeli gibi daha etkin ve akılcı çözümler önererek kullanıcının iç mekandaki konfor düzeyinin artırılmasıyla, farklı sebeplerden ötürü oluşabilecek değişikliklere adapte olabilmesi söz konusu olduğunda esneklik, değişebilme ve dönüşebilme yöntemleriyle mekânın tüm verileriyle kullanmanın önemini bir kez daha ortaya çıkarmıştır.

Yaşadığımız teknoloji çağında ise gözden kaçırılmaması gereken belki de en önemli durum özellikle mobil teknolojilerin evrimsel gelişimiyle birlikte yeni arayüzleri ortaya çıkmasıyla birlikte yaşam biçimimizin değişmesinin ötesinde mekân kavramındaki radikal dönüşümdür. Birbirine bir ağ örüntüsüyle yardımıyla bağlanmak bireylerin bulundukları zamandan, fiziksel mekândan ve uzaklığa bağlı olmaksızın bir araya gelebilme ve iletişim sağlama olanağı sunmaktadır. Özellikle çalışma, eğitim, sosyalleşme rutinlerindeki bir araya gelme durumlarının Zoom, Teams, Skype gibi görsel iletişim kurmayı sağlayan teknolojik unsurlar ile gideren kullanıcıların dijital platformlara doğru kaymaları ve hızla adapte olmaları hem sosyal hem de iş ilişkilerinde bir anlamda zaman ve mekân kavramının dönüşmesine neden olmuştur (Şekil 5). Teknolojinin bu denli gelişmesiyle birlikte kullanıcılar çok farklı mekânsal deneyim yaşamaktadırlar.



Şekil 5. Zoom, Teams, Skype gibi görsel iletişim kurmayı sağlayan teknolojik unsurların mekân algısına etkisi (Orkunt Turgay arşivi)

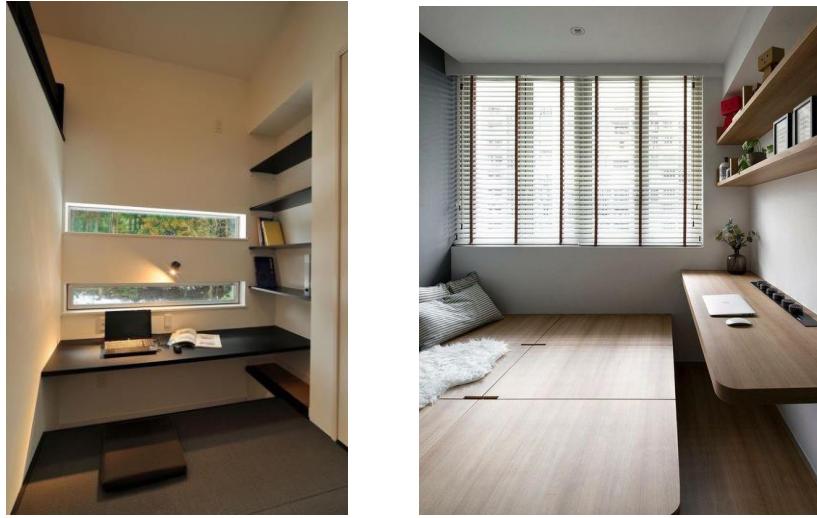
Değişen gündelik hayat işleyişi ile birlikte uzaktan çalışma, uzaktan eğitim gibi durumlar nedeniyle barınma fonksiyonunun karşılığı olan konut kullanımında da farklı üslupların oluşmasına neden olmuştur. Konutu kullanan bireylerin iş hayatından, eğitime, zamanlarını farklı amaçlar çerçevesinde değerlendirmelerindeki çeşitlilik iç mekân kullanımındaki farklı gereksinimleri de beraberinde getirecektir. Özellikle online toplantı, eğitim, ders hatta spor faaliyetlerinden olayı oluşabilecek gürültü problemlerine karşılık ses izolasyonu ya da bu sorun için kullanılabilecek diğer unsurlar da önemli bir gereksinim biçimine dönüşecektir. Konutun barınma haricinde etkin kullanım süresi ve yoğunluğu artacağından dolayı, çeşitli gereksinimler için mekânsal çözümler ortaya çıkacaktır. Ayrıca dış mekanla en çok bağ kurulan teras, balkon, bahçe gibi konut kullanıcısının yeşil alanla buluşabileceği alanlar için daha kullanışlı ve yaratıcı tasarım çözümleri sunma gerekliliği de ortaya çıkacaktır.

Dolayısıyla hareketle kısıtlı hacimlere sahip mekân birimleri tasarlanırken esneklik, adaptasyon ve değiştirilebilirlik kavramlarının önem kazandığı gözlemlenmektedir. Kullanıcıya istek ve gereksinimleri doğrultusunda mekânsal ve kullanım anlamında seçim hakkı hedefleyen tasarım esnekliği, yaşam birimlerinin dış mekanla ilişkileri ve iç mekân özellikleri ile bağlantılı olmalıdır. Hareketli modüller olarak tasarlanabilecek iç mekân donatı elemanlarının özellikleri mümkün olabilecek biçimde değişebilir, dönüşebilir nitelikte olmalı, çeşitli çözüm önerileri ile karşılaşan kullanıcı daha serbest hareket edebilir hale getirilmelidir.

İç mekanlar, kullanıcısının tüm yaşamsal gereksinimlerini etkin ve doğru bir biçimde karşılayabilecek özellikleri kapsamalıdır. İç mekanların biçimlenişi ve organizasyonları, kullanıcı karakteristiklerine göre esneklik ve değiştirilebilir olma özelliği olarak düzenlenmelidir. Hareketli ve sabit iç mekân donatıları ergonomik ölçütler göz önünde bulundurularak tasarlanmalı yenilenebilir, esnek ve değiştirilebilir olmayı hedeflemelidir.

Farklı ihtiyaçların bir arada giderilmeye çalışıldığı ortak mekanlarda uzun süreli bulunma ve farklı gereksinimler için mekansak ihtiyaç zorunluluğu iç mekân tasarım ve kullanım anlayışlarının, çözümlerinin, yaklaşımlarının yeniden sorgulanmasına neden olmuştur. İçinde devinim ettiğimiz mekânların temel fonksiyonu olan barınma işlevi haricinde de farklı işlevlerin katılımıyla daha esnek ancak kullanıcı konforunu sağlamayı ön planda tutan yaklaşımlar olması gerekliliği somut biçimde anlaşılmıştır. Aslında içinde yaşanan mekanların bu anlamda tüm potansiyellerinin değerlendirilmeden çok da efektif kullanılmadığının farkına varılmıştır. Farklı eylemleri tek bir mekân olan konut ortamında deneyimlerken, kullanmadığımız mekanlar yeni işlevlerin dahil olması ile dönüşebilmelidir.

Bu dönüşüm aslında mekânın sadeleşmesi, yalın bir mekân organizasyonunun oluşturulması ve ihtiyaç duyulabilecek işleve cevap verebilecek donanımına sahip olmalıdır anlamına gelmektedir (Şekil 6). Kullanıcının yaşam kalitesini arttırmaya yönelik yaşam odası, çalışma odası, hobi odası, okuma köşesi, spor yapma imkânı sunan mekânlara daha fazla yer vermeyi mümkün kılacaktır. Dolayısıyla temel fonksiyonu barınma fonksiyonu olan konut, uygun malzeme seçimleri, akılcı detay çözümleri ile daha kompakt bir kullanım ile pek çok farklı işlevi bir arada yapabilmeye imkân veren bir daha yaşanılabilir bir ortama dönüşebilir. Mekanların bu şekilde daha kompakt yaşam birimlerine dönüşebilmeleri için mekâna dair çeşitli özelleştirilmiş bazı durumların gerçekleşmesi gerekmektedir.



Şekil 6. Yalın ve farklı işlevlere sahip nitelikli mekân organizasyonu (Orkunt Turgay arşivi)

Tüm bu etmenlerin ışığında insan-mekân etkileşimini göz önünde bulundurarak oluşturulacak yeni standartlar, kullanım özellikleri, malzeme seçimleri çerçevesinde tasarlanması ile mümkün olacaktır.

Bu bağlamda, insan-mekân etkileşimi göz önünde bulundurulduğunda “mekân” kavramının yaşanan böylesi salgın süreçlerinden edinilen deneyimler ve çıkarımlar doğrultusunda oluşabilecek yeni standartlar, kullanım özellikleri, malzeme seçimlerini dikkate alarak yeni bir anlayışla tasarlanması gerekmektedir. Zaman içinde edinilen deneyimlerden yola çıkılarak, pandemi sonrası mekân tasarımında olası salgın vb. olağanüstü durumlara karşı daha esnek kullanıma imkân verebilecek yapısal sistemler, malzemeler ve tasarım yaklaşımları konularında dikkate alınması gereken unsurların ve alternatiflerin öngörülmesi önem arz etmektedir.

4. MEKÂNDAKİ GEREKSİNİMLERE BAĞLI YAKLAŞIMLAR

Mekânda esneklik ve değişebilirlik kavramlarının ortaya çıkması ve gelişmesinin temel nedeni modern yaşamda kullanıcılarının çok çeşitli olup, gereksinimlerinin daha önceden belirlenememesi

ya da zaman içerisinde bu pek çok diğer etkenle beraber değişen gereksinimlere karşın bir çözüm önerisi anlamındadır.

İnsanların farklılığı göz önünde bulundurulduğunda gereksinimleri de yaşam tarzlarına bağlı olarak farklılık gösterebilmektedir. Mekânların bileşenlerine ayrılması gibi yapının veya donatı elemanlarının da esneklik göstermesiyle kullanıcıların yaşam alanlarını kendi istek ve arzuları çerçevesine değiştirme, dönüştürme durumları söz konusu olabilmektedir.

Modern ve iletişim çağının tasarım yaklaşımlarında etkin bir biçimde ön plana çıkan esneklik ve değiştirilebilirlik kavramları, yaşadığımız süreçte mekânsal ölçekten başlayıp mekandaki en küçük mobilya ve donatı elemanı ölçeğine kadar geniş bir yelpazede ele alınmaktadır.

Pek çok tasarımcıya göre esneklik genel anlamda, gelişen koşullar ve kullanıcı beğeni ya da gereksinimlerine uyum sağlayarak cevap verebilme yetisi, aynı mekândan birden fazla gereksinim için faydalanma durumudur. Esneklik kavramının temelinde, zaman içerisinde değişen ya da kullanıcıya, gereksinime, teknolojiye ve zamana bağlı olarak gelişen koşullara etkin bir kullanım için mekânın sunduğu maksimum potansiyel ile verdiği cevap bulunmaktadır. Esneklik ile birlikte değişebilirlik, genişleme, dönüşme, mobilite, entegrasyon, adaptasyon gibi kavramlar da ele alınmaktadır. Tüm bu kavramların işaret ettiği temel kavram ise fonksiyonalizmdir (Collins, 1965).

Esneklik öncelikle mekânsal olarak ana çatkıyı koruyarak ihtiyaç dahilinde yeni bir düzenleme, yeni bir mekânsal organizasyon, mevcut potansiyeli daha etkin kullanabilen ağırbaşlı bir değişimdir. Esneklik kavramı farklı yaklaşımlarda, farklı şekillerde ele alınabilen, kullanıcının değişen ihtiyaçlarına karşılık gelen bir tasarım üslubu, düşüncesidir. Sonrasında ise mekânı oluşturan bileşenler arasında gerçekleşebilecek değişimlere karşı birlikte uyum sağlama ve yeni gereksinimlere cevap verebilmektir. Hertzberger'e göre esnekliğin sağlanabilmesi çok amaçlı kullanım esası olan birimlerin bir arada değerlendirilmesiyle mümkündür (Hertzberger, 1991, İslamoğlu, 2018).

Toplumların değişen sosyo-kültürel ve sosyo-ekonomik yaşam koşulları, aile yapısı anlayışındaki değişimler, kullanıcıların zaman içinde değişen istek, arzu ve gereksinimleri, nüfus artışı nedeniyle daralan mekanlar, mekanlarının fonksiyonel olarak da biçimlenişine yön vermektedir. Mekanlardan beklenen en önemli performans kriteri kullanıcıların değişen gereksinimlerinin karşılanmasıdır. Kullanıcı gereksinimleri farklı sosyo-kültürel, sosyo-ekonomik ve eğitim düzeylerine bağlı olduğu kadar ilgi alanları, alışkanlıklara da bağlıdır. Kullanıcıların farklı eylemler karşısındaki gereksinimleri de fiziksel gereksinimler adı altında mekânsal, bağlamsal, güvenlik, psiko-sosyal gereksinimler adı altında mahremiyet, davranışsal, estetik olarak tanımlamak mümkündür. Mekanlardan etkin bir verim sağlanabilmesi için iç mekanların ve donatı unsurlarının kendi

işlevlerinin yanında çok işlevli kullanımı yaygınlaşmıştır. Ancak esnekliğe değişebilirliğe cevap veremeyen tasarım çözümleri, hızla değişen ve gelişen toplumsal gereksinimleri karşılayamamakta, bu da onların fiziksel değilse de işlevsel ömürlerini erkenden bitirmelerine neden olmaktadır. Bu nedenle mekanlar gelişen ya da değişen yeni durumlara karşı adapte olabilir şekilde esnekliğe sahip olarak tasarlanması, mekanların kullanımlarının çok yönlü ve donatıların daha uzun ömürlü olmalarını sağlamaktadır (Öcal, 2001).

Esneklik kavramı “tasarım esnekliği” ve “işlevsel esneklik” başlıkları altında ele alınmış, son yıllarda farklı boyutlar kazanmış ve yeniden gözden geçirilme gerekliliği ortaya çıkmıştır. Gelişen teknoloji artan farklı mekânsal beklentiler değerlendirildiğinde “kullanım esnekliği” de sınıflandırma olarak konuya dahil olmuştur.

Gelişen teknolojiler ve farklılaşan kullanıcı gereksinimleriyle birlikte yapısal boyuttaki kısıtlı mekanların esneklik sağlama yaklaşımları ile birlikte geniş mekanların sağladığı olanakları sunması mümkündür. Esneklik kavramının bu durumu tasarımın hem kuramsal hem de pratik uygulama sürecinde ele alınacak çok amaçlı kullanım, modüler sisteme sahip olabilme, eklenip çıkarılabilme, birleştirilip ayrılabilme gibi esnekliği sağlamak adına alınacak kararlara bağlı mekân tanımları iken, mekândaki boyutsal esneklik yaklaşımları ise kullanım esnasındaki kararlara bağlıdır (Şekil 7). Bu düşünce yapısı da mekânın özgür biçimde kullanılmasını sağlamaktadır (Şekil 8).



Şekil 7. Mekân esnekliği için plan şeması ve fonksiyon yerleşimi (Dirsken, 2012)



Şekil 8. Ofis ve oturma odası olarak iç mekânın dönüşmesi (Dirsken, 2012)

Bir mekânın potansiyeli, yapılacak etkinliğe uygun biçimlerde oluşturabilmesine, mekânın seçimi konusunda alternatifler sunabilmesine bağlıdır. Bu alternatifler mekânsal özelliklerin ve donatı elemanlarının eklenebilme/çıkarılabilme özelliklerine hatta katlanabilir olma kapasitesine bağlıdır.

Tasarımda esneklik, tasarım sürecinde verilen kararlar sayesinde kullanıcıya sunulan mekân içerisinde farklı ölçeklerde çok yönlü kullanım olanağına sahip olabilmektedir. Kullanıcıların temelde beklentisi çok büyük mekânsal çözümlerden çok işlevsel olarak iyi çalışan mekanlardır. Kullanıcılara sunulacak işlevsel alternatiflerin kendi mekânsal beklentilerine en uygun olanları seçerek mekânsal kullanım anlamında tatmin olacakları bir ortam yaratmak, mekanların boyutsal koşullarını değiştirmeden sadece donatı elemanlarının değişip dönüşebilir olmasıyla farklı kullanıcı profillerine de hitap etmesi sağlanmış olacaktır (Şekil 9).



Şekil 9. Zemine bağlı hareket edebilir bölücü duvar modülünün farklı fonksiyonlara cevap vermesi ve mekân tanımlaması (Dirsken, 2012)

Fonksiyonel esneklik ise, inşa sonrası kullanım esnasında kişinin mekânın taşıyıcı sistemine ve kabuğuna müdahale etmeden yalnızca hafif strüktür ayırıcı duvarlar, sabit ya da hareketli mobilyalar ve donatı elemanlarıyla sağlanan esnekliktir. Bu sayede kullanıcılar farklı kullanım amaçlarına uygun çözümler sağlayabilmektedir (Şekil 10). Kullanım esnekliği mekânın özellikle kullanım esnasında mekânın yapısal durumu, yapı planlaması, donatı elemanları ve mobilyalara ilişkin özellikler de önem arz etmektedir (Şekil 11).



Şekil 10. Kullanıcılar tarafından dönüştürülebilecek donatı elemanları (Orkunt Turgay arşivi)



Şekil 11. Yemek yeme fonksiyonu karşılayan katlanabilir yemek masası (Dirksen, 2012)

Yaşanılan son dönemdeki pandemi ve değişen yaşam koşulları esneklik kavramını bir gereklilik olarak gündeme taşımıştır. İnsanoğlunun gündelik yaşam alışkanlıklarını, standartlarını ciddi anlamda sarsan ve bu hızlı gelişmeler sonrasında adapte olabilmesi, mekanların esneklik potansiyeline dayanmaktadır. Esneklik, süreç içerisinde olası değişimler karşısında mekânın değişimlere adapte olabilmesini ve etkin bir biçimde gereksinimlere cevap verebilmesini sağlayan, bir tasarım durumudur. Bu üslup içerisinde hareketlilik, çok amaçlı kullanım, modülerlik, eklenebilirlik-çıkarılabilirlik, anlık fonksiyon çözümüne cevap verebilir nitelikte nötr alanlar, birleştirilebilirlik-bölünebilirlik gibi kavram bulunabilmektedir. Bu anlamda bir iç mekân tasarlanırken kurgusunda açık plan gibi bir yaklaşım mekânın daha esnek bir kullanım alternatif sunarak kullanıcıya ihtiyaç halinde mekanların dönüşerek çözümler üretmesine imkân verecektir.

Bu süreçte teknolojinin kullanımının rolü çok büyüktür. Yaşadığımız çağda gündelik yaşantının ayrılmaz bir parçası olan teknoloji ve hız neticesinde tüketim toplumunun da bir gerçeği olarak değişken kullanıcı ihtiyaçlarını karşılayabilmek için esneklik kavramı tasarım eyleminin en önemli kriterlerinden bir tanesi haline gelmiştir. Bu çerçevede yaşanan salgın sürecinde de birleştirilebilir-bölünebilir stratejisi ile salt barınma amaçlı kurgulanan “konut” kavramının kullanıcılar için temel yaşam alanında gerçekleştirilen uyumak, yemek yeme, sosyalleşmek işlevleri haricinde iş

faaliyetlerini sürdürmek, eğitim ve çeşitli spor faaliyetlerinde bulunmak, hobi ya da ilgi alanları gibi farklı fonksiyonların girdilerini dönüştürmesi, varolunan mekânın daha etkin kullanımını sağlamıştır.

4.1. Mekânın Fonksiyonel Olarak Dönüşümü ve Çok İşlevli Olma Özelliği

Yaşanılan ve deneyimlenen mekânın, mobilyanın ya da mekânı tarif eden diğer unsurların, değişen gereksinimlerle beraber kolaylıkla değişerek adapte olabilmesi çok işlevli olmayı da gerektirebilmektedir. Mekânın esnek ya da değiştirilebilir olması, mekân ile gereksinime dair üretilen çözümler arasındaki durağan olmayan ilişkinin, zaman içinde gerçekleşebilecek olası değişimler ile uyum içinde kalmasıdır. Bu durum mekanların daha önceden öngörüleemeyecek durumlar karşısında oluşabilecek değişikliklere uyum sağlayabilmesini ve fonksiyonel alternatifler sunarak kalıcılığını artırmayı amaçlamaktadır.

Özellikle büyük kentlerde alan kısıntısından dolayı doğan genişlemesi mümkün olamayacak nitelikte tek mekâna sahip dar planlı kısıtlı mekanlarda tüm ihtiyaçların karşılanması beklenmektedir. Bünyesinde pek çok işlevi etkin bir şekilde karşılaması beklenen esnek iç mekân mobilya ve donatı elemanları sayesinde mekânın işlevini dönüştürmesi dar mekânlara devinim özelliğini de getirerek tek mekânda kullanıcının hemen hemen tüm ihtiyacını karşılamaya olanak sağlamaktadır. Bu durum yapı elemanlarıyla sağlanabileceği gibi, hafif ayırıcı sistemler ya da elemanlarla da sağlanabilmektedir. Çok fonksiyonlu kullanım stratejisinde amaç tek bir mekânın farklı kullanıcılar tarafından başka amaçlar ve birden fazla fonksiyon için kullanılabilmesi ya da bir işlevi olan elemanın farklı bir işlevi de karşılayabilmesidir (Şekil 12). Tüm bunların sağlanabilmesi için çok iyi kurgulanmış, detaylandırılmış ve birbirini fonksiyonel olarak tamamlayabilecek esneklik gösterebilecek fonksiyonel donatı elemanlarına gereksinim vardır.



Şekil 12. Kayar kumaş ayırıcıyla tek mekânda aynı zaman diliminde iki farklı yatak odası çözümü
(Dirksen, 2012)

4.2. Mekânın Genişleyebilme Özelliği (Esneklik-Adaptasyon)

Mekânın örgütlenme özellikleri ele alındığında öne çıkan “mekân içinde mekân” çözümlemeleriyle yaratılan yeni mekanlar kullanılmadıklarında ayırıcı elemanlar ortadan kaldırılarak tek bir geniş mekâna dönüştürmek mümkündür.

Bir mekânın genişleyebilmesi kısıtlı imkanlara sahip mekânlardaki donatı elemanlarının ve / veya taşıyıcı olmayan ayırıcı panel elemanların, sistemlerin istenildiğinde hareket ettirilerek yer değiştirmesi sayesinde mekânın, ihtiyaca bağlı olarak büyümesi ya da esnemesi olarak değerlendirilebilir. Mekânın bileşenlerinden olan hareketli duvarlar, paneller, dikey yüzeysel sistemler mekân bölücü elemanları olarak kullanılır, yük taşımazlar.

Mekanlarda kullanıcılar kendi isteklerine bağlı olarak biçimlendirebildiği serbest alanlar, boş mekânlar oluşturulmalı, dahaki gereksinim durumlarında esneklik ve değiştirilebilirlik kavramlarıyla yeni mekân kullanımı imkanları hayata geçebilmelidir. Esnek mekân anlayışında, kendini daha bağımsız hissedecek kullanıcı özellikle birçok fonksiyona cevap verebilecek nitelikte tek bir mekân elde etmeye çalışarak yatay ya da dikey yüzeyleri daha verimli kullanabilecektir.

4.3. Mekânın Bölünebilme Özelliği

Kullanıcıların günün farklı saatlerinde farklılaşan ihtiyaçlarından kaynaklı olarak mekânları ayırarak yeni alternatifler yaratma isteği veya zaman içerisinde bireysel yapılarında oluşabilecek değişikliklerden dolayı, yeni mekân yaratma isteği içine girmektedirler. Bu da tüm ihtiyaçları dönüşen tek bir mekânın karşılaması beklentisine yol açmaktadır (Ayanoglu, 2010).

Mekânlarda kullanılan bölücü ya da ayırıcı eleman kavramını, mekân içinde işlevsel olarak özelleşmiş veya farklılaşmış alanların sınırlarını tanımlamak, kullanıcıyı yönlendirmek ve tanımlanan bu sınırlar içinde gerekli konfor koşullarını sunmak amacı ile mekân parçaları oluşturmak olarak tanımlamak mümkündür (Söğüt, 2002).

Farklı amaçlar için oluşturulan veya dönüştürülen her yeni mekân, sadece kendine bağlı bileşenleri değil, aynı zamanda etrafındaki diğer farklı unsurları da etkileyebilmektedir. Dikey ayırıcı sistemlerin, bölücü panellerin ya da sabit mobilyaların etkin ve doğru kullanımı için tasarım sürecinde iyi planlanmış bir yaklaşımla ele alınması gerekmektedir. Bu sayede hareketini özel kanallar, raylar içerisinde tekerleklerle gerçekleştirebilmesi için zemin, tavan ve duvarlarda gerekli mekânsal alt yapının doğru şekilde sağlanması gerekmektedir.

Ayrıca kullanıcıların, özellikle yaşadıkları mekânın kullanım kapasitesini artırmaları gerektiği dönemlerde iç mekân tefrişini sağlayan mobilyaların, duyulan gereksinimler sonucunda başarılı

olamadıkları görülebilmektedir. Böylelikle özellikle dar ve küçük mekanlarda kullanılacak mobilyaların gereksinim duyulduğunda temel fonksiyonu ve formunu çok fazla değiştirmeden, sadece boyutlarını arttırarak, yeni gereksinime çözüm olması, mekânda yeniden bir düzenleme olanağını doğurmaktadır.

SONUÇ

Yaşanılan mekânın, mobilyanın ya da donatının, oluşabilecek farklı gereksinimlere herhangi bir işlevsel kayıp olmadan kolaylıkla dönüşebilmesi esneklik olarak tanımlanabilir. Bir başka söylemle, mekânın değiştirilebilir olması, esnek olma özelliğinden gelmesiyle birlikte mekân ile ihtiyaçlar arasındaki dinamik ilişkinin, zaman içindeki olası değişimlere karşı güncel kalmasını sağlamaktadır. Bu da şekilde mekanların fonksiyonel olarak sürdürülebilir olmasını sağlamaktadır. Bu bağlamda iç mimarların küçük iç mekanları tasarlamadan önce alternatif yaşam biçimlerine adapte olabilecek çözümler üretmesi mekanların etkin kullanımı açısından çok önemlidir. Özellikle yaşanılan mekanlardaki barınma, yemek yeme, uyuma, dinlenme, sosyalleşme fonksiyonlarının haricinde pandemi sonrasında teknolojik gelişmelerle birlikte öncelikle çalışma koşullarının, sonrasında spor, hobi gibi eylemlerin ev ortamına entegre olmasıyla gündelik yaşantıdaki “ev” kavramının da dönüşmesine neden olmuştur.

İç mekanların bu anlamda dönüşmesinde sadece yapısal elemanlar değil aynı zamanda donatı elemanları da mekanların esneklik özelliğine katkıda bulunmaktadır. Mekanların birleşerek büyümesi ya da bölünerek yeni kullanım amaçlı mekanlar oluşturması etkin ve fonksiyonel kullanım için önemlidir.

Mekandaki tefriş elemanı olan mobilyaların kısıtlı mekân içerisinde farklı işlevleri yerine getirmek adına hareket edip yer değiştirmesi, dönüşmesi alan genişlemesi ya da mekânda az donatı elemanın kullanılmasıyla kullanıcının mekândan maksimum düzeyde yararlanmasını sağlamaktadır. Mekânda hareket etme olanağı bulunmayan özellikle mekân tanımlayıcı elemanlar yerine mekânda dönüşüm, mobilyalar aracılığıyla gerçekleşmektedir.

Sonuç olarak, kullanım anlamında yeni ihtiyaçlar için mekânsal çözümler oluşturulmasında mekânsal değiştirilebilirliğin, çok fonksiyonlu olmanın sağladığı esnekliğin tasarımda önemli bir kriter olmasına dayanan çalışma, değişebilirlik ve uyum sağlamanın ötesinde, sürdürülebilirlik, kullanıcı özgürlüğü, kişiselleştirmenin önemini vurgulamaya çalışmıştır. Tasarım bu tarz yaklaşımların toplumsal, sosyo-kültürel ve sosyo-ekonomik faydalar sağlayan, geniş anlamlar içeren, zaman ile güçlü bağı olan önemli bir etken olduğunu da göstermektedir. Günümüzde mekân anlayışı artık duruma bağlı bir anlayışla tanımlanırken, bilgi ve iletişim teknolojileri ile desteklenen, belirli bir

fiziksel “sınırlandırma”ya bağlı kalmadan ortaya konulabilirler. Bireylerin gündelik yaşantısının büyük bölümünü ele geçiren teknolojik gelişmeler her ne kadar sınırları ortadan kaldırarak bireyleri “özgür”, “bağımsız” kılsa da teknolojiye “bağımlı” bireyler yaratmıştır. Teknoloji ile birlikte her an değişen, sürekli yenilenen, farklılaşan mekânların kolay erişilebilir olması mekân tasarımı açısından heyecan verici olmakla birlikte gittikçe “sanallaşmayı” artırmakta, bireyleri mekânlara karşı duyarsızlaştırarak “mekânsızlaştırmakta”dır.

Çıkar Çatışması Beyanı

Yazarlar herhangi bir çıkar çatışması olmadığını beyan etmektedir.

Araştırmacıların Katkı Oranı Beyan Özeti

Makale tek yazarlıdır.

KAYNAKÇA

- Ayanoğlu, H. (2010). *Konut iç mekân mobilya ve donatısında teknolojik gelişmelerin ve değişen tasarım kriterlerinin mekâna yansımaları* (Yüksek Lisans Tezi). Erişim adresi: https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezDetay.jsp?id=6Qbm5TC2uJv2Nf22N_KwpQ&no=sbazJgC_Nfxa19cZSpNImQ
- Atasoy, A. (1973). *Değişen ihtiyaçlar karşısında konut tasarlamasının mevcut konutların değerlendirilmesi yolu ile geliştirilmesi* (Doktora Tezi), İ.T.Ü., İstanbul.
- Aydınlı, S. (1993). *Mekânsal değerlendirmede algısal yargılara dayalı bir model*, (Doktora Tezi), Erişim adresi: https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezDetay.jsp?id=c_k_98EpBMSMU7DWWXBbXg&no=c_k_98EpBMSMU7DWWXBbXg
- Bachelard, G. (2008). *Uzamın poetikası*. İstanbul: İthaki Yayınları.
- Bayram, B. (2001). *İşlevsellik ve esneklik bağlamında konut iç mekân tasarımında mobilya kullanımı*, (Yüksek Lisans Tezi), Erişim adresi: <http://openaccess.maltepe.edu.tr/xmlui/bitstream/handle/20.500.12415/3993/296675.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Collins, P. (1965). *Changing ideals in architecture:1750-1950*. London: Faber and Faber.
- Dirksen, K. (2012, 3 Aralık). 6 rooms into 1: morphing apartment packs 1100 sq ft into 420. Erişim adresi: <https://faircompanies.com/videos/6-rooms-into-1-morphing-apartment-packs-1100-sq-ft-into-420/>
- Friedman, A. (2002). *The adaptable house: Designing homes for change*. New York: McGraw-Hill Professional
- Gök, N. (1993). *Mimari tasarımda bir faktör olarak “değişebilirlik”*, (Doktora Tezi), Mimar Sinan Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Güngör, F. S. (2019), Postmodern dünyanın mekân anlayışında sanal mekân, *Electronic Turkish Studies*, 14(5), 93-104. doi: 10.29228/TurkishStudies.23008
- Habraken, N. J. (2008). Design for flexibility. *Building Research & Information*, 36(3), 290-296.

- Heidegger, M. (2002). *Being in Time*. (J. Macquarrie ve E. Robinson, Çev), New York: Blackwell Publishing Co.
- Hertzberger, H. (1991). *Lessons for students*. Rotterdam: 010 Publishers.
- Hertzberger, H. (2009). *Lessons for student in architecture*. Rotterdam: 010 Publishers.
- İncedayı, D. (2008). Tasarımda esnekliğin boyutları üzerine. *Mimar. İst*, 27.
- İslamoğlu, Ö., Usta, G. (2018). Mimari tasarımda esneklik yaklaşımlarına kuramsal bir bakış. *The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication*, 8, 673-683
- Öcal, G. (2001). *Konut iç mekân ve donatı elemanlarında esnek ve değiştirilebilir tasarım yaklaşımları* (Yüksek Lisans Tezi). Erişim adresi: <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezDetay.jsp?id=MX9N1sXjBULme63dG2zyxw&no=ySRNt8zXwmIfUw05RqLfHw>
- Savaş, S. (2011). *Kısıtlı mekân-mobilya çözümlerinde çağdaş yaklaşımlar* (Yüksek Lisans Tezi). ProQuest Dissertations and Theses veri tabanından erişildi. (UMI No. 28525408)
- Schneider, T. ve Till, J. (2005). Flexible housing: Oppourtunities and limits, *Architectural Research Quarterly*, 9 (2), 157-166.
- Schneider, T. ve Till, J. (2007). *Flexible housing*. Oxford: Architectural Press Elsevier Linancre.
- Schulz, C. N. (1971). *Varoluş, mekân, mimarlık*. New York: Rizzoli Publication.
- Söğüt, M. A. (2002). *Bölücü elemanların ofislerde uygulanması ve mekâna etkileri* (Yüksek Lisans Tezi). Erişim adresi: https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezDetay.jsp?id=RnSchhyJsJw8BBwVFJMYFQ&no=MODVx_2mS-1FXMOQDD9k5w
- Turgay, O. (2009). *Mekânın kurgulanmasında ve algılanmasında “bellek”in belirleyici etkisinin analizi* (Doktora Tezi). Erişim adresi: https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezDetay.jsp?id=Oick5BaJDyoFQ5duFwAAgg&no=_fhsc-r6B9hb1bQZm1xwEg
- Turgay, O. (2012). *Duyarlılıkları aktaran “arayüz”ler olarak mekanların endüstriyel boyutu ve kalıcılığı*. 3. Ulusal İç Mimarlık Sempozyumunda sunulan bildiri. Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi. İstanbul.
- Tuncel, A. (2007). *Mobil konutlarda iç mekân organizasyonu ve mobil mekanların tarihsel gelişim süreci* (Yüksek Lisans Tezi). Erişim adresi: <http://www.openaccess.hacettepe.edu.tr:8080/xmlui/bitstream/handle/11655/2316/4bcc46cb-6c75-408b-8908-dff6fc3448eb.pdf?sequence=1>
- Üst, S. (2015). Konutlarda iç mekân ile mobilya etkileşimi bağlamında mobilyaya dair özelliklerin incelenmesi. *Standart Dergisi*, 103-118.
- Yürekli, F. (1983). *Mimari tasarımda belirsizlik: Esneklik / uyabilirlik ihtiyacının kaynakları ve çözümü üzerine bir araştırma*. İstanbul: İ.T.Ü. Mimarlık Fakültesi Baskı Atölyesi.