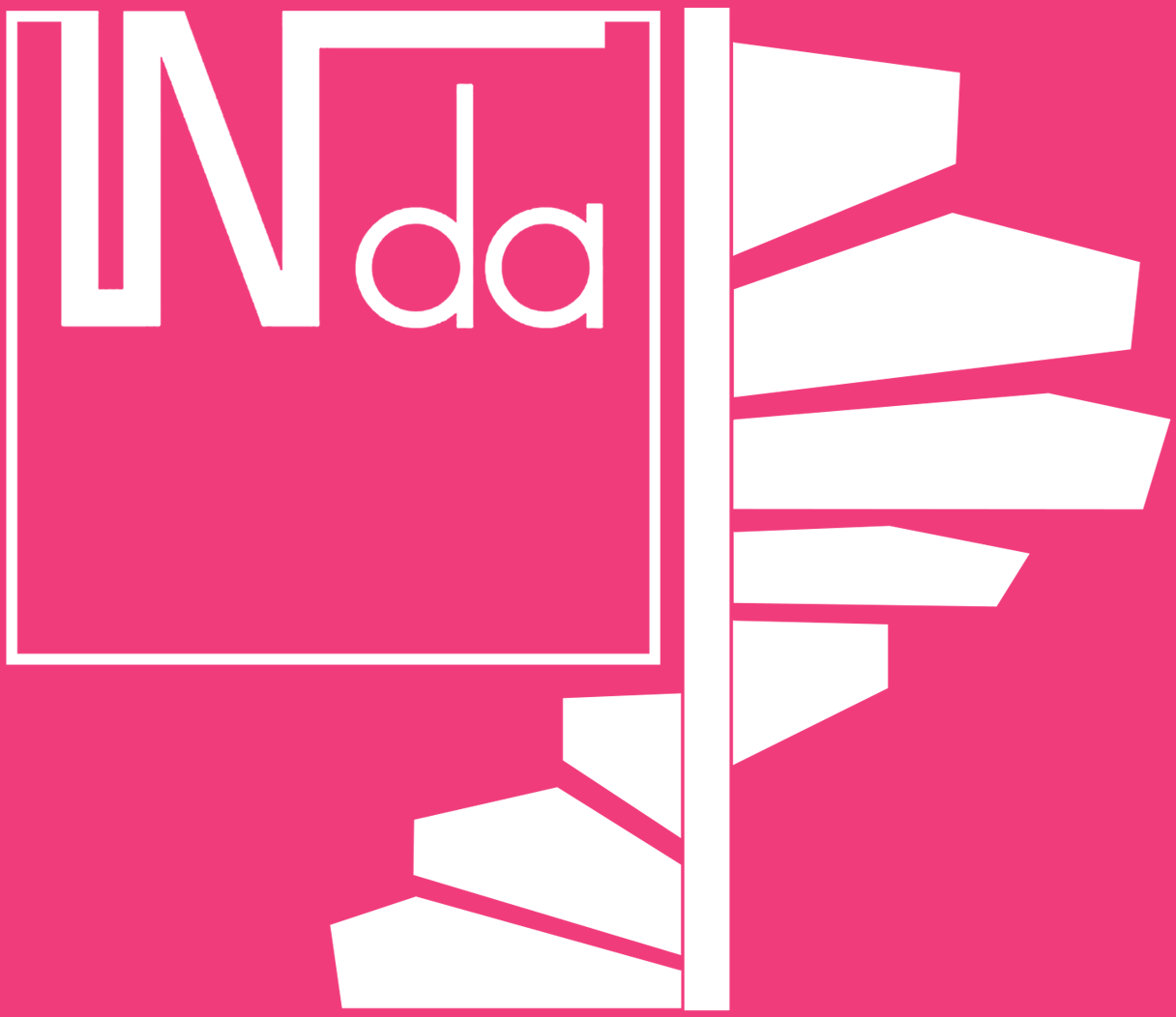
VOLUME: 4 ISSUE: 1
JULY 2024

Journal of Interior Design and Academy



SEKİZGEN ACADEMY

e-ISSN: 2791-7436

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

e-ISSN: 2791-7436

YEAR: 2024, VOLUME: 4, ISSUE: 1

EDITOR IN CHIEF
Assoc. Prof. Dr. Şebnem ERTAŞ BEŞİR
Akdeniz University

CO-EDITOR
Assoc. Prof. Dr. Elif SÖNMEZ
Altınbas University

SECTION EDITORS

Prof. Dr. Banu APAYDIN,
Istanbul Okan University

Prof. Dr. Filiz TAVŞAN,
Karadeniz Technical 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. 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 JANHİ,
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 IZADPANAH,
Antalya Bilim University

LANGUAGE EDITOR

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

COPY EDITOR

Lecturer Havva Beril BAL,
Avrasya University

Res. Assist. Serenay ULUSOY,
Maltepe University

MSc. Int. Arch. Ayşan Ilgın POLAT,

SECRETARY

Res. Assist. Serenay ULUSOY,
Maltepe University

MSc. Int. Arch. Ayşan Ilgın POLAT,

LOGO DESIGN

Res. Assist. İrem BEKAR,
Karadeniz Technical University

COVER DESIGN

Res. Assist. Serenay ULUSOY,
Maltepe University

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: 2024, VOLUME: 4, ISSUE: 1

SCIENTIFIC AND ADVISORY BOARD

Prof. Dr. Atila GÜL,
Süleyman Demirel University

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

Prof. Dr. Füsun SEÇER KARİPTAŞ,
Haliç University

Prof. Dr. Henry SANOFF,
North Carolina State University

Prof. Dr. İlkay 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. Zuhal 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 TURGAY,
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: 2024, VOLUME: 4, ISSUE: 1

CONTENTS

RESEARCH ARTICLE/ARAŞTIRMA MAKALESİ

The Effect of Student Quotas on Design Education in Interior Architecture Departments
(İç Mimarlık Bölümlerinde Öğrenci Kontenjanlarının Tasarım Eğitimi Üzerindeki Etkisi)
Turgut KALAY…….1-12

New Museology Approaches in Cultural Heritage Centers
Mehmet Sinan YUM……13-42

Creation of the Sketching Phase in Architectural Design with Artificial Intelligence
(Mimari Tasarımda Eskiz Aşamasının Yapay Zekâ ile Oluşturulması)
Emirhan AVCI, İsmail Emre KAVUT……43-61

Analyzing the Concept of Spatial Transformation through the Example of Selimiye Bath
Zeynep ATİK, Ayşe İpek DEMİRCİOĞLU……62-77

Modular Approach in Housing Design: Relocatable Living Units and Sustainable Solutions
(Konut Tasarımında Modüler Yaklaşım: Yeniden Konumlandırılabilir Yaşam Birimleri ve Sürdürülebilir Çözümler)
Selcem BAYIR AYDIN, Ceren Tuğba AYDOĞAN ……78-94

The Importance of Interior Design Perception on Michelin Restaurants
(İç Mekan Tasarım Algısının Michelin Restoranlar Üzerindeki Önemi)
İldem AYTAR SEVER……95-104

Evolving Office Interior Design: Next-Generation Offices
(Değişen Ofis İç Mekan Tasarımı: Yeni Nesil Ofisler)
Füsun SEÇER KARİPTAŞ, Fatih KARİPTAŞ……105-121

The Role of the Seating element in Social Status
Mahmut Atilla SÖĞÜT……122-137

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.

Journal of Interior Design and Academy
INda 2024, 4(1):1-12
e-ISSN: 2791-7436

To Cite This Article: Kalay, T. (2024). The Effect of Student Quotas on Design Education in Interior Architecture Departments. *Journal of Interior Design and Academy*, 4(1), 1-12.

DOI: 10.53463/inda.20240248

Submitted: *07/12/2023* ***Revised:*** *10/01/2024* ***Accepted:*** *13/03/2024*

THE EFFECT OF STUDENT QUOTAS ON DESIGN EDUCATION IN INTERIOR ARCHITECTURE DEPARTMENTS

İç Mimarlık Bölümlerinde Öğrenci Kontenjanlarının Tasarım Eğitimi Üzerindeki Etkisi

Turgut KALAY[1]

Öz

İç mimarlık eğitimi, tasarım ve yaratıcılık gibi kavramları içinde barındırarak temel sanat, proje, mobilya tasarımı, yapı bilgisi vb. eğitim içeriklerini kapsamaktadır. Dolayısıyla, teorik ve uygulama çalışmalarının birlikte yürütüldüğü kompleks bir eğitim modeli olma özelliği taşıyan iç mimarlık bölümleri, üniversitelerde en çok tercih edilenler arasındadır. İç mimarlık eğitiminin kapsamı/sınırlılıkları hakkında bilgi edinmeden ve yetenek ölçütlerini dikkate almadan yapılan bu tercihler, bölümlerdeki öğrenci popülasyonunun fazlasıyla artmasına sebep olmuştur. Bu çalışmada iç mimarlık bölümlerinde oluşan kontenjan fazlalığının eğitim kalitesine etkisinin bir analizinin yapılması hedeflenmiştir. Çalışmada öncelikle iç mimarlık eğitimi kapsamında literatüre dayalı bilgilendirmeler yapılmıştır. Ülkemizde 2019 yılı YKS Kılavuzu'na göre iç mimarlık eğitimi veren yükseköğretim kurumları ve öğrenci kontenjanları listelenmiştir. Bu liste çerçevesinde iç mimarlık bölümlerine ait üniversitelerin bünyesinde eğitim veren öğretim elemanı sayısı ile öğrenci kontenjanları arasında oranlama yapılmıştır. İç mimarlık eğitiminde öğrenci kontenjanlarına paralel olarak mevcut altyapının gerek teknik gerekse donanım bakımından geliştirilmesi ve akademik kadro sayısının arttırılması gerektiği sonucuna varılmıştır.

Anahtar Kelimeler: İç mimarlık, iç mimarlık eğitimi, tasarım eğitimi, öğrenci kontenjanı, eğitim kalitesi

Abstract

Interior architecture education is a comprehensive field that encompasses design, creativity, and various educational subjects such as art, project management, furniture design, and building knowledge. Due to its multidimensional nature, it has become one of the most popular departments in universities. However, the lack of awareness about the scope and limitations of interior architecture education, coupled with students not meeting the required qualifications, has resulted in a significant increase in the student population in these departments. In this study, the impact of this excessive enrollment on the quality of education in interior architecture departments is analyzed. By examining the literature on interior architecture education, it was found that the existing infrastructure, both in terms of technical resources and faculty members, needs to be improved to accommodate the growing student population. The study suggests that a balance should be established between student quotas and the resources available to ensure a high-quality education in interior architecture.

Keywords: Interior architecture, interior architecture education, design education, student quota, education quality

[1] **Correspondence to:** Res. Asst. Dr., Kütahya Dumlupınar University, Kütahya, turgut.kalay@dpu.edu.tr, ORCID No: 0000-0002-8532-1203

RESEARCH ARTICLE / ARAŞTIRMA MAKALESI

SEKİZGEN ACADEMY

1. GİRİŞ

Bir meslek alanı olarak "İç mimarlık"ın ilk defa ortaya çıkışı 19. YY.'ın sonlarını bulmaktadır. İç mimarlık uzmanlık kavramının meslek ve eğitim alanına dahil olarak gelişmesine paralel bir şekilde 20. YY'ın ikinci çeyreğinden sonra olgunlaşmıştır. Bir meslek alanı olarak iç mimarlık, pek çok mesleki disiplinin eğitim perspektifi açısından farklı olduğu çok disiplinli bir alandır. İç mimarlık eğitim modeli içinde yer alan teorik ve pratik çalışmaların birbirlerini destekler nitelikte oluşu ve bu çalışmaların tasarım kurgusuyla bütünleşmesi iç mimarlık eğitiminin birebir eğitim anlayışı kapsamında gerçekleşmesine sebep olmuştur. Birebir eğitim modeline sahip iç mimarlık bölümleri ülkemizdeki yükseköğretim kurumlarında tercih edilenler arasında olmasının yanı sıra öğrenci kontenjanlarının fazla oluşu eğitim kalitesini de etkilemiştir. Bu doğrultuda yapılan bu çalışma, öğrenci kontenjanı fazlalığının iç mimarlık bölümlerinin eğitim kalitesine etkisinin irdelenmesi ve oluşan sorunlara çözüm önerileri getirilmesi açısından önem taşımaktadır. Öğrenci kontenjan fazlalığının öğretim elemanı-öğrenci iletişimi açısından iç mimarlık bölümlerine etkisi ve iç mimarlık eğitiminin mesleki niteliği gözetilerek verilmesi bu çalışmanın konusunu oluşturmaktadır. Başta proje dersi olmak üzere pek çok uygulamalı dersin özelinde yapılan tashihlerin öğrenci kontenjan fazlalığı sebebiyle, kısıtlı süre zarfında anlatımı ve bunun sonucunda oluşan verimsiz süreç, konu seçimine etki eden faktörler arasındadır. Bu faktörlerin yanı sıra iç mimarlık bölümlerine ait eğitim mekânlarının (atölyeler, stüdyolar, derslikler vb.) fiziksel anlamda yetersiz kalması öğrenci kontenjan fazlalığının sonucu olarak bir problem oluşturmaktadır.

Hem birey hem de toplum için mekân gereksinimi, iç mimari tasarımın oluşturulmasını gerektiren nedenler arasında yer almaktadır. Bu gereklilik, nesneleri barındırmak veya yaşamsal faaliyetleri gerçekleştirmek için fiziksel hacim ihtiyacını, hayatta kalmayı sağlamak için güvenlik ihtiyacını ve yaşam kalitesini artırmak için konfor ve estetik ihtiyacını kapsamaktadır. Bir tasarım disiplini olarak iç mimarlık, mekânları buna göre tasarlayarak ve düzenleyerek bu ihtiyaçlara cevap vermektedir (Demirarslan ve Demirarslan, 2017, s. 114).

Bu problemlere bağlı olarak;

- Birebir eğitim modeline sahip iç mimarlık eğitiminde öğretim elemanına düşen ideal öğrenci sayısı kaç olmalıdır? Çalışmanın araştırma sorusunu oluştururken;
- Yükseköğretim kurumlarındaki iç mimarlık bölümlerinde bulunan eğitim mekânlarının kapasitesi öğrenci kontenjan fazlalığına ne kadar cevap verebilmektedir? Sorusu, alt problem olarak belirlenmiştir.

Yukarıda belirtilen araştırma problemleri çerçevesinde, "iç mimarlık meslek öğreten, teorik ve uygulamalı çalışmalarının birlikte yürütüldüğü bir eğitim modeline sahip olduğu için, öğrenci kontenjanları ile öğretim elemanı arasında rakamsal uyumsuzluk eğitim kalitesini etkilemektedir." hipotezi geliştirilmiştir.

İç mimarlık eğitiminin tarihsel gelişimini inceleyen bu kapsamlı çalışma iki yönlü sonuç elde etmeyi hedeflemektedir. Birincisi, öğrenci kontenjanlarının iç mimarlık alanındaki eğitimi üzerindeki etkisini incelemek, ikincisi ise bu alanda en uygun öğretim elemanı-öğrenci oranını tespit etmektir. Bu çerçevede, özellikle eğitim sürecinde önemli bir rol oynayan uygulama dersleri bağlamında, geleneksel usta-çırak ilişkisinden ilham alan öğrenci- öğretim elemanı iletişiminin yeterliliği incelenmektedir. Bu araştırma sayesinde, iletişim dinamiklerindeki yeterliliğin ya da yetersizliğin iç mimarlık eğitiminin kalitesini nasıl etkilediğinin daha iyi anlaşılması hedeflenmektedir. Çalışma öncelikle, iç mimarlık eğitiminin çok yönlü tarihine değinmekte, öğrenci kontenjanı gibi önemli bir faktörü ve bunun eğitim kalitesi üzerindeki etkilerini incelerken aynı zamanda iç mimarlık eğitiminin temelini de irdelemektedir. Böylece öğrenci kontenjanları ile iç mimarlık programları çerçevesinde öğretim elemanı-öğrenci arasındaki etkileşimin incelenmesi yoluyla eğitimde bilgi aktarımı ve beceri edinimi süreçleri çözülmeye çalışılmaktadır. Bu sayede iç mimarlık eğitimi kapsamında öğrenci kontenjanı faktörünün eğitim kalitesi üzerindeki etkisi görülebilecektir. Bu bağlamda eğitimin bir parçası olan uygulama derslerinin yürütülmesinde öğretim elemanı-öğrenci iletişiminin usta-çırak ilişkisine dayanan temelleri araştırılmıştır.

2. KAPSAM VE YÖNTEM

Bu araştırma kapsamında ilk olarak iç mimarlık eğitimi literatürdeki bilgilerle açıklanmıştır. Beraberinde Türkiye'deki iç mimarlık eğitiminin incelenmesi için nitel metotlardan; doküman analizi yöntem olarak tercih edilmiştir. Doküman analizi "Hem basılı hem de elektronik (bilgisayar tabanlı ve internet üzerinden iletilen) belgelerin incelenmesi ya da değerlendirilmesine yönelik sistematik bir süreç" olarak tanımlanan bir yöntemdir (Bowen, 2009, s. 27). Bu yöntemle, Türkiye'deki iç mimarlık bölümlerindeki öğrenci kontenjanlarına ve bu bölümlerin öğretim elemanı sayılarının verilerine erişilmiştir.

3. İÇ MİMARLIK EĞİTİMİ

Günümüzde 'iç mimarlık' terim ve kavram olarak çeşitli kaynak ve eserlerde, farklı biçimlerde tanımlanmaktadır. Ansiklopedik Mimarlık Sözlüğünde iç mimarlık, "Bir binanın iç bitirme, donatım ve mobilya işlerini tasarlayıp gerçekleştirme meslek ve sanatı." olarak tanımlanmaktadır. (Hasol, 2002, s. 218). Ancak bu tanım o günün şartlarında yapılmış olduğu düşünülürse, gün

geçtikçe daha geniş bir içeriğe sahip olmaya başlayan iç mimarlık mesleği kavramsal anlamda da zenginliğe ulaşmıştır. İç Mimarlık Kavram ve Terimleri Sözlüğü'nde iç mimarlık kavramı, iç mekanların bir proje doğrultusunda tasarlanarak düzeyli ve işlevsel hâle getirilmesi, insanlar ile mekân ve mobilyalar arasında ilişki kurulması ve bu projeleri gerçekleştirebilecek olan iç mimarın uğraş alanı olarak tanımlanabilen bir terim olarak alan yazında yerini almıştır. Buna ek olarak, iç mekânların yapısal olarak düzenlenmesi ve örgütlenmesi eylemi şeklinde nitelenmektedir (Gör, 1997, s. 88-89). Tasarlanan her yeni iç mekânın özdeksel ve tinsel değerlerle bir bütün olarak düşünüldüğünü vurgulayan Kaptan'a (2013, s. 50) göre ise iç mimarlık, kullanıcı-işlev-mekân ilişkisinin belirli bir düşünce (concept) çerçevesinde içmimar tarafından kurgulandığı, uygulamaya dayalı bir tasarım alanı olarak tanımlamaktadır. Bu tanımlamaya paralel olarak İçmimarlık ve Ülkemizdeki Yeri isimli kitapta içmimarlık, insanların ihtiyaçlarını karşılamak için belirlenen mekânları sembolik, estetik, pratik ve işlev bakımından ele alan, insanların zihinsel özellikleri ve fiziksel eylemlerine uygun bir biçimde iç mekânları tasarlayan bir meslek olarak tanımlanan yaklaşımla ayrıntılı olarak ve net bir şekilde ifade edilmiştir (Kaçar, 1998, s. 56).

Piotrowski'ye (2001, s. 26) göre iç mimarlık eğitiminin özü ev ekonomisi, güzel sanatlar ve mimarlığa dayanmaktadır. İç mimarlık eğitim programları da bu üç alanın izlerini taşıyan çok disiplinli programlar olarak tanımlanmaktadır. İç mekân tasarımının kökeni eski tarihlere dayansa da o dönemki ismiyle iç dekorasyon eğitiminin başlangıcının 20. yüzyılda başladığı bilinmektedir. Aynı zamanda ilk iç dekorasyon kursu veren okulun 1904 yılında Frank Alvah Parsons tarafından New York Uygulamalı ve Güzel Sanatlar Okulu (New York School of Applied and Fine Arts) günümüzde Parsons Tasarım Okulu (Parsons School of Design) adıyla kurulduğu bilinmektedir (Özsavaş ve Kaptan 2018, s. 440). Benzer kurs düzeyinde eğitim veren kurumlar 20. YY.'ın ikici çeyreğine kadar iç dekorasyon ismiyle eğitim vermeye devam etmiştir. II. Dünya savaşından sonra ise mesleki eğitime ağırlık verilirken, sanat ve tasarım alanı üzerine akademiler ön plana çıkmaya başlamıştır. Özellikle Avrupa'da bir kurs olarak eğitim veren bu akademiler, iki önemli akımın etkisiyle eğitim sürecinin şekillenmesine katkı sağlamıştır. Bu akımlardan ilki, Fransa kökenli olan 'Ecole des Beaux-Art' etkisi altında içmimarlık mesleğinin bir sanat alanı olarak görülmeye başlandığı akımdır (Nutter, 2001, s. 26). İkinci önemli akım ise Ecole des Beaux-Art'dan farklı olarak, form, teknik ve uygulamaya dayalı bir yaklaşıma sahip olan 'Bauhaus' akımıdır. Günümüz sanat ve tasarım eğitimi temellerini oluşturan bu iki akım pek çok akademik eğitim programını yeniden yapılandırmıştır. Bu iki sanat ve tasarım anlayışı Türkiye'deki iç mimarlık eğitimi kapsamındaki düzenlemelerde de etkini göstermiştir.

Türkiye'de iç mimarlık eğitimi ilk olarak 1925 yılında, Osman Hamdi Bey'in müdürlüğünü yürüttüğü, Mekteb-i Sanayi-i Nefise-i Şahane (Devlet Güzel Sanatlar Akademisi), bugünkü adıyla Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, Dâhili Tezyinat Atölyesi'nde başlamıştır (Fitoz, 2015, s. 4123). Akademi, Paris'te kurulan Güzel Sanatlar Okulu (Ecole des Beaux Arts) programından etkilenmiştir. Özellikle dört yıllık mesleki eğitim veren atölyelerde iç mekân eğitimi ilk kez resmi olarak verilmeye başlanmıştır. Buna ek olarak 1957'de eğitim vermeye başlayan Tatbiki Güzel Sanatları Yüksekokulu yani bugünkü adıyla Marmara Üniversitesi'nde Mobilya ve İç mimarlık Bölümü kurulmuştur. Bu okul ise Bauhaus ekolüne bağlı eğitim anlayışını benimsemiştir (Özsavaş ve Kaptan 2018, s. 441).

4. TÜRKİYE'DEKİ İÇ MİMARLIK EĞİTİMİNİN ANALİZİ

1982 yılında Yükseköğretim Kurumu'nun kurulması ile sanat ve tasarım kapsamında kurulmuş pek çok akademi ve meslek okulunun üniversite olarak eğitim vermeye başlamasına sebep olmuştur. Bu doğrultuda ülkemizde iç mimarlık ile iç mimarlık ve çevre tasarımı eğitimi veren yükseköğretim kurumları öğrenci kontenjanlarıyla birlikte 2019 Yükseköğretim Kurumları Sınavı (YKS) Kılavuzu'na göre aşağıda listelenmiştir (Tablo 1). Tabloda 63 üniversite alfabetik olarak sıralanmış; her üniversite için hem Türkçe hem de İngilizce programların kontenjan sayılarının yanı sıra Profesör, Doçent, Dr. Öğretim Üyesi, Öğretim Görevlisi ve Araştırma Görevlisi olmak üzere öğretim elemanı sayıları da gösterilmiştir.

Tablo 1.
2019 YKS Kılavuzuna Göre Türkiye'deki İç Mimarlık ve İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı Lisans Programlarının Kontenjan ve Öğretim Elemanı Sayıları

	Üniversite	Profesör	Doçent	Dr. Ö. Ü.	Öğr. Gör.	Arş. Gör.	Toplam	Öğrenci Kont.	Oran
1	Afyon Kocatepe Üniversitesi	0	1	2	1	3	7	124	17,71
2	Akdeniz Üniversitesi	1	0	2	3	2	8	72	9,00
3	Altınbaş Üniversitesi	0	0	3	1	1	5	50	10,00
4	Altınbaş Üniversitesi (İngilizce)	0	0	3	0	2	5	30	6,00
5	Antalya Bilim Üniversitesi (İngilizce)	0	0	5	1	2	8	70	8,75
6	Atılım Üniversitesi	0	0	6	2	5	13	60	4,62
7	Avrasya Üniversitesi	0	0	3	0	2	5	40	8,00
8	Bahçeşehir Üniversitesi (İngilizce)	0	5	8	1	2	16	94	5,88
9	Başkent Üniversitesi	2	0	4	4	4	14	60	4,29
10	Beykent Üniversitesi	0	1	3	0	2	6	100	16,67
11	Beykent Üniversitesi (İngilizce)	0	1	3	2	2	8	70	8,75
12	Beykoz Üniversitesi	0	0	2	0	1	3	70	23,33

13	Bilecik Şeyh Edebali Üniversitesi	0	0	3	0	1	4	41	10,25
14	Biruni Üniversitesi	1	0	3	0	1	5	40	8,00
15	Çankaya Üniversitesi	2	1	6	6	4	19	60	3,16
16	Çukurova Üniversitesi	0	0	3	0	4	7	62	8,86
17	Doğuş Üniversitesi	1	0	3	1	2	7	50	7,14
18	Eskişehir Teknik Üniversitesi	2	0	4	2	6	14	72	5,14
19	Fatih Sultan Mehmet Vakıf Üniversitesi	3	2	1	1	4	11	40	3,64
20	Fenerbahçe Üniversitesi	1	0	3	0	1	5	60	12,00
21	Hacettepe Üniversitesi	4	3	5	0	5	17	82	4,82
22	Haliç Üniversitesi	1	0	4	2	5	12	70	5,83
23	Hasan Kalyoncu Üniversitesi	1	1	2	2	4	10	70	7,00
24	Işık Üniversitesi	0	1	2	1	2	6	50	8,33
25	Işık Üniversitesi	0	0	3	0	2	5	40	8,00
26	İhsan Doğramacı Bilkent Üniversitesi	2	1	5	10	0	18	160	8,89
27	İstanbul Arel Üniversitesi	1	0	3	3	2	9	40	4,44
28	İstanbul Aydın Üniversitesi	2	1	1	0	3	7	80	11,43
29	İstanbul Ayvansaray Üniversitesi	1	0	2	0	1	4	45	11,25
30	İstanbul Bilgi Üniversitesi (İngilizce)	0	2	2	0	4	8	29	3,63
31	İstanbul Esenyurt Üniversitesi	0	0	3	0	1	4	60	15,00
32	İstanbul Gedik Üniversitesi	2	0	2	2	2	8	70	8,75
33	İstanbul Gelişim Üniversitesi	0	0	3	0	1	4	40	22,50
34	İstanbul Gelişim Üniversitesi	1	0	2	0	1	4	90	10,00
35	İstanbul Kültür Üniversitesi	2	0	7	2	6	17	105	6,18
36	İstanbul Medipol Üniversitesi	1	0	7	0	4	12	180	15,00
37	İstanbul Okan Üniversitesi	1	1	2	0	3	7	50	7,14
38	İstanbul Sabahattin Zaim Üniversitesi	2	0	4	0	4	10	50	5,00
39	İstanbul Şehir Üniversitesi	0	0	3	0	2	5	60	12,00
40	İstanbul Teknik Üniversitesi	0	3	2	3	7	15	62	4,13
41	İstanbul Ticaret Üniversitesi	1	1	1	3	2	8	70	8,75
42	İstanbul Yeni Yüzyıl Üniversitesi	1	1	2	1	2	7	60	8,57
43	İstinye Üniversitesi	1	0	1	1	1	4	70	17,50
44	İzmir Ekonomi Üniversitesi	1	1	4	4	2	12	70	5,83
45	Kadir Has Üniversitesi	1	1	1	2	1	6	70	11,67
46	Karadeniz Teknik Üniversitesi	1	4	5	2	2	14	72	5,14
47	Kırıkkale Üniversitesi	1	0	3	0	4	8	62	7,75
48	Kocaeli Üniversitesi	0	2	1	2	5	10	72	7,20
49	Konya Gıda ve Tarım Üniversitesi	2	0	1	0	1	4	15	3,75
50	KTO Karatay Üniversitesi	1	0	3	1	2	7	50	7,14
51	Kütahya Dumlupınar Üniversitesi	0	0	4	1	1	6	124	20,67

52	Maltepe Üniversitesi	2	0	5	1	7	15	50	3,33
53	Marmara Üniversitesi	2	2	4	0	2	10	62	6,20
54	MEF Üniversitesi	0	0	4	0	3	7	33	4,71
55	Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi	2	5	12	0	3	22	62	2,82
56	Necmettin Erbakan Üniversitesi	1	0	3	0	1	5	41	8,20
57	Nişantaşı Üniversitesi	3	0	4	1	3	11	98	8,91
58	Nişantaşı Üniversitesi	0	0	3	0	1	4	0	***
59	Nuh Naci Yazgan Üniversitesi	1	0	4	0	2	7	55	7,86
60	On dokuz Mayıs Üniversitesi	0	0	3	1	6	10	0	***
61	Özyeğin Üniversitesi	0	0	5	0	1	6	37	6,17
62	Selçuk Üniversitesi	0	2	1	1	4	8	104	13,00
63	TED Üniversitesi	1	0	4	0	2	7	50	7,14
64	TOBB Ekonomi ve Teknoloji Üniversitesi	0	0	3	1	2	6	50	8,33
65	Toros Üniversitesi	0	1	2	1	3	7	30	4,29
66	Yalova Üniversitesi	1	1	1	0	0	3	41	13,67
67	Yaşar Üniversitesi	0	2	5	4	10	21	60	2,86
68	Yeditepe Üniversitesi	2	0	3	2	1	8	93	11,63

6. SONUÇ VE DEĞERLENDİRME

Araştırma sonucunda elde edilen verilere göre Türkiye'deki iç mimarlık ve iç mimarlık ve çevre tasarımı Türkçe lisans programları için toplam kontenjan 4.006, İngilizce lisans programları için toplam kontenjan ise 293'tür. Türkçe programlara en çok kontenjan ayıran üniversitenin 180 kontenjan ile İstanbul Medipol Üniversitesi; İngilizce programlara en çok kontenjan ayıran üniversitenin ise 94 kontenjanla Bahçeşehir Üniversitesi olduğu görülmüştür. Ancak bu verilerle çelişen öğretim elemanı sayılarına göre en fazla öğretim üyesine sahip üniversitenin 22 öğretim üyesi ile Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi; en az öğretim üyesine sahip üniversitenin ise toplam 3 öğretim elemanı ile Beykoz Üniversitesi ve Yalova Üniversitesi olduğu görülmüştür. Öğrenci kontenjanlarının sayısı kontenjan açmayan üniversiteler dışarıda tutulduğunda 15'ten 180'e kadar geniş bir aralıkta değişmektedir. Öğretim elemanı sayısı da 3 ile 22 arasında değişmektedir. Öğrenci kontenjanı sayısı ile öğretim elemanı sayısı arasında genel olarak pozitif bir korelasyon bulunduğu görülmektedir. Öğrencilerin sayısının öğretim elemanı sayısına oranı, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi'nin sahip olduğu 2,82 ile İstanbul Gelişim Üniversitesi'nin sahip olduğu 22,50 arasında değişmektedir. Bu da bazı programlarda öğrenci/öğretim elemanı oranının diğerlerine kıyasla çok daha büyük olduğunu göstermiştir. Verilere göre devlet üniversiteleri genellikle vakıf üniversitelere göre daha düşük öğrenci kontenjanlarına ve daha yüksek öğrenci/öğretim elemanı oranına sahiptir. Çalışmada kontenjana bağlı olarak öğrenci sayılarında

gözlemlenen düzensiz artışın yüksek kalitede eğitim verilmesinde zorluklara yol açan önemli bir faktör olarak tanımlanması nedeniyle, iç mimarlık bölümlerinin gerekli kaynakları sağlayabilmesi, etkili öğretim üyesi-öğrenci iletişimini sürdürebilmesi ve nihayetinde bu alandaki öğrenciler için genel eğitim deneyiminin iyileştirilmesi için öğretim elemanı sayısının arttırılarak öğrenci/öğretim elemanı oranının büyümesi gerektiği sonucuna varılmıştır.

Teşekkür ve Bilgi Notu

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

Çıkar Çatışması Beyanı

Çıkar çatışması bulunmamaktadır.

Araştırmacıların Katkı Oranı Beyan Özeti

Makale tek yazarlıdır.

KAYNAKÇA

Bowen, G. A. (2009). Document analysis as a qualitative research method. *Qualitative Research Journal,* 9(2), 27-40. https://doi.org/10.3316/QRJ0902027

Demirarslan, D. ve Demirarslan, K. O. (2017). Çevre koruma bilinci bağlamında iç mekânın tasarımında disiplinler arası bir yaklaşım: iç mimarlık ve çevre mühendisliği ilişkisi. *Doğal Afetler ve Çevre Dergisi, 3*(2), 112-128. https://doi.org/10.21324/dacd.303252

Fitoz, İ. (2015). Interior design education programs during historical periods. *Procedia-Social and Behavioral Sciences,* 174, 4122-4129. https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.01.1248

Gör, I. (1997). *İç mimarlık kavram ve terimleri sözlüğü.* İstanbul: Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi İç Mimarlık Yayınları.

Hasol, D. (2002). *Ansiklopedik mimarlık sözlüğü.* (8. Baskı). İstanbul: Yapı Endüstri Merkezi Yayınları.

Kaçar, H. T. (1998). İçmimarlık ve ülkemizdeki yeri. *Anadolu Sanat Dergisi,* 8, 55-63. Erişim adresi: https://earsiv.anadolu.edu.tr/xmlui/bitstream/handle/11421/953/130303.pdf?sequence=1

Kaptan, B. B. (2013). *Kültür ve içmimarlık.* Ankara: Seçkin Yayıncılık.

Nutter, K. A. (2001). *Tracing the paths of interior design education.* (Yüksek Lisans Tezi, University of Cincinnati, USA) Erişim adresi: https://www.proquest.com/openview/3bd2956fc25989225071dbb5348d73ef/1?pq-origsite=gscholar&cbl=18750&diss=y

ÖSYM (2019). *Ölçme, Seçme ve Yerleştirme Merkezi, 2018-YKS Yükseköğretim Programları ve Kontenjanları Kılavuzu.* Erişim adresi: https://www.osym.gov.tr/TR,16858/2019-yuksekogretim-programlari-ve-kontenjanlari-kilavuzu.html

Özsavaş, N. ve Kaptan, B. B. (2018). İçmimarlık mesleği ve eğitim tarihi. *Akademik Sosyal Araştırmalar Dergisi,* 80, 436-444. http://dx.doi.org/10.16992/ASOS. 14241

Piotrowski, C. M. (2001). *Professional practice for interior designers.* USA: John Wiley & Sons, Inc.

SUMMARY

Interior architecture first emerged as a profession in the late 19th century. With the influence of the Industrial Revolution, interior architecture matured after the second quarter of the 20th century in parallel with the inclusion of the concept of specialization in the field of profession and education and its development in this direction. As a professional field, interior architecture is a multidisciplinary field where many professional disciplines differ in terms of educational perspective. The fact that the theoretical and practical studies within the interior architecture education model support each other and integrating these studies with the design fiction has led to the realization of interior architecture education within the scope of one-to-one education understanding. In this direction, this study is important in examining the effect of excess student quota on the quality of education of interior architecture departments and proposing solutions to the problems. The effect of excess student quota on interior architecture departments in terms of instructor-student communication and the provision of interior architecture education by considering the professional quality of interior architecture education constitute the subject of this study. Among the factors affecting the subject selection is the limited time for the revisions made in many applied courses, especially the project course, due to the excess of student quota and inefficient process. In addition to these factors, the physical inadequacy of the educational spaces (workshops, studios, classrooms, etc.) of interior architecture departments creates a problem as a result of the excess of student quota.

The need for space for both the individual and society is among the reasons that require the creation of interior architectural design. This necessity includes the need for physical volume to house objects or perform vital activities, the need for security to ensure survival, and the need for comfort and aesthetics to improve the quality of life. Interior architecture as a design discipline responds to these needs by designing and organizing spaces accordingly (Demirarslan & Demirarslan, 2017, p.114).

As for these problems,

- What should be the ideal number of students per instructor in interior architecture education with a one-to-one education model? While forming the research question of the study;

- To what extent can the capacity of the educational spaces in the interior architecture departments in higher education institutions respond to the excess of student quota? The question was determined as a sub-problem.

Within the framework of the above-mentioned research problems, the hypothesis "since interior architecture has an education model in which theoretical and practical studies are carried out together, the numerical incompatibility between student quotas and teaching staff affects the quality of education." was developed.

This comprehensive study, which examines the historical development of interior architecture education, aims to achieve a twofold result. The first is to examine the impact of student quotas on interior architecture education, and the second is to determine the most appropriate student-faculty ratio in this field. In this framework, the adequacy of student-lecturer communication, inspired by the traditional master-apprentice relationship, is examined, especially in the context of practical courses that play an important role in the education process. This research aims to better understand how the adequacy or inadequacy of communication dynamics affects the quality of interior architecture education.

The study firstly touches upon the multifaceted history of interior architecture education, examines an important factor such as student quota and its effects on the quality of education, and at the same time examines the basis of interior architecture education. Thus, the processes of knowledge transfer and skill acquisition in education are tried to be solved by examining the interaction between student quotas and student-faculty within the framework of interior architecture programs. In this way, the effect of the student quota factor on the quality of education within the scope of interior architecture education will be seen. In this context, the foundations of instructor-student communication based on the master-apprentice relationship in the execution of application courses, which are a part of education, were investigated. In order to examine interior architecture education in Turkey, the document analysis method, one of the qualitative methods, was preferred. Document analysis is a method defined as "a systematic process of examining or evaluating both printed and electronic (computer-based and internet-based) documents" (Bowen, 2009, p.27). With this method, student quotas in interior architecture departments in Turkey and data on the number of teaching staff in these departments were accessed. Today, 'interior architecture' as a term and concept is defined in different ways in various sources and works. In the Encyclopedic Dictionary of Architecture, interior architecture is defined as "The profession and art of designing and realizing the interior finishing, equipment and furniture works of a building." (Hasol, 2002, p.218). However, considering that this definition was made under the conditions of that day, the profession of interior

architecture, which has started to have a broader content day by day, has also reached a richness in conceptual terms. Gör (1997, p.88-89) defines the concept of interior architecture as "the function of designing the interior spaces of buildings in line with the project and making them functional and leveled by making applications, the function of establishing furniture and space relations of people and the field of occupation of the interior architect who can achieve these works". "At the same time, it is the act of organizing and regularizing structural interior spaces. " According to Kaptan (2013, p.50), who emphasizes that every new interior space designed is considered as a whole with both material and spiritual values, interior architecture is defined as a design field based on practice, where the user-space-function relationship is constructed by the interior architect within the framework of a certain general idea (concept). In parallel with this definition, Kaçar (1998, p.56) defines interior architecture in detail and clearly with his approach in the definition of "It is a profession that deals with the practical, aesthetic, symbolic and functional aspects of the spaces determined to meet the needs of people and designs interior spaces in accordance with the physical and spiritual characteristics and actions of people."

According to Piotrowski (2001, p.26), interior architecture education is rooted in fine arts, home economics and architecture. Interior architecture education programs are defined as multidisciplinary programs that carry the traces of these three fields. Although the origin of interior design dates back to ancient times, it is known that the beginning of interior decoration education, as it was called at the time, was in the 20th century. At the same time, it is known that the first school offering interior decoration courses was founded in 1904 by Frank Alvah Parsons under the name of Parsons School of Design at the New York School of Applied and Fine Arts (Özsavaş & Kaptan 2018, p.440). Institutions providing similar course-level education continued to provide education under the name of interior decoration until the second quarter of the 20th century. After World War II, while vocational education was emphasized, academics in the field of art and design began to come to the fore. It is possible to say that these academies, which started at the course level, especially in Europe, continued their educational development under the influence of two basic movements. The first of these is the movement in which the profession of architecture began to be seen as an art with the influence of the French 'Ecole des Beaux-Art' (Nutter, 2001, p.26). The second important movement is the 'Bauhaus' movement, which advocates a more technical, form and practice-based approach unlike the Ecole des Beaux-Art. These two movements, which constitute the foundations of today's art and design education, have restructured many academic education programs. These two art and design approaches have also had an impact on the regulations within the scope of interior architecture education in Turkey. The first interior

architecture education in Turkey started in 1925 under the directorship of Osman Hamdi Bey at the Mekteb-i Sanayi-i Nefise-i Şahane (State Academy of Fine Arts), now known as Mimar Sinan Fine Arts University, Internal Tezyinat Workshop (Fitoz, 2015, p.4123). This school was influenced by the program of the School of Fine Arts (Ecole des Beaux-Arts) established in Paris. Especially in workshops that provide four-year vocational education, interior space education was officially started to be given for the first time. In addition, the Department of Furniture and Interior Architecture was established at the School of Fine Arts, now known as Marmara University, which started education in 1957. This school adopted an educational approach based on the Bauhaus school (Özsavaş & Kaptan 2018, p.441). According to the data obtained as a result of the research, the total number of quotas for Turkish programs in universities providing interior architecture and interior architecture and environmental design education in Turkey is 4,006, while the total number of quotas for English programs is 293. It was observed that the university that allocated the highest number of quotas for Turkish programs was Istanbul Medipol University, with 180 quotas, and the university that allocated the highest number of quotas for English programs was Bahçeşehir University, with 94 quotas. However, contradicting these data, according to the number of faculty members, the university with the highest number of faculty members is Mimar Sinan Fine Arts University, with 22 faculty members, while the universities with the lowest number of faculty members are Beykoz University and Yalova University with a total of 3 faculty members. The number of student quotas varies in a wide range from 15 to 180, excluding universities that do not open quotas. The number of teaching staff also varies between 3 and 22. In general, there is a positive correlation between the number of student quotas and the number of teaching staff. The ratio of the number of students to the number of teaching staff ranges from 2.82 at Mimar Sinan Fine Arts University to 22.50 at Istanbul Gelisim University, which shows that the student/faculty ratio in some programs is much larger than in others. According to the data, public universities generally have lower student quotas and higher student/faculty ratios than foundation universities. Since the study identified the irregular increase in student numbers due to quotas as a major factor leading to difficulties in providing high-quality education, it was concluded that the number of faculty members should be increased. The student/faculty ratio should grow in order for interior architecture departments to provide the necessary resources, maintain effective faculty-student communication, and ultimately improve the overall educational experience for students in this field."

CC BY NC SA

To Cite This Article: Yum, M. S. (2024). New Museology Approaches in Cultural Heritage Centers**.** *Journal of Interior Design and Academy*, 4(1), 13-42.

DOI: 10.53463/inda.20240270

Submitted: *16/02/2024* ***Revised:*** *28/03/2024* ***Accepted:*** *16/04/2024*

NEW MUSEOLOGY APPROACHES IN CULTURAL HERITAGE CENTERS

Mehmet Sinan YUM[1]

Abstract

Museums and historical buildings are currently being evaluated for different functions to transfer the social heritage created by the social and cultural values they carry to new generations such as Tofaş Anatolian Cars Museum and Umurbey Bath in Bursa. The museum dedicated to the narration of cultural heritage, presents toy car collections and other periodic toys to visitors in the Carousel exhibition within the historical bath structure as an exhibition space in the new museology concept. The research presents the processes and results of an edutainment project in line with the objectives by examining the exhibition organized by Mido Architecture, Trio Design, and the design studio partnered by the author. To put forth the validity of the study, the research emphasizes the edutainment design process of an architectural user experience concept from an interdisciplinary perspective centered on cultural heritage.

Keywords: Cultural heritage, digital interaction, edutainment design, museology, user experience.

1.INTRODUCTION

Museums are centers that contribute to social awareness by successfully implementing scientific, educational, technical and management services in different fields (Çelik, 2018). 'Edutainment Design' used in public centers such as museums, aquariums and zoos is an approach for providing education through entertainment. Interactive products are designed to make information instructive and increase its retention, transfer content to users through fun. In this method, the design of the content in accordance with the user identities increases the memorability by affecting the communicative and contextual quality of the information presented. Historical structures carry extensive social heritage values on culture. The exhibition project realized by the company partnered by the author, is oriented on edutainment design that not only provides a unique experience to the visitors, but also contributes a value to the historical structure. The edutainment project of the center is used to layout the theme of toys developed independently from the building's theme, unlike other edutainment implementations centers. Therefore, Carousel Toy Exhibition

[1] **Correspondence to:** Assist. Prof. Dr, Istanbul Ticaret University, Istanbul,msyum@ticaret.edu.tr, ORCID No: 0000-0002-0869-2967

project, provides information on the design qualities of edutainment oriented implementations in cultural heritage centers. The main hypothesis of the qualitative study may be explained as 'It may be possible to transfer cultural and social heritage values of historical buildings into contemporary culture with approaches on 'new museology' in order to convey the abovementioned values to new generations'. The fact that museums are institutions that collect, preserve, research, share, exhibit and transfer tangible and intangible cultural heritage, shows the necessity of evaluating the social aspects of informal education in museums. The issue of providing an educational and entertaining exhibition experience in accordance with new museology approaches in social heritage buildings is examined within the study. In this context, it is possible to explain the scope of the study as listed below.

a) Explaining and associating the concepts on museology.
b) Providing information on visitor identities.
c) Determining the features that affect the product, content and spatial perception used in edutainment.
d) Presentating an edutainment project in a cultural heritage center.

The center opened in 2002, is Turkey's first and only museum dedicated to Anatolian Cars. The most valuable asset of the museum is based on discovery of an antique cart and local industrial culture. The main building of the silk factory converted into a museum, presents a time tunnel, beginning from a wheel from thousands of years ago to the the revitalization of carts built by artisan masters and motor vehicles produced by Tofaş. The arrangement and presentation of the non-motorized vehicles exhibited suitable for new museology was realized 25 years ago by Trio Design partnered by the author.

1.1. Method, Hypothesis and Scope of the Study

The study is a qualitative research based on collected data obtained from project development, implementation and service processes. The data used in the study is based on visuals, videos, observations and dialogues in which the compiled data is used wherever deemed necessary. The main purpose of the research is to determine the use of edutainment design in a new museology approach by presenting an up-to-date project realized with the participation of the author.

The main hypothesis of the qualitative study may be explained as 'It may be possible to transfer the cultural and social heritage values of historical buildings into contemporary culture with approaches on 'new museology' to convey the abovementioned values to new generations'. Edutainment design is a design method that includes the use of entertaining and educational content for the purpose of

Journal of Interior Design and Academy
INda 2024, 4(1):13-42
e-ISSN: 2791-7436

knowledge formation (Wallden & Soronen, 2004). In this context, it is possible to explain the objectives of the study as listed below.

a) Explaining and associating the concepts of classical museology and new museology.
b) Providing information on museum visitor identities.
c) cMentioning the features that affect the product, content and spatial perception used in edutainment design based on new museology approaches.
d) Presentation and explanation of a unique edutainment project in a public center.

Due to the detailed nature of the subject, the study explains and associates the terms and concepts presented in the title, keywords and the main text. Research questions about the study can be presented as 'What are the interdisciplinary features of edutainment design? Is it possible to convert a historical cultural heritage to a new museology center? Can edutainment applications be designed in accordance with visitor identities? How can technology-oriented theming be implemented in a historical structure in accordance with new museology approaches? What are the educational qualities of knowledge formation provided in edutainment design?'. The main goal of the study is to determine the interdisciplinary features of the edutainment design approach by answering the questions presented above. The methodological structure of the study is handled in 2 different ways. The first approach is related to the processual linking of the research with the sample project presented in the study. The methodological structure of the research is presented below.

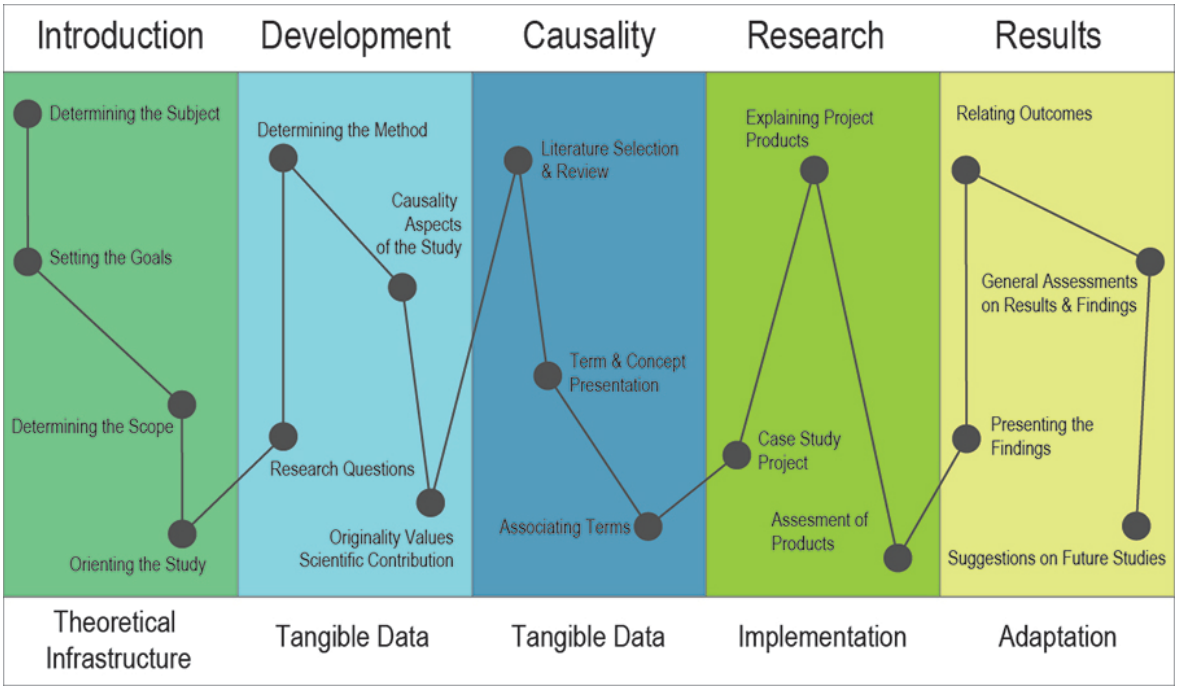


Figure 1. Methodological structure of the study

The introduction section of the study is composed of the theoretical structure that consists of the determination of the subject, setting the goals and the scope regarding the study and an orientation in order to provide an insight on the subject matter.

The development section of the study combines initial tangible data regarding the study such as setting the research questions, defining the research method, explaining the causality aspects, originality and scientific contribution. To expand these statements, the value of the study is based on the interdisciplinary approach related to the concepts presented as well as the goal to create a bond between a professional project through an academic approach that has a social value. The causality section of the study presents main concepts related to the title and keywords aiming to create a literature-centered infrastructure. Therefore, literature review is based on the presentation and association of the main terms and concepts explained. The implementation part of the study presents the case study project that relates to the title about the concepts previously presented. The discussion section presents and assesses the case study project and products through association with the concepts presented. The results section of the study explains the findings based on the case study project as well as general conclusions related to the research. In the final part of the study, suggestions on future studies are made.

2. NEW MUSEOLOGY

In addition to being centers for exhibition, preservation, collection, documentation, education, research and communication, museums offer visual, sensory, aesthetic, social, educational and fascinating experiences to visitors within the scope of heritage preservation and cultural duties (Kotler & Kotler, 2000). The performances held in museums trigger the interest of the visitors increase the awareness and support the financial development of the center by attracting more visitors. Pine & Gilmore (1998) state that the activities in museums are a combination of education, entertainment, imagination and aesthetic factors. As a result of the transformation of museums have undergone over time and the change in social expectations, creates the need to explain the heritages that form the memory of the society more effectively. The inadequacy of classical exhibition, expression and communication styles is one of the main reasons leading to new museology. In addition to this situation, the inadequacy of classical museology in creating financial resources has led to the necessity of addressing museology as a business model. By 1990, studies on cognitive, intuitive and social issues related to education has been carried out in the centers and in 2000, new interactive systems flourished as a result of the technological development with the use of widespread communicative methods (Bandura, 2001). One of the communicative methods used in a new museology approach is a strategy centered on storytelling enabling the use of digital, analog,

visual and audio systems (Soerjoatmodjo, 2011). New museology methods consist of products open to innovations and can communicate with visitors of any identity as an approach that can be updated. The fact that many fixed elements used in classical museology have been transformed into moving and digital elements within the modern understanding of museology enables the exhibitions to be more active, immersive and dynamic.

Classical museums are public centers where historical artifacts, objects and collections are exhibited. The task of preserving and exhibiting the cultural heritage of different societies raises other expectations in an era where communication constantly develops. Most important of these expectations is that museums offer appropriate content not only to experts, but to visitors of all identities and provide educational informative content. While classical museums offer various contents about history, nature and science, shifting towards new museology under the influence of modern technology, changes visitor expectations towards an increasing quality of educational experience. Chinnery (2012) mentions the transformation of centers into an educational tool in service of society centered on new museology understandings. Similarly, Charman (2013) works on the presentation of educational contents that increase the perceptions of visitors in the new understanding of museology. The main reason for recent studies is that new museology combines concepts on technology, communication and learning, following a more original and contemporary educational model compared to classical museums. In terms of an educational role, this situation is the convergence of modern schools and museums. The main difference between schools and museums is that education takes place based on individual preferences. When psychology, sociology, pedagogy and learning styles are considered, children learn and perceive in a different ways than adults, therefore exhibitions and practices should be made in accordance with them (Schiele & Koster, 1998). Adults often visit museums according to their own preferences, but this generalization does not apply to children, as children can be taken to museum visits with their families or school tours without their desires. The main focus of the education provided in centers are the children as some of the school education can take place in museums or education can be provided in schools with interactive technologies (Cromby et al., 1995).

New museology method is an approach that includes ideas and practices towards the formation of new social relations between centers and public. McCall & Gray (2014) have conducted a research to determine the educative differences regarding classical and new museology museums applied in centers in England. Results suggest the overwhelming educative and communicative efficiency of new museology approaches. Peter Vergo (2006) mentions the importance of education that should be offered in cultural centers based on new museology. New museology constantly shifts towards a different direction due to rapidly growing technology. Benefiting from the power of social media,

centers offer enhanced experiences to visitors who do not have the opportunity to visit the center with web-based applications and virtual tours (Durksen, T., Andre, L., Volman, M., 2016). Many international and local museums use digital applications to provide a positive museum visit experience.

2. EDUTAINMENT DESIGN

Edutainment approaches in social culture have been used by Nasrettin Hoca, Kavuklu and Pishekar, Karagöz, and Hacivat for hundreds of years in Turkey. These historical figures represent and convey cultural heritage values through education as well as entertainment followed by artists such as Adile Naşit and Barış Manço. Approaches used, facilitate cultural transfer, and strengthen social ties. The main reason for the widespread use of edutainment in such centers is that physical contact with the content is generally not possible, resulting in a limited interest span of visitors as well as suppressing the qualitative outcomes of the experience. As a solution to the problem, transferring educational content through entertainment creates a unique user experience. The strength of features related to the content of interactive applications, reveals the connection of the edutainment method with social sciences such as psychology, sociology, and pedagogy. Pine & Gilmore (1998: 97-105) state that such experiences (edutainment-centered) consist of a combination of education, entertainment, imaginative, and aesthetic factors. Long-term memory-based preservation of information transmitted to a person, whose imagination is triggered through the interaction created is the true strength of the method. Even though providing entertainment to visitors may sound easy, adding educative values to edutainment implementations that prove to be suitable for all visitor identities requires in-depth expertise. Falk (2006: 151-166) has conducted studies on the classification of different user identities in museums and centers.

a) Explorers, who pursue their curiosity by looking for innovative and exciting features.
b) Helpers, who strive to make the experience of others more enjoyable.
c) Professional hobbyists, who feel connected to the content.
d) Experience seekers, whose primary satisfaction is visiting an important center.
e) Spiritual pilgrims, visitors aiming for a thoughtful and purifying experience.

Factors such as individual interests, group tendencies or personal expectations that contribute to the experience, can affect the overall social experience. Edutainment design is a method that aims to create engagement by using various communicative tools and interactive applications with the goal of conveying contextual information to visitors. The 'engagement' required for the realization of learning is a concept related to psychology and information building, which expresses the balance of cognitive skills of the individual and the difficulty level of the task (Csikszentmihalyi, 1998).

The core value of the method is the development of a design strategy that can communicate educational content while entertaining. Wallden & Soronen (2004) provide a classification related to the instruction of edutainment applications designed in the form of games. This classification encapsules formal, informal, and accidental learning types related to the medium, individual preferences and the source of information. For example, results of learning with the tasks offered by games and acquiring information through the content, increases individual skills in the form of indirect learning. The concept of 'playfulness', which covers most creative fields, is the essence of edutainment design implying to creative cognitive activities such as music composition or poetry rather than playing games (Nam & Kim, 2011). This statement implies to the ability of edutainment tools enhancing creativity on learning and knowledge construction.

3. INTERACTION & USER EXPERIENCE

Cooper et al. (2007) state that interaction design is a transdisciplinary method utilizing different design disciplines. User Experience Design (UXD) is a product oriented developmental approach to establish common design criteria for daily usage products. UXD method includes the design of products and services centered on individual or collective experience by examining the usage patterns of the products. With this perspective, the designer takes the experience of the product in the foreground and addresses the design problem. Hassenzahl (2008: 11-15), makes suggestions on the transformation of concepts related to usability into user experience, which refers to the fulfillment of the functional needs of interactive products for users. The concept of 'usability', which can be considered as the starting point of experience design, has transformed over time by being influenced by technological development converting into 'user experience design' based on new sets of rules and ways of handling. Today, it is possible to track in real-time most digital usage feeds of products.

Free Choice Learning (FCL) refers to the formation of knowledge that occurs because of interaction with one's own choices (Hanshumaker, 2010; Karydis, 2011: 369-384). Interactive systems used in the edutainment design scenarios are applications that support knowledge-building based on individual preferences. The interaction provided by the products developed in edutainment design takes place in different ways as direct, indirect, and accidental interaction. Direct interaction refers to the involvement of the individual in the interaction, indirect interaction usually refers to the individual's participation in the interaction as an observer and accidental interaction refers to involuntary or incidental participation. The individual participating involuntarily (accidental) can turn into an observer (indirect) or be fully involved (direct) under the condition that the content is of interest. This situation points out the importance of the interest, attitude, and curiosity of the person

and reveals the value of psychology and sociology sciences in edutainment design. Pine & Gilmore (1998), classify visitor engagement as an active or passive process depending on the state of mind in an individual. Active participation refers to the use of psychomotor and cognitive skills, while passive participation refers to being an observer or accidentally getting involved in a cognitive activity.

As mentioned by Soerjoatmodjo (2015), live-action or digital storytelling implementations are frequently preferred in edutainment scenarios. In such storytelling cases, visitors can choose to be involved in the activity or stay distant (Springer et al., 2004). Even so, user experience is realized due to direct, indirect, and accidental interaction in all situations involving voluntary, involuntary, or indirect participation. The value of a new visit to a recreational center is the possibility of engaging and experiencing the known as well as the unknown.

3.1. Interactive Technologies

Edutainment design benefits from all forms of technological visualization and storytelling techniques. There are different reasons for the new museology practices used in the narrative educational projects to be based on technology. First, technological systems increase the user experience by providing features such as user performance, usage frequency, content control, and corporate theming (Boskovic, D., Rizvic, S., Okanovic, V., Sljivo, S. & Sinanovic N., 2017). In line with the objectives of edutainment design, the measurement, updating, and control of knowledge formation and educational values can only be achieved through interactive systems. In addition to this, edutainment allows the application of spatial theming in a holistic manner following the brand identity, adding value to the center in terms of financial business models (Pine & Gilmore, 1998). Among the digital media applications that have become widespread in recent years, virtual reality implementations are among the most preferred applications based on their convenience. The main reason why these applications are practical is that they provide convenience in terms of common technology and updatable content. Applications developed for different purposes are designed according to contextual features and communicative preferences set by the center. This fact refers to the customization aspects of interactive edutainment products. Budd & Wakkary (2005, 58-63) state that removing the structural confusion of interaction depends on the association and explanation of technical and human-related qualities. This situation reveals the necessity of designing and organizing the content according to user identities to eliminate the confusion presented by the complexity of interaction. Interactive technologies used encompass Augmented Reality (Sommerauer & Muller, 2014: 59-68), Virtual Reality (Brandejsky & Kilzer, 2006), Touch and Gesture Recognition (Chaudhary, A., Raheja, JL., Das & K, Raheja, S., 2010: 46-55).

4. DISCUSSION

Traditional design approaches that are easy to develop are often inappropriate for design-driven business models that provide services across a broad spectrum. Edutainment does not solely depend on design but is a cross-sectional approach consisting of an educational model and an interdisciplinary design methodology playing a key role in conveying various types of content with interactive products that enhance educational knowledge building. The presented content is an edutainment design project that encapsulates the scenario of the related products and examines the characteristics of the content provided by interactive products related to learning and knowledge formation on culture. The Carousel Exhibition project has been presented but not evaluated in the thesis 'Education Based User Experience and Interaction Design Qualities of Interdisciplinary Edutainment Design Centered in Museums and Cultural Centers'.

4.1. Carousel Toy Exhibition

'Carousel Toy Exhibition' project was carried out by the museum director Naim Arnas Architecture, Trio Design, and the company partnered by the author. The cultural heritage center has been organized according to edutainment design to implement an educational model in the historical site. Digital applications, theming, and storytelling elements contribute to the perception of the experience. Spatial perception and visitor experience have been enhanced allowing the localization of the 'old' and the 'new' representing cultural and social values to preserve structural identity. The exhibition has been realized with more than 12,000 toys from Naim Arnas collection and is available in a book (Toy Exhibition, 2011) and company websites. Storytelling scenes create a reference to childhood for almost everyone. The exhibition has been organized in a certain way to emphasize the 'edutainment' approach regarding the culture of playing with toys by storytelling techniques (Figure 2).

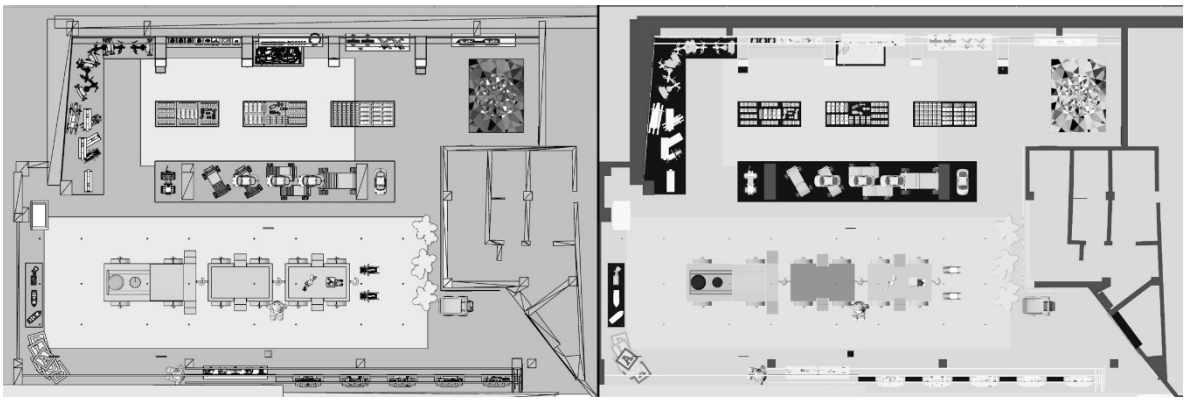


Figure 2. Exhibition area plan

Journal of Interior Design and Academy
INda 2024, 4(1):13-42
e-ISSN: 2791-7436

Turkish toy industry has been emphasized with the use of nationally manufactured toys spread throughout the exhibition as a part of a chronological expression. In this context, various scenography was created with thematic toy groupings and with the explanation of street games on the panels placed at the museum garden, a modern and a traditional perspective has been provided for young visitors mostly unable to enjoy playing out on the street.

4.2. Products and Interaction

Products designed are digital interactive implementations while some are non-digital productions with decorative features for storytelling.

4.2.1. Virtual Habitat

The gesture recognition application is the most realistic virtual habitat application visually designed by the company. In addition to the development of underwater and fish details, the overall design is realistic and natural in terms of the movements of fish controlled by an artificial intelligence.

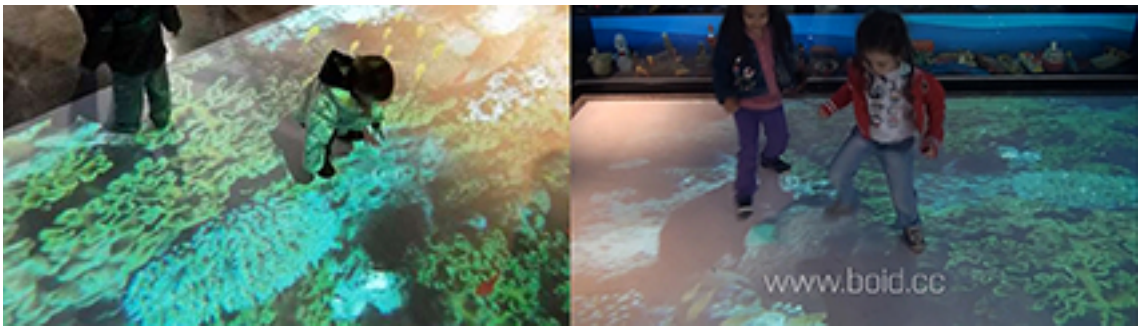


Figure 3. Toy Exhibition virtual habitat application

The application offers a real-world phenomenon rendering the experience uncanny with the realism it provides as an underground aquarium (Figure 3).

4.2.2. Augmented Reality

The application, that includes detailed visualization of antique cars hand-picked from the collection, allows the creation of 3D simulations without physical contact of products that have antiquity values.

Journal of Interior Design and Academy
INda 2024, 4(1):13-42
e-ISSN: 2791-7436

Figure 4. Augmented reality

The 3D models of the toy cars protected in the glass section are controlled by the aid of augmented reality images, creating a synchronization between virtual and real as seen in Figure 4.

4.2.3. Virtual Book

The application enables the animated narration of stories that are a part of popular culture for children as seen in Figure 5. The interactive product creates an interaction because of the synchronization of the markers on the edge of the physical book with augmented reality technology.

Figure 5. Virtual book

With the flipping of blank white pages, the software fills the animative content matching the image onto the page through the camera positioned above and projection mounted on the ceiling.

Journal of Interior Design and Academy
INda 2024, 4(1):13-42
e-ISSN: 2791-7436

4.2.4. Animation Screens

The screens have been spatially positioned on vantage points and can be seen by everyone passing through the main gallery. Animated screens exhibit motions of special collection pieces where physical contact is not desired due to their antique values, providing visualization on working mechanisms as seen in Figure 6.

Figure 6. Animation screen

Toy animations selected and animated from the collection provide cognitive interaction in the edutainment scenario. The possibility of seeing the toys in a glass display as well as seeing them animated on the screens above presents a unique experience.

4.2.5. Bath Dome

The kite installation implemented on the bath dome without interfering with the historical structure, is an installation that is observed and recorded by everyone.

Journal of Interior Design and Academy
INda 2024, 4(1):13-42
e-ISSN: 2791-7436

Figure 7. Bath dome

The experience provided by equipping the depth provided by the dome with kites, adds a unique value to the exhibition as seen in Figure 7.

4.2.6. Train

This implementation attracts children since most exhibited toys are away from physical contact behind displays. The train implementation offers physical interaction with dynamic colors and structural form within the edutainment scenario.

Figure 8. Train

Children are allowed to climb the train consisting of multiple carts of large dimensions as seen in Figure 8.

Journal of Interior Design and Academy
INda 2024, 4(1):13-42
e-ISSN: 2791-7436

4.2.7. Carpenter Gepetto

The carpenter shop of Gepetto, the creator of Pinocchio, has been rebuilt within the exhibition inside the bath structure as seen in Figure 9.

Figure 9. Carpenter Gepetto

The shop consists of tools, toys, and the puppet of Gepetto facing outside.

4.2.8. Exhibition Design and Storytelling Implementations

In the exhibition, storytelling elements and collections representing important events belonging to childhood, toy culture and history have been used as seen in Figures 10 to15.

Figure 10. Postcard wall

Journal of Interior Design and Academy
INda 2024, 4(1):13-42
e-ISSN: 2791-7436

Figure 11. Umurbey bath, carousel

Figure 12. Classroom storytelling

Figure 13. Outdoor displays

Journal of Interior Design and Academy
INda 2024, 4(1):13-42
e-ISSN: 2791-7436

Figure 14. Entrance area

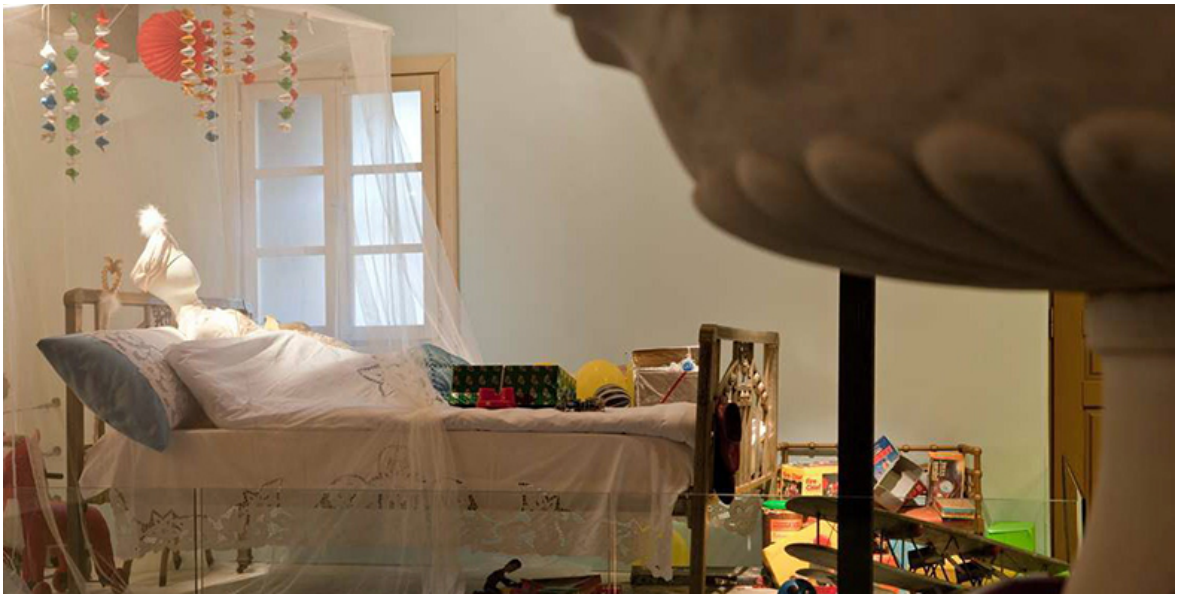


Figure 15. Circumcision bed scene

4.4. Literature Centered Evaluations

Tables presented below demonstrate the evaluation of the eduitanment implementations designed for the exhibition of the literature presented. Tables shown from Table 1 to 7 represent the unique design properties evaluated according to the literature that has been elaborated in the prior sections of the study.

Table 1
Virtual Habitat Literature Evaluation

	Literature	Evaluation
Virtual Habitat	Visitor typology (Falk)	Children, explorers
	Activity (Pine & Gilmore)	Active
	Learning typology (Walldén & Soronen)	Informal, accidental
	FCL (Hanshumaker, Karydis)	Present
	Contructivism (Matthews)	Social and collective activity
	Interaction Type	Direct Interaction
	Interaction technology	Gesture recognition system
	Content type	Implementation simulating real world phenomena
	Experiential sociology	Collective social experience
	Design discipline orientation	Digital design
	Spatial product relevance	Private location
	Playful learning (Walldén & Soronen)	Indirect learning
	Product spec	Pc, projector, kinect
	Age oriented content properties (Wallden & Soronen)	Children, appropriate

Table 2
Augmented Reality Cars Literature Evaluation

	Literature	Evaluation
Augmented Reality	Visitor typology (Falk)	Children, youth, adults, explorers, hobbyists
	Activity (Pine & Gilmore)	Active
	Learning typology (Walldén & Soronen)	Informal
	FCL (Hanshumaker, Karydis)	Present
	Contructivism (Matthews)	Individualistic
	Interaction Type	Direct and indirect interaction
	Interaction technology	Augmented Reality
	Content type	Virtual subjective application
	Experiential sociology	Individualistic experience
	Design discipline orientation	Digital and graphic design
	Spatial product relevance	Common area
	Playful learning (Walldén & Soronen)	Indirect learning
	Product spec	Pc, monitor, kinect
	Age oriented content properties (Wallden & Soronen)	General usage, appropriate content

Journal of Interior Design and Academy
INda 2024, 4(1):13-42
e-ISSN: 2791-7436

Table 3
Virtual Book Literature Evaluation

	Literature	Evaluation
Virtual Book	Visitor typology (Falk)	Children, youth, adults, explorers, hobbyists
	Activity (Pine & Gilmore)	Active
	Learning typology (Walldén & Soronen)	Informal
	FCL (Hanshumaker, Karydis)	Present
	Contructivism (Matthews)	Individualistic
	Interaction Type	Direct and indirect interaction
	Interaction technology	Virtual Reality
	Content type	Subjective data and storytelling
	Experiential sociology	Individualistic experience
	Design discipline orientation	Digital, physical and graphic product
	Spatial product relevance	Private location
	Playful learning (Walldén & Soronen)	Indirect learning
	Product spec	Pc, projector, kinect
	Age oriented content properties (Wallden & Soronen)	General usage, appropriate content

Table 4
Animation Screen Literature Evaluation

	Literature	Evaluation
Animation Screen	Visitor typology (Falk)	Children, youth, adults, explorers, hobbyists
	Activity (Pine & Gilmore)	Passive
	Learning typology (Walldén & Soronen)	Informal
	FCL (Hanshumaker, Karydis)	Present
	Contructivism (Matthews)	Social activity
	Interaction Type	Indirect interaction
	Interaction technology	Simulation animation
	Content type	Implementation simulating a real world phenomena
	Experiential sociology	Collective and individual experience
	Design discipline orientation	Digital and graphic product
	Spatial product relevance	Common area
	Playful learning (Walldén & Soronen)	Indirect learning
	Product spec	Screen, player
	Age oriented content properties (Wallden & Soronen)	General usage, appropriate content

Table 5
Bath Dome Literature Evaluation

	Literature	Evaluation
Bath Dome	Visitor typology (Falk)	Children, youth, adults, explorers, hobbyists
	Activity (Pine & Gilmore)	Passive
	Learning typology (Walldén & Soronen)	Formal
	FCL (Hanshumaker, Karydis)	Present
	Contructivism (Matthews)	Social activity
	Interaction Type	Indirect interaction
	Interaction technology	none
	Content type	Implementation simulating a real world phenomena
	Experiential sociology	Collective and individual experience
	Design discipline orientation	Physical product
	Spatial product relevance	Inner dome
	Playful learning (Walldén & Soronen)	Indirect learning
	Product spec	none
	Age oriented content properties (Wallden & Soronen)	General usage, appropriate content

Table 6
Train Literature Evaluation

	Literature	Evaluation
Train	Visitor typology (Falk)	Children, explorers
	Activity (Pine & Gilmore)	Active
	Learning typology (Walldén & Soronen)	Informal
	FCL (Hanshumaker, Karydis)	Present
	Contructivism (Matthews)	Individual and social activity
	Interaction Type	Indirect interaction
	Interaction technology	none
	Content type	Subjective simulation of a train
	Experiential sociology	Collective and individual experience
	Design discipline orientation	Product design
	Spatial product relevance	Private location
	Playful learning (Walldén & Soronen)	Indirect learning
	Product spec	Model
	Age oriented content properties (Wallden & Soronen)	Child appropriate content

Table 7
Carpenter Gepetto Literature Evaluation

	Literature	Evaluation
Carpenter Gepetto	Visitor typology (Falk)	Children, youth, adults, explorers, hobbyists
	Activity (Pine & Gilmore)	Passive
	Learning typology (Walldén & Soronen)	Informal
	FCL (Hanshumaker, Karydis)	Present
	Contructivism (Matthews)	Individual and social activity
	Interaction Type	Indirect interaction
	Interaction technology	none
	Content type	Subjective data and storytelling
	Experiential sociology	Collective and individual experience
	Design discipline orientation	Physical product design
	Spatial product relevance	Private location
	Playful learning (Walldén & Soronen)	Indirect learning
	Product spec	Model
	Age oriented content properties (Wallden & Soronen)	General and appropriate for all

4.4.1. Evaluation Findings

The findings related to the literature evaluation results are presented as follows.

4.4.1.1. Virtual habitat literature evaluation results

Most of the visitors showing evident interest in the application are mostly children and explorers who are curious to explore, as classified by Falk. Learning styles are generally informal or accidental as in museums since information is provided because of participation and as a response to a request. The application, which allows passive participants to participate in the communication process through observation, can achieve its edutainment goals because of active participation on interaction qualities. Hanshumaker's free choice theory is present in virtual habitat applications as well as in most interactive applications. As a result of the constructivism features important for the internalization of knowledge, collective experience is an activity that leads to social interaction. The fact that the implementation creates a collective experience in sociological terms, enabling interaction between individuals. The interaction provided with appropriate content to target user audience, enables the development of social behavior between individuals. Interactional efficiency refers to the perceptive quality of the virtual simulation and presenting it to the user in a way that allows enhanced experience. The products of the edutainment scenario should be designed in line

with experience-oriented design goals. Since the hardware and interactive features of the application are determinant, a certain amount of physical space must be allocated to the product. The application provides indirect learning to a certain age group and provides simulative information on the behavior of sea creatures. As the system can be used simultaneously by multiple users, there is no use of audio to prevent the sounds from interfering. The system consists of a projection, hardware, and gesture recognition technology. The artificial intelligence software determines the behavior of fish moving randomly or responding to user movements when disturbed. It is possible to assume that the product has been developed in accordance with essential edutainment-oriented design goals because of the performances monitored at the exhibition.

4.4.1.2. Augmented reality cars literature evaluation results

The application has been designed and positioned to provide information on virtual technologies to visitors of all age groups as classified by Falk. For the system to work, users must be individually active; that is, they must manage virtual three-dimensional models by moving the assigned markers. The application, which is the meeting of the physical and the virtual, compared to the previous application, provides guidance even to visitors with basic technological knowledge. The practice, which enables informal learning as stated by Wallden and Soronen (2004), is suitable for psychomotor and cognitive development as learning mechanisms. The system activates free choice learning, as mentioned by Hanshumaker and Karydis. The experience provided pinpoints individual constructivism due to active single user activation properties. In addition to the direct interaction of a single user, indirect interaction occurs from the process of being observed by other visitors. The product is a technologically augmented reality implementation of a virtual subjective application nature due to its content type. This situation refers to an individual user experience provided because of accessing the content through a non-hierarchical use. These types of applications are subjective designs that provide an individual experience because of personal use. In addition to being a digital product that is perceived as a simulative virtual model, the application provides virtual control simultaneously with the physical, allowing users to work with their cognitive and psychomotor skills. For the system to work, content and system-oriented indirect learning takes place because of the user being open to interaction because of voluntary involvement.

The application that is generally appealing to all age groups, consists of a computer, screen, gesture recognition system and augmented reality markers as hardware. The system is one of the most striking examples of the combined technology-oriented virtual and physical design. The presentation of valuable toys where physical contact is not possible could prove difficult. To resolve

this issue, using an alternative method to create a model visualization from every angle through innovative technologies, increases the power of user experience for the guest.

4.4.1.3. Virtual Book Literature Evaluation Results

The application is a design that provides service to all visitors, in accordance with the classification described by Falk. As stated by Pine and Gilmore, the application allows active use and a product with a strong effect in terms of free choice learning. This feature enables freedom on functional choices providing individual interaction. Virtual book presents a narration of tales of social and cultural value with physical and virtual cooperation and this quality provides an informal learning effect that increases psychomotor skills. Projecting the designed content to a tangible object by markers on each page, enables the users to follow a storyline according to their preferences. As mentioned by Matthews in terms of constructivism, the application provides single-user service, meanwhile supports indirect interaction and experience for observers. The targeted user experience is achieved because of the interaction that is served by virtual reality blended with a narrative content. It is possible mention that the virtual book provides direct interaction to users and indirect interaction to observers. The physical and virtual interface compatibility required in terms of ensuring human-computer interaction is supported with the integrity of the content.

Providing a productive example in terms of storytelling, the application content is presented subjectively due to the source of the content story being anonymous. Compared to other products, this application carries the value of associating a physical object with a virtual content. Turning the pages of the physical book and accessing changing content reveals the experience of interaction created by the virtual and tangible simulation that triggers affective and psychomotor learning typologies. As introduced by Wallden and Soronen (2004), the application provides indirect learning in terms of play-like learning. The physical hardware composing the application consists of a computer, a projection, a tangible model book and gesture recognition system. The virtual book, which has an important place in an edutainment design scenario, generates high user experience by storytelling tales known worldwide attracting visitors with its animative features.

4.4.1.4. Animation screens literature evaluation results

Animation screens have been positioned inside the spatial theme design to create a dynamic movement within the static space. Animative implementations are suitable for all types of visitors as classified by Falk. These screens are designs that create passive interaction since they do not require physical or virtual contact. As well as providing informal learning based on content through animations, the application is also suitable for free choice learning as the experience depends on

individual preference whether to watch the detailed content. The animations can be watched by more than one visitor simultaneously as in accordance with Matthews' classification regarding constructivism. Every person has childhood memories in which they play games and with toys. This situation implies to the fact that everyone, has a certain degree of experience about toys prior to coming to the exhibition. Just as children enjoy playing together, watching animated content collectively provides social activity in terms of constructivism, allowing the information to be formed simultaneously.

Animated graphics in a digital setting are implementations that provide indirect interaction and indirect learning according to the criteria determined by Wallden and Soronen. Screens used for exhibiting animated content encase movie players as hardware. To evaluate the product in general, providing only visual and audio interaction implies to the ability to meet the basic requirement in terms of interaction. The product designed lacks physical or virtual contact with the content material and overcomes this missing quality related to interaction by the compatible content for an edutainment scenario. In this context, the visualization of the mechanical working principles of the selected toys of value through animation, is a functional solution. Simulating the working mechanics of toys, the application provides a memorable user experience in terms of the objectives, where this value touches the cognitive and affective skills on users. Animated content has the capacity to contribute movement to the environment and convey colorful messages for the guest.

4.4.1.5. Bath dome literature evaluation results

Located at the Bursa Anatolian Cars Museum site, the historical bath is integrated with a contemporary building used for special activities and exhibitions. The additional building provides various solutions for the Carousel exhibition enlarging the space and therefor, the overall exhibition area. The fact that architectural interventions could not be made on the structure due to the historical monument status of the bath building, resulted in the arrangement of the additional building in accordance with the exhibition. The kite scenography implementation is located on the dome of the bath and provides a nostalgic feeling rather than technology, making everyone feel the kite nostalgia that they probably have tasted in a period of their life. This installation can be considered as a classic edutainment application and offers visual richness to visitors from all age groups. The application provides a passive activity in accordance with the classification made by Pine and Gilmore, as well as triggering informal learning according to Wallden and Soronen. Experiencing the installation is a cognitive and affective process as an edutainment activity and a social activity in terms of Matthews' constructivism. The application with its subjective quality, is also an affective installation as a product learning typology put forward by Wallden and Soronen.

The kite installation provides indirect learning through factors such as the dome's own acoustic properties and the breeze shaking the kites evoking the kite experience in open air.

Spatial design of the dome area is suitable for all age groups. The pattern created by the kites placed in a certain order cause the overall perception of the exhibition to increase. The installation is valuable in terms of social development related to nostalgia, it shares the same exhibition with technological applications forming unity despite different styles and this quality is a fundamental requirement for the success of edutainment design goals. Many visitors tend to spend time looking at the kite installation and takes photographs as memories. This remark highlights the fact that the installation has experience-oriented qualities that connect with the guests. The installation has been placed on the dome, a symbolic part of such structures, and this preference creates a feeling of freedom taking back the visitors to their childhood with a sky filled with kites. The dome area separates the traditional elements with technological systems and serves as a resting area for the guests. It is a privilege to realize an edutainment design project in such a magnificent structure for designers and experiencing the exhibition for guests.

4.4.1.6. Train literature evaluation results

Physical models of representational value have been used in edutainment design for a very long time. With the developments in technology, many of uses of models are being abandoned even though some prominent examples can still be found in centers. The train is an implementation solely aimed for children even though still attracts curious explorers. This product presents active interaction according to the classification laid out by Pine and Gilmore due to the possibility of physical contact. The train is effective in terms of informal learning style by providing psychomotor and affective learning from an educational perspective. While the train offers social and individual activities related to constructivism, it provides direct collective and individual interaction since it allows physical contact. The implementation offers a cognitive and psychomotor product learning typology, according to the classification put forward by Wallden and Soronen. The size and location of the train model enables children to show interest being a fun educational model that children can climb and play on.

4.4.1.7. Carpenter gepetto literature evaluation results

The Gepetto carpenter workshop creates a nostalgic feeling in almost everyone who sees it as well as providing a high level of memorability due to its high recognition of a great bedtime story. The application has meaningful content for visitors in accordance with Falk's classification, presenting a passive and visual activity. In the absence of digital infrastructure, the interpretation provides

indirect interaction with its storytelling properties. As a storytelling product with simulative features, the application is an impressive example of edutainment design. The carpenter shop, which tells the beginning of Pinocchio's story, is depicted emotionally enough to create a smile on everyone. The shop designed in accordance with edutainment design, enables visitors to meet with Gepetto at least once during the trip. Although there is no physical interaction, the photos taken in the shop, provides a strong emotional interaction, revealing the power of the implementation.

4.5. General Comments on Findings

To connect the literature review with the findings, comments are presented below. As mentioned by Kotler & Kotler, 2000; Pine & Gilmore, 1998, the museum provides a unique multisensory experience centered on educative goals. Interactive systems are products that fits to the description made by Bandura, 2001. Digital and non-digital implementations all support storytelling methods as mentioned by Soerjoatmodjo, 2014. The content presented is an education-oriented tool as discussed by Chinnery, 2012 and enhances visitor perception towards new museology as mentioned by Charman, 2013. Education presented resembles formal education provided at schools as discussed by Cromby & Brown, 1995. that forms new social relations between the center and the public. New museology in the center supports Vergo's claims on education being offered in cultural centers. As mentioned by Durksen et al. 2016, the museum does benefit from web technology to inform the public, however, does not have a virtual tour. The content presented is composed of educative, imaginative, aesthetic, entertaining qualities as referred by Pine & Gilmore, 1998, providing service to all types of visitors as discussed by Falk, 2006, with game-based applications as mentioned by Wallden & Soronen, 2014, activating cognitive skills (Csikszenmihalyi, 1998) with playful and ludic features (Nam & Kim, 2011). Design related qualities demonstrate interaction based interdisciplinary productions (Cooper & Cronin, 2007) supporting free choice learning (Hanshumaker, 2010; Karydis, 2011) with occurring engagement (Pine & Gilmore, 1998). Digital systems allow the monitoring of user data (Boskovic et al. 2007) and user-friendly aspects (Budd & Wakkary, 2005) of the applications provide an inviting experience in terms of heritage remembrance. Digital products have been designed based on all types of interactive technologies as mentioned by Sommerauer & Muller, 2014; Brandejsky & Kilzer, 2006; Chaudhary et al. 2012. To summarize the process, it is possible to confirm various evident facts related to on-site observations. Since children grasped the differences in content and usage of interactive systems, they have generally demonstrated an error-free use. Older children, after controlling simple applications, spent time in more developed, interesting, and suitable systems for single use. Younger children preferred applications in which physical contact was less. Children were excitedly involved in overall

exhibition area while contacting interactive systems without difficulty. Children too young to use touch technologies had a pleasant and highly engaged experience with the habitat application. Since the virtual book application is a virtual reality application and lack of prior experience of many users, it took longer time to grasp the functionality compared to touch applications. On engagement times observed throughout the exhibition, children spent at least twice as much time than adults on interactive devices. Much of the parents' time were spent observing their children having more circulation than adults, referring to the fact that some circled back to their preferred applications. Many the verbal feedback on the presentation techniques used in the exhibition were positive, many questions were asked by both adults and children about the storytelling and interactive products rather than displayed toys. After the tour was completed, especially interactive devices remained in the minds of the children as their parents took their photographs during and after the experience. Non-interacting products have been generally observed as children passed by, preferring often to spend time on interactive devices. To understand the content and usage of the systems, young people who observed it first experienced it later and the young children started the game almost instantly, despite the misuse of the movement. In most of the photos and videos taken by families, children took active poses due to playful content while examining the toy displays. It is possible to make inferences about the quality of the efficiency provided by interactive systems.

a) The integrated interaction between the structure and products reveals that visitors pay close importance to the surrounding and visual perception.
b) The initial experience of interactive systems is provided by the satisfaction and expectations of the users' initial goals. Over time, as the user gains experience within the space, specialization in expectations occurs.
c) During use, visitors should be constantly alerted by providing new information to maintain motivation. Experience should be developed to maintain engagement and the performance of the systems should be constantly monitored through digital feedback reports.
d) It may be possible to state that edutainment scenario attracts more attention than traditional exhibition content as playfulness enhances experience.

The tendency to socialize in a virtually enhanced area is an age-related situation. In general, children over the age of 10 displayed a solipsist behavior, while children under the age of ten preferred to play collectively. This situation provides information about socialization related to demographical values. While unacquainted children in the exhibition mingled in small age groups, older children spent time on their own possibly under social pressure and individual control mechanisms brought about by the awareness of their peers in the environment. Users between the

ages of 5-10 acted on a rapid relocation towards the objects of interest usually in small groups, meanwhile older children generally scanned the space individually and focused only on the objects that attracted their attention. As the author is one of the designers, brief conversations occurred to satisfy the curiosity of some visitors providing valuable feedback.

5. CONCLUSIONS & SUGGESTIONS

Edutainment design is a contemporary design approach with enhanced visual, communicative, and cognitive qualities specifically produced for target groups. The study tries to examine the subject material and data presented making direct inferences on the case study project in line with the objectives of the research. The research serves on the perception, positioning and the interpretation of information and arguments on the values that make up edutainment design approaches related to the presented literature. The initial goals to increase the awareness on a cultural heritage center, have been met by many guests flooding to the exhibition. Due to the detailed and sensitive nature of educative goals, it is a challenge to create an appropriate 'free choice learning' environment that is suitable for social dynamics. Even in cases where the spatial setup is suitable for FCL, visiting family members, far from the social constructivist approach, can pose an obstacle to each other. In such experiences, parents carry both a learner and a teacher identity. Fiction should facilitate individual and social construction, as engagement time is not a guarantee for learning to take place. Even though the study focuses mostly on the edutainment aspects of the exhibition, outdoor products, indoor implementations, and communicative elements all form the edutainment scenario in an integrated manner. By examining the media coverage, published book and on-site observations on the exhibition, it is possible to claim that the event has reached its preset goals on guest attraction by creating a unique engagement experience for all types of visitors. Interdisciplinary edutainment design approach used in centers, creates communicative experiences that act as a bridge between past and future values. Edutainment makes use of technological innovations contributing to social culture with spatial, product and contextual interactions created as well as offering opportunities for individualization, retention, and heritage awareness in centers, that allows highly effective experiences in terms of cultural values and educational features. The creation of original content is a necessity to maintain the continuity of interest in centers. For future studies, it may be possible to research new museology applications between historical and modern structures to obtain a comparison related to social, technical, and scientific aspects.

Acknowledgment and Information Note

This article has been produced from the master's thesis named 'Education Based User Experience and Interaction Design Qualities Of İnterdisciplinary Edutainment Design Centered İn Museums and Cultural Centers' completed in the Institute of Interior Architecture Department Mimar Sinan University. The article complies with national and international research and publication ethics. Ethics Committee permission was not required for the study.

Conflict of Interest Declaration

The author has no conflicts of interest to declare.

Contribution Rate Declaration Summary of Researchers

There is no conflict of interest with any institution or person within the scope of the study. Article has been prepared solely by the Author.

REFERENCES

Brandejsky, M. & Kilzer, F. (2006). Virtual reality in edutainment, *A State-of-the-Art Report*, MSc project, Technischen Universität Wien, http://www.brandejsky.com/pdfs/Virtual- Reality-in-Edutainment.pdf

Bandura, A. (2001). Social cognitive theory: an agentic perspective. *Annual Review of Psychology*, 52(1), 1- 26. https://doi.org/10.1146/annurev.psych.52.1.1

Boskovic, D., Rizvic, S., Okanovic, V., Sljivo, S. & Sinanovic N. (2007). Measuring immersion and edutainment in multimedia cultural heritage applications, XXVI International Conference on Information, *Communication and Automation Technologies (ICAT*), Sarajevo, Bosnia and Herzegovina, pp. 1-6, doi: 10.1109/ICAT.2017.8171604.

Budd, J. & Wakkary, R. (2005). The integration project: a new educational model for interactive product design, *Validating Utility, Performance, and Experience*, IDSA.

Chaudhary, A., Raheja, J.L., Das, K. & Raheja, S. (2010). A survey on hand gesture recognition in context of soft computing, *The British Computer Society*, 46-55. DOI:10.1007/978-3-642-17881-8_5

Charman, K. (2013). Education for a new museology, *International Journal of Inclusive Education*, 17(10), 1067-1077, doi: 10.1080/13603116.2012.730066.

Chinnery, A. (2012). Temple or forum? on new museology and education for social change, *Philosophy on Education Society*. https://educationjournal.web.illinois.edu/archive/index.php/pes/article/view/3637.pdf

Cooper, R. & Cronin, D. (2007). *About face 3: the essentials of interaction design*, Indianapolis: John Wiley & Sons Publishing, Inc.

Cromby, S. & Brown, D. (1995) Using virtual environments in special education, *VR in the Schools 1*(3), 1-4. https://www.semanticscholar.org/paper/Using-virtual-environments-in-special-education-Cromby-Standen/27e72beb51ece39b9369fed38fb4a8dd692c69f6.

Csikszentmihalyi, M. (1998), *Finding flow: the psychology of engagement with everyday life*, Basic Books, New York. https://www.researchgate.net/publication/200026151_Finding_Flow_The_Psychology_of_Engagement_With_Everyday_Life

Çelik, S. (1998). *Müzecilikte müzik ve müzeye dönüştürülmüş müzisyen evleri*, (Master Thesis, İstanbul University, İstanbul).

Durksen, T., Andre, L. & Volman, M. (2016), Museums as avenues of learning for children: a decade of research, *Learning Environments Research*, 20, 47–76. https://doi.org/10.1007/s10984-016-9222-9.

Falk, J.H. (2006). An identity-centered approach to understanding museum learning. Curator: The Museum Journal, 49(2), 151-166. https://doi.org/10.1111/j.2151-6952.2006.tb00209.x

Hanshumaker, W. (2010). Making an aquarium environment interactive: a design research analysis of exhibit design Processes, *Online*, Oregon State University. https://www.researchgate.net/publication/258435481_Making_an_Aquarium_Environment_Interactive_A_Design_Research_Analysis_of_Exhibit_Design_Processes

Hassenzahl, M. (2008). User Experience (UX): Towards an experiential perspective on product quality, *Proceedings of the 20th International Conference of the Association Francophone d'Interaction Homme-Machine*, 11-15. Metz, France: ACM. DOI:10.1145/1512714.1512717

Karydis, M. (2011). Organizing a public aquarium: objectives, design, operation and missions, *Global Nest Journal*, 13(4), 369-384. https://www.researchgate.net/publication/266052981_Organizing_a_public_aquarium_Objectives_design_operation_and_missions_A_review

Kotler, N & Kotler, P. (2000). Can museums be all things to all people? missions, goals, and marketing's role, *Museum Management and Curatorship*, 18(3), 271-287. doi: 10.1080/09647770000301803.

McCall, V. & Gray, C. (2014). Museums and the 'new museology': theory, practice and organizational Change, *Museum Management and Curatorship*, 29, 1, 19-35. doi: 10.1080/09647775.2013.869852.

Nam, T.J. & Kim, C. (2011). Design by tangible stories, *International Journal of Design,* http://www.ijdesign.org/index.php/IJDesign/article/view/682/331

Oyuncak Sergisi Naim Arnas Koleksiyonu. (2011). *Tofaş Türk Otomobil Fabrikası A.Ş. Sanat Galerisi*, Yapı Kredi Yayınları, ISBN: 978-975-08-2020-5.

Pine, J. & Gilmore, S. (1998). Welcome to the experience economy, *Harvard Business Review*, 76(4), 97-105. https://www.semanticscholar.org/paper/Welcome-to-the-experience-economy.-Gilmore-Pine/912c7a06b9d0a90d77e40f0cff2a432bed8ce4c6

Schiele, B. & Koster, E. (1998). *La revolution de la museologie*. Vers les Musées du XXI-e Siècle? Lyon: Presses Universitaires de Lyon/Editions Multimondes. Management Dynamics in the Knowledge Economy. https://presses.univ-lyon2.fr/product/show/9782729705992/la-revolution-de-la-museologie-des-sciences

Springer, B.B. & Kajder, S. (2004). Digital storytelling at the national gallery of art, museums, and the web, VA, *Archives and Museums Informatics*.

Soerjoatmodjo, G.W.LS. (2014). Storytelling, cultural heritage, and public engagement, *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 184, 87-94. https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S1877042815032991

Sommerauer, P. & Müller, O. (2014). Augmented reality in informal learning environments: a field experiment in a mathematics exhibition, *Computer Education*, 79, 59–68. DOI: 10.1016/j.compedu.2014.07.013

Wallden, S. & Soronen, A. (2014), *Edutainment: from television and computers to digital television*, Retrieved November 29, 2014, from University of Tampere Hypermedia Laboratory. http://www.sis.uta.fi/infim/infim_2011/julkaisut/hyper/b/fitv03b.pdf.

Vergo, P. (2006). *The new museology*, Reaktion Books, https://reaktionbooks.co.uk/work/the-new-museology, DOI:10.1525/mua.1992.16.2.58, ISBN: 0-948462-03-5.

Journal of Interior Design and Academy
INda 2024, 4(1):43-61
e-ISSN: 2791-7436

To Cite This Article: Avcı, E. and Kavut, İ.E. (2024). Creation of the Sketching Phase in Architectural Design with Artificial Intelligence. *Journal of Interior Design and Academy*, 4(1), 43-61.

DOI: 10.53463/inda.20240258

Submitted: *23/02/2024* ***Revised:*** *25/03/2024* ***Accepted:*** *05/05/2024*

CREATION OF THE SKETCHING PHASE IN ARCHITECTURAL DESIGN WITH ARTIFICIAL INTELLIGENCE

Mimari Tasarımda Eskiz Aşamasının Yapay Zekâ ile Oluşturulması

Emirhan AVCI[1], İsmail Emre KAVUT[2]

Öz

Mimari tasarım, eskiz ile başlamaktadır. Zihindeki ham fikirlerin ortaya konup olgunlaşmasını sağlayan en hızlı yöntem eskizdir. Çağlar değiştikçe mimari ihtiyaçlar ve mimari teknikler değişim göstermiştir. Eskiz üretimi de dönemindeki bu değişikliklere ayak uydurmuştur. Bilgisayar destekli tasarım sürecinin başlamasıyla sanal çizim ortamı oluşmuştur. Bu değişimin yeni aşaması yapay zekâ destekli tasarım uygulamalarıdır. Bu makalede eskiz aşamasının yapay zekâ ile oluşturulması ele alınmıştır. Midjourney ve Stable Diffusion kullanılarak görsel üretimleri yapılmıştır. Örnek çalışmalar ile tasarımcılara eskiz aşamasının yeni dönemi hakkında fikir verilmesi amaçlanmaktadır.

Anahtar Kelimeler: Eskiz, iç mimarlık, mimari tasarım, yapay zekâ

Abstract

Architectural design starts with sketching. Sketching is the fastest method that allows raw ideas in the mind to be revealed and matured. As the times change, architectural needs and architectural techniques have changed. Sketch production also kept pace with these changes in the period. With the start of the computer-aided design process, a virtual drawing environment has been created. The new phase of this change is artificial intelligence supported design applications. In this article, its creation with artificial intelligence at the sketching stage will be discussed. Sample images were produced using Midjourney and Stable Diffusion. It is aimed to give designers an idea about the new era of the sketching phase with sample studies.

Keywords: Sketching, interior architecture, architectural design, artificial intelligence

[1] **Correspondence to:** Master Student, Mimar Sinan Fine Arts University, İstanbul, avciemirhan@outlook.com.tr, ORCID No: 0009-0009-3031-0652

[2] Assoc. Prof. Dr., Mimar Sinan Fine Arts University, İstanbul, emre.kavut@msgsu.edu.tr, ORCID No: 0000-0003-2672-4122

RESEARCH ARTICLE / ARAŞTIRMA MAKALESI

SEKİZGEN ACADEMY

1.GİRİŞ

Eskiz aşaması, mimari tasarım üretiminin ayrılmaz bir parçasıdır. Tasarımcı zihnindeki ham düşünceleri önce eskiz ile ortaya koyarak geliştirmeye başlamaktadır. İnceoğlu, eskizin insanın mırıldanarak düşünmesiyle benzerlik gösterdiğini, bunun çizgisel bir mırıldanma olduğunu ifade etmektedir (Balamir, 2020). Tasarım bir noktadan başlamakta, denemeler yapılmakta ve süreç sonuçlanmaktadır. Bu süreç eskizle başlamaktadır. Eskiz zihindekilerin somutlaşması için ideal yollardan biridir. Eskizler ile çalışmak tasarım üretim sürecinin verimini arttırmaktadır.

Eskizlerin amacı her dönem aynı değildi. Rönesans mimarı, matematiksel kesinlikteki perspektifi de kullanırken, Doğu veya Batılı da olsa, inşaatla doğrudan ilişkisi olmayan çizimlerin ilgi görmemesi olağan bir durumdu (Balamir, 2020). Çizimlerin inşaata dönüşecek nitelikte olması önemli bir konuydu. Zaman içinde bu anlayış değişmiştir. Ècole ve benzeri eğitim kurumlarındaki anlayış "proje" ve "şantiye" pratiklerinin ayrı kulvarda ilerlemesini hızlandırmıştır. Bu yolda ortaya çıkan akademik mimar kimliği, "yapı ustası" kimliğinden uzaklaşıp "çizim ustası" yönüne girmiştir. Bu yön, endüstri devrimiyle yükselişe geçen mühendislik pratiği karşısında rekabet edebilmeyi de sağlamıştır. Mühendisin verimlilik odaklı pragmatik yaklaşımına karşılık, akademik mimarın üslup ve kompozisyon bilgisi üzerinde derinleşmesi, yetkinlik alanlarının ayrışmasını sağlamıştır. Bu gelişme eskizin zorunlu kroki ve illüstrasyondan ayrılıp, mimarlık alanına özgün bir ifade aracı olmasını etkilemiştir (Balamir, 2020).

Mimarlıkta ifade teknikleri geleneksel ve sayısal ifade teknikleri başlığıyla özetlenebilmektedir. Geleneksel ifade teknikleri kağıt üzerinde iki boyutlu çizimler, üç boyutlu perspektif çizimleri ve üç boyutlu modeller ve maket iken sayısal ifade teknikleri daha çeşitli olabilmektedir (Yıldırım, Yavuz ve İnan, 2010). Mağara devri ile başlayan çizim üretimi, kağıt ve kalem çeşitleriyle gelişmiş bilgisayar ortamına da adapte olmuştur. Bu gelişmeler, tasarımcı özne için yeni tasarım atmosferi/ortamı veya tasarım mekânı ve üretim modeli sunmuştur (Demir ve Aksu, 2022). Kullanıcılar bu programlarla farklı anlayışlarda eskizler üretebilmektedir. Tabletlerde kullanılan çizim uygulamaları gerçek hayattaki kalem ve kağıt tiplerinin sanallaştırılmış halleridir. Sanatçı geleneksel yöntemlerle aynı anlayışta eskizlerini üretebilmektedir. Gerçek dünyadan farklı olarak kağıt ve kalem kullanımında daha çok olanağa sahiptirler. Çizim programlarında katmanlar üzerinde çalışmak ve yapılan işlemleri geri almak gibi özellikler mevcuttur. Ayrıca, farklı fırça ve kalem seçenekleri ile kağıt dokularını sanal ortamda kullanabilmek mümkündür. Temiz tasarımlar için kullanılan CAD programları da eskiz aşamasında kullanılabilmektedir. Bu programların tercihinde tasarımcının program becerisi ve amaçladığı tasarım ifadesi önemlidir. Nitelikli bir tasarımcı bu programlardan kendine uygun olanı seçerek kavramsal fikirlerini dijitalleştirme ve

geliştirme imkanına sahiptir. Bu yöntemlerin dışında artık yapay zekâ programlarıyla da eskiz üretebilmek mümkün hale gelmiştir. Şu an geliştirilmekte olan yapay zekâ programları eskiz aşamasında yeni bir dönem vadetmektedir. Tasarım programlarında üretilen eskizlerde özne tasarımcıdır. Tasarımcı programı kullanırken kararları kendi vermektedir. Yapay zekâ programlarında ise tasarım sürecinde öznenin yanına insan gibi düşünen bir yapay zekâ da dahil olmaktadır. Yapay zekâ tasarımcıya amacına ulaşmasına yardımcı olan yeni bir araç çeşididir. Tasarımcının süreçte karşılaştığı problemlerde yapay zekâ kendisine öğretilen bilgilerle sorunları tespit edip çözümler sunabilmektedir. Erken tasarım fikirlerinin olgunlaşmasını sağlayıp alternatif tasarım yolları gösterebilmektedir. Yapay zekâ tasarım sürecinde çok farklı şekillerde kullanılabilme imkanlarına sahiptir. Tasarımcı kendi tasarım stilini bir yapay zekâ modelini öğretip tasarımlar üretebilmektedir. Bu imkanlar ile tasarım süreci hızlanırken aynı zamanda niteliğinin de arttırılması mümkündür. Bunlar yapay zekânın getirdiği olumlu özelliklerdir. İşlerin kolaylaşması ve hızlanmasının yan etkileri de bulunmaktadır. Teknik ve tasarım kısımları göz ardı edilerek seri üretilen tasarımlarda tasarımcının kimliği kaybolabilmektedir. Tasarımlardaki bu yarı-özerklik durumu, kelime tabanlı yapay zeka sistemleri aracığıyla üretilen görsel, işitsel, metin ve video üretimlerindeki telif hakkı ve tasarımcı kimliği belirsizliğini yaratmaktadır (Sağlam ve Çelik, 2023). Tasarımcılardaki kimliksizlik problemi yeni bir durum değildir. Aktif olarak kullanılan bilgisayar destekli çizim programlarında da bu durum mevcuttur. “Yeni araçlar imgenin tasvirini sadece ifade bulduğu yaratım ortamında değil, ortaya çıktığı zihin düzleminde de etkilemiş, gelişen her yeni araç tasarlayıcının düşünme süreçlerine tesir etmiştir. Öne sürülen dijital yazılımlarda çizim aracına hakimiyet sınırlayıcı niteliğiyle tasarım ürünü üzerinde ifade bulmuş, çizebildiğin kadarıyla tasarlayabilme fenomenini üretmiştir (Yıldırım ve Kavut, 2024)”.

“Yapay zekâ programlarında yazı ile görsel üretme, görselden yazı üretme, var olan görsellere alternatif üretme ve geliştirme gibi farklı uygulamalar bulunmaktadır. Teknolojik olanaklar sezgisel biçimde oluşturulan soyut tasarım imgesini kelime istemcileri aracılığıyla üretilen fotorealistik görsellere dönüştürmekte, çizme edimi aracılığıyla imgenin somutlaştırılması için farklı olasılıklar ortaya çıkmaktadır (Yıldırım ve Kavut, 2024).”

Bu makalede yapay zekânın eskiz aşamasında kullanımı hakkında örnekler üzerinden öneriler yapılacaktır. Eskiz aşamasında yapay zekâ programlarının kullanılmasının verimi nasıl arttıracağı, süreci nasıl hızlandıracağı ve tasarımcının nasıl daha nitelikli tasarımlar üretileceği araştırılacaktır. Çalışmada kullanılan Stable Diffusion ve Midjourney programları makalenin ileriki bölümünde detaylıca açıklanacaktır.

2. YAPAY ZEKÂ PROGRAMLARININ ÇALIŞMA MANTIĞI

Yapay zekâ sistemleri insan beyninin işleyişi esas alınarak tasarlanmıştır. Beynin davranışları algoritmalara indirgenerek bu sistemler oluşturulmaktadır. Bir işlem algoritmaya indirgenebilirse o zaman yapay zeka bu işlemi gerçekleştirebilir (Özaktaş, 1998). Yapay zekâ sistemlerinin pek çok farklı çeşidi bulunmaktadır. Makine öğrenimi ve derin öğrenme bu yöntemlerden en bilinenleri olarak gösterilebilmektedir. Derin öğrenme, makine öğreniminin bir alt kümesidir. Makine öğrenimi, bilgisayar bilimi, veri analizi, yazılım mühendisliği ve yapay zekâya dair alanlardaki önemli bir evrim sürecini temsil etmektedir. Makine öğrenimi mükemmel tahminler yapmakla ilgilenmemektedir. Makine öğreniminin hedefi faydalı olacak kadar iyi tahminler yapmaktır. Derin öğrenme yöntemi ise dünyayı iç içe geçmiş bir kavramlar hiyerarşisi olarak temsil etmeyi öğrenerek büyük güç ve esneklik elde eden özel bir makine öğrenimi türüdür (Tiwari, Tiwari ve Tiwari, 2018). Bu makalede yapay zekâ uygulamaları olan Stable Diffusion ve Midjourney üzerinden çalışmalar yapılacaktır.

2.1. Stable Diffusion

Stable Diffusion, 2022 yılında StabilityAI tarafından geliştirilmiş, metinden görüntü üretme için kullanılan bir yapay zekâ modelidir. Bu özelliğinin yanı sıra görüntünün içeriğini değiştirmek gibi benzer tasarım işlemleri yapabilmektedir (Stable Diffusion, 2023). Stable Diffusion, bilgisayarın işlemci gücünden yararlanarak çalışmaktadır. Stable Diffusion'a farklı arayüzler, modeller kurularak uygulama geliştirilebilmektedir. Kullanıcı çalışma tercihine göre bunlardan istediklerini seçip programa kurabilmektedir. Bu çalışmada Stable Diffusion'ın "AUTOMATIC1111" arayüzü kullanılmıştır. Bu arayüz web tabanlıdır. Stable Diffusion üzerinde daha fazla kontrole sahip olmak amacıyla "ControlNet 1.1." sinir ağı da uygulamaya yüklenmiştir.

Stable Diffusion'a farklı veri setleri yüklemek mümkündür. Bu veri setleri "Checkpoint" olarak adlandırılmaktadır. Üretilecek içeriğe göre farklı veri setleri kullanılabilmektedir. Bu çalışmada gerçekçi görüntü elde edebilmek ve mimari açıdan veri bilgisi daha uygun düzeyde olduğu için "Realistic Vision V6.0 B1" modeli kullanılmıştır.

Stable Diffusion ucu açık bir yapay zekâ programıdır. Kullanıcılar tarafından şekillendirilerek pek çok farklı amaçlarda kullanılabilmektedir.

2.2. Midjourney

Midjourney, 2022 yılında Midjourney, Inc tarafından oluşturulmuş üretken yapay zekâ programı ve hizmetidir (Midjourney, 2023). Midjourney, iletişim uygulaması olan "Discord" üzerinden veya

kendi internet sitesi üzerinden kullanabilmektedir. Midjourney'in "Version" ve "Niji" olarak adlandırılmış iki ana modeli bulunmaktadır. Niji modeli anime estetiğinde içerikler üretmek için eğitilmiştir. Varsayılan model olan Version ile anime estetiğinde içerikler üretmek mümkün olsa da Niji modeli özellikle bu içerikler için eğitilmiştir. Bu modeller sürekli güncellenmektedir. Görsel üretiminde modeller arasında geçiş yapmak mümkündür. Güncellenen modellerin, her konuda önceki modelden daha iyi olmayabilmektedir. Çeşitli metin girdilerde eski sürümlerin daha tutarlı sonuçlar vermesi mümkündür. Bu noktada üretilecek içeriklerin sürümle ilişkilerini analiz etmek gerekmektedir.

3. YAPAY ZEKÂ İLE ESKİZ ÇALIŞMALARI

3.1. Eskizden Nitelikli Görsel Üretimi

Eskizlerin anlaşılırlığı, detay seviyesine, kişinin yeteneğine, çizim tarzına ve çizime ayırdığı süre gibi pek çok değişkene göre farklılık göstermektedir. Eskizler çizen kişi tarafından anlaşılır olsa da çizimin gösterildiği kişi tarafından eskiz anlaşılmayabilmektedir. Eskizi inceleyen kişi için anlaşılır görünümde olmayabilmektedir. Özellikle kavramsal eskizlerde bu durum görülmektedir. Bu durumlarda basit çizimler yapay zekâ uygulamaları ile açıklayıcı hale getirilebilir. Bu bölümde basit, anlaşılmaz veya karmaşık olarak nitelendirilebilecek çizimler Stable Diffusion programında ControlNet arayüzü kullanılarak geliştirilecektir.

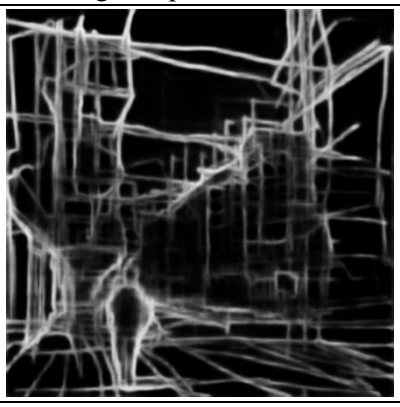
Tablo 1
Mutfak Çiziminin Görselleştirilmesi

Midjourney Çıktısı	Depth Map	Stable Diffusion Çıktısı
Metin Girdisi	Metin Girdisi	
child's drawing of kitchen --v 6.0	kitchen, oven, fridge, square ceramic brown floor, grey wall, interior design, marine green color palette, RAW photo, subject, 8k uhd, dslr, soft lighting, high quality, film grain, Fujifilm XT3	

Bu örnekte estetik açıdan olumsuz yorumlanabilecek bir çizim ele alınmıştır (Tablo 1). Midjourney'de çocuğun el çizimi tarzında üretilen mutfak çizimi Stable Diffusion'da girdi görsel olarak kullanılmıştır. Makaledeki çalışmalarda bütün girdiler yapay zekâ ile üretilmiştir. Burada da el ile yapılması görece daha kolay olan bir çizim yapay zekâ ile üretilmiştir. Çocuk çizimi stilinde olsa da mutfak öğelerinin çeşitliliği dikkat çekmektedir.

Stable Diffusion'a yüklenen görsel "Depth Map" ile algılatılmıştır. Elde edilen yeni referans görsel, orijinal görselin derinlik haritasıdır. Referans görselin yanında girilen metin girdileri ile gerçekçi görselleştirme elde edilmiştir. Üretilen yeni çizimde yanlış algılanan noktalar olsa da görünüm olarak gerçekçi bir çıktı elde edilmiştir. Orijinal çizimde ocağın üstünde raf bulunmaktadır. Elde edilen yeni çıktıda ise burada davlumbaz bulunmaktadır. Mutfaklarda ocakların üstünde davlumbaz bulunduğu için bu raf çizimi program tarafından davlumbaz olarak algılamıştır. Ek metin girdileri daha gerçekçi bir mutfak görselinin elde edilmesi mümkündür. Elde edilen çıktı Adobe Photoshop'a aktarılarak görseldeki hatalar giderilebilmektedir.

Tablo 2
Sokak Çiziminin Görselleştirilmesi

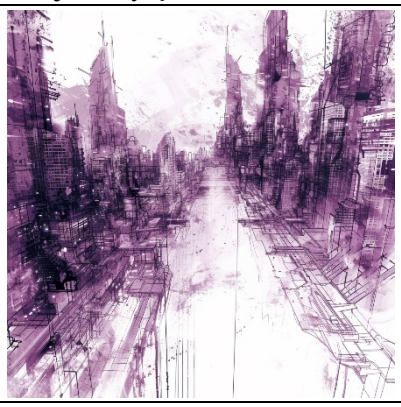
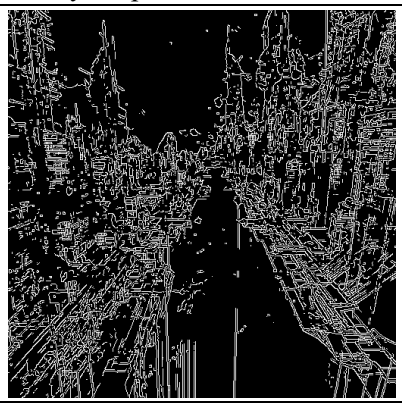
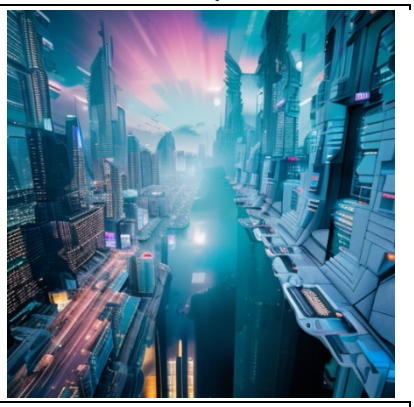
Midjourney Çıktısı	Soft Edge Map	Stable Diffusion Çıktısı
		
Metin Girdisi	Metin Girdisi	
street sketch, lines, mix design, less detail, abstract, architecture --v 6.0	street, road, buildings, human, clear sky, RAW photo, subject, 8k uhd, dslr, soft lighting, high quality, film grain, Fujifilm XT3	

Bu çalışmada referans çizgileri kullanılarak yapılmış bir sokak çizimi Midjourney'de üretilmiştir (Tablo 2). Ardından Stable Diffusion'da "SoftEdge" kullanılarak görsel algılatılmıştır. Yeni referans görsel çizimdeki kenar çizgilerinin yumuşatılarak vurgulanmış halidir.

Gerçekçi görselleştirmede orijinal görseldeki gibi binalar ve insan figürü bulunmaktadır. Girdi görseldeki referans çizgileri elektrik direği ve elektrik telleri olarak algılanmıştır. Yeni çıktı mimari

açıdan çok detay barındırmasa da sokağın gerçekte nasıl görüneceği hakkında fikir vermektedir. Çizilen alanların ve mekânların bu yöntem ile hızlıca üç boyutlu olarak algılanabilmektedir.

Tablo 3
Şehir Çiziminin Görselleştirilmesi

Midjourney Çıktısı	Canny Map	Stable Diffusion Çıktısı
		
Metin Girdisi	Metin Girdisi	
futuristic city, cyberpunk, skyscrapers, sketch style, crooked lines, japanase abstraction, expressionism, mix design, less detail, abstract, architecture, drawn by architect --v 6.0	futuristic city,cyberpuk, skyscrapers, night sky, RAW photo, subject, 8k uhd, dslr, soft lighting, high quality, film grain, Fujifilm XT3	

Bu çalışmada fütüristik, siber punk şehir silüeti eskizi girdi olarak kullanılmıştır (Tablo 3). Çizim Stable Diffusion'da "Canny" ile algılatılmıştır. Canny algılama metodu, görseldeki ince detayları diğer seçeneklerden daha iyi algılayabilmektedir. Bu metotla eskizdeki yapılarda bulunan pencere gibi küçük detaylarının algılanması sağlanmıştır. Çizimin ortasında yol gibi görünen boşluk yeni çıktıda şehrin alt katmanı olarak görselleştirilmiştir. Binaların bir kısmı fütüristik estetiğinde yaygın olan gri tonlarındadır. Girdi görsel karışık olarak algılanabilse de elde edilen yeni çıktı anlaşılır düzeydedir. Metin girdileri çeşitlendirilerek ve görsel üzerinde düzenlemeler yaparak daha gerçekçi bir şehir görüntüsü elde edilebilir.

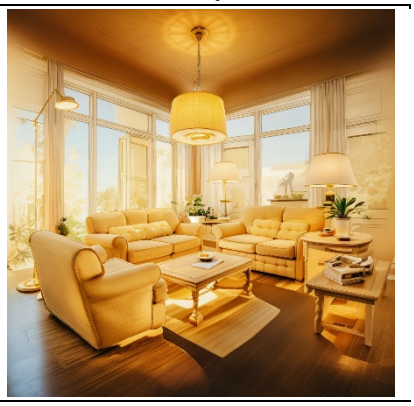
3.2. Soyut Kavramlardan Eskiz Üretimi

Bu bölümde metinden görüntü üretme sistemiyle çalışılacaktır. İlk aşamada mekânı betimleyen soyut kavramlar ile Midjourney'de eskizler üretilecektir. Mekâna dair teknik terimler girilmeyecektir. Elde edilen dört alternatiften biri seçilip, tekrar görselin varyasyonları üretilecektir. Ardından uygulamanın sunacağı yeni dört alternatiften biri seçilecektir. Seçilen alternatif, Stable Diffusion'da yine benzer metin girdileriyle görselleştirilecektir. Bu yöntemdeki amaç mekânın vereceği hisleri yazarak, alternatifler arasındaki en tutarlı eskize ulaşmaktır.

Journal of Interior Design and Academy
INda 2024, 4(1):43-61
e-ISSN: 2791-7436

Eskizler Midjourney'in 5.2 sürümünde yapılmıştır. Seçilen ilk çıktının alternatifleri "Vary (Strong)" komutu ile üretilmiştir. Midjourney'den alınan çıktı Stable Diffusion'ın ControlNet arayüzündeki Canny özelliği ile analiz edilip görselleştirilecektir.

Tablo 4
İç Mekân Çiziminin Alternatiflerinin Üretilmesi ve Görselleştirilmesi

Metin Girdisi	Çıktılar	Seçilen Çıktı
Spacious, sunny, comfortable, traditional furniture, decorative lighting, living room, sketch style, ink pen, black and white, paper --v 5.2		
Varyasyonlar	**Seçilen Çıktı**	**Stable Diffusion Çıktısı**
		

Mekânlar insanlara duygu aktarmakta, insanlar da mekânlardan belirli duygular beklemektedir. Bu duyguların hissedilmesi çeşitli sebeplere bağlıdır. Duygulanım durumu kişinin karakteri ve yaşantısı gibi birçok değişkene göre değişmektedir. İç mimarlar, karşısındakinin beklentilerini analiz ederek mekânlar tasarlamaktadır. Kişi mekânın kendisine hissettirmesi gereken duyguları bilse de ona bu duyguları neyin verdiğini bilmeyebilmektedir. Bu çalışmada tasarım sürecinin bu aşaması yapay zekâ ile yapılması denenmiştir (Tablo 4). Mekânın hissettirmesi beklenen duygular yazılarak üretim yapılmıştır. Mobilya ve aydınlatmalar için detaylı bilgi vermek yerine genel kavramlar yazılmıştır.

Stable Diffusion'da Canny özelliğinin çizimi daha iyi algılayabilmesi için ek metin girdilerine ihtiyaç duyulabilmektedir. Eskizdeki gölgeleri ve pencerelerden görülen manzarayı programın algılayabilmesi için "shadows" ve "environment" metinleri girdi kısmına eklenmiştir. Daha gerçekçi çıktı elde edebilmek için "realistic" komutu da kullanılmıştır.

Girdisinde ferah, güneşli ve konforlu bir mekân tanımlaması yapılmıştır. Bu metinlerden dolayı çıktılarda geniş pencerelerin olduğu söylenebilir. Mobilyalar da istenildiği geleneksel tarzdadır.

Elde edilen Stable Diffusion çıktısında yüklenilen çizimde olmayan detayların da eklendiği görülmektedir. Tavandaki aydınlatmanın yaydığı ışık ve tavanda oluşturduğu gölgeler görselleştirmeye eklenmiştir. Bu eklemeler çizimin gerçekçiliğini arttırmıştır. Görselin sağında bulunan pencereden görünen ağaç manzarası ise desenli duvar olarak algılanmıştır.

Girdi kısmında renk belirtilmediği için çıktıda varsayılan renklerin kullanıldığı görülmektedir. Girdi kısmında mekân öğeleri için ayrı ayrı renk belirterek renklendirme yapılabilmektedir.

Tablo 5
AVM İç Mekânı Çiziminin Alternatiflerinin Üretilmesi ve Görselleştirilmesi

Metin Girdisi	Çıktılar	Seçilen Çıktı
shopping mall, consumerism, various brands, various stores, flashy showcases, shopping discounts, lighting --v 5.2		
Varyasyonlar	**Seçilen Çıktı**	**Stable Diffusion Çıktısı**

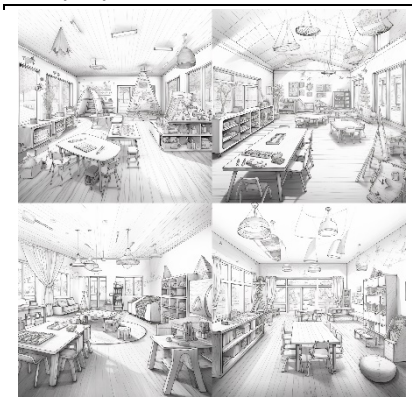
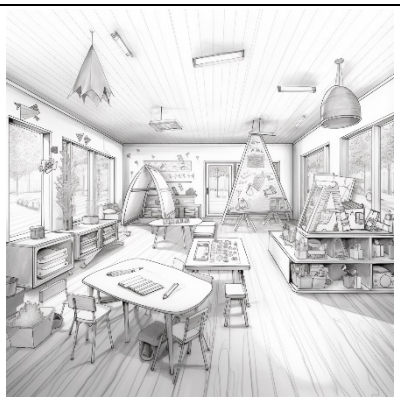
Alışveriş merkezleri ziyaretçilerini tüketime teşvik etmeyi amaçlamaktadır. Mağazaların gösterişli vitrinleri ve indirim yazıları ile insanları mağazalarına davet etmektedir. Yılın her saati ve mevsiminde sabit aydınlatma ve sıcaklık seviyesi ile bu mekânlar adeta dış dünyadan bağımsızdır. Bu bağlamda alışveriş merkezlerini betimleyen kavramlar kullanılarak üretim yapılmıştır (Tablo 5). Çıktılarda alışveriş merkezlerinin çoğunda olan yürüyen merdivenler, asma katlar, sarkıtılmış büyük boyutlu aydınlatmaların olduğu görülmektedir. Seçilen son çıktıda yürüme yollarında kiosklar ve

Journal of Interior Design and Academy
INda 2024, 4(1):43-61
e-ISSN: 2791-7436

vitrin önlerinde sergileme elemanları bulunmaktadır. Bu çıktının diğer alternatiflere göre daha canlı bir görüntüsü olduğu söylenebilmektedir.

Görselin Stable Diffusion'dan düzenlenmiş halinde malzeme anlatımının minimum düzeyde olduğu görülmektedir. Metin girdisinde renk belirtilmemesinden dolayı program yine varsayılan renkleri kullanmıştır. Çıktıda gölgelendirmenin neredeyse olmaması sebebiyle mekân öğelerinin algılanması zorlaşmıştır.

Tablo 6
Anaokulu İç Mekânı Çiziminin Alternatiflerinin Üretilmesi ve Görselleştirilmesi

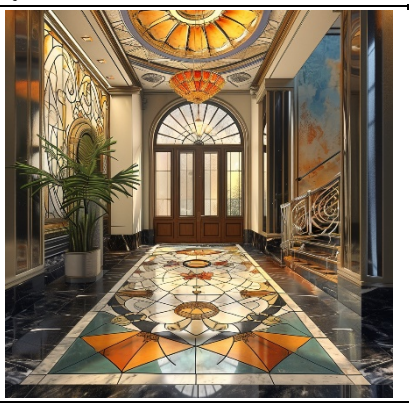
Metin Girdisi	Çıktılar	Seçilen Çıktı
Spacious, sunny, comfortable, kindergarten interior design, cheerful atmosphere, colorful, toys, education, games, teacher, children, crafts, sketch style, ink pen, black and white, paper --v 5.2		
Varyasyonlar	**Seçilen Çıktı**	**Stable Diffusion Çıktısı**
		

Çocukların mekânları algılama biçimi boyut ve görsellik açısından yetişkinlerden farklıdır. Bu çalışmada anaokulunu niteleyen özellikler yazarak üretim yapılmıştır (Tablo 6). Çıktılarda mobilyaların çocukların ergonomisine göre çizildiği görülmektedir. Kullanılan aydınlatmaların mekâna uygunluğu sorgulanabilecek durumdadır. Mekânlarda çalışma alanları, kitaplar ve oyuncaklar bulunmaktadır. Stable Diffusion çıktısında önceki üretimlerin aksine renk ve malzeme kullanımı daha fazladır. Girdi kısmında "colorful" kelimesi mekânın renklendirilmesini sağlamıştır.

3.3. Eskizlerin Birleşimi

Eskiz üretiminde belirli anlarda eskizlerdeki fikirleri birleştirip yeni tasarımlar üretmek gerekebilmektedir. Bu süreç Midjourney'de bulunan "Blend" komutu ile denenmiştir.

Tablo 7
Art Deco ve Art Nouveau Çizimlerinin Birleştirilmesi

Metin Girdisi	Metin Girdisi	Metin Girdisi
hotel entry hall design, art deco style, marbles, geometric patterns, sketch style, ink pen, watercolor painting --v 5.2	hotel entry hall design, art nouveau style, sketch style, ink pen, watercolor painting --v 5.2	Görseller + hotel entry hall design, art deco and art nouveau eclectic style, photorealistic, DSLR --v 5.2
Çıktı	Çıktı	Çıktı
		

Bu çalışmada Art Deco ve Art Nouveau üslubunda otel girişi çıktıları elde edilmiştir (Tablo 7). Görselleştirme tarzı olarak sulu boya eskizi tercih edilmiştir. Elde edilen çıktılar birleştirilerek eklektik üslupta mekân üretimi denenmiştir.

Art Deco çıktısında daha tutarlı sonuç elde edebilmek için akımı niteleyen özellikler girdi kısmına yazılmıştır. Mermer malzeme ve geometrik desenler Art Deco üslubunun belirgin özelliklerindendir. Elde edilen çıktıda üsluba uygun aydınlatma, mobilya ve zemin tasarımı yapılmıştır.

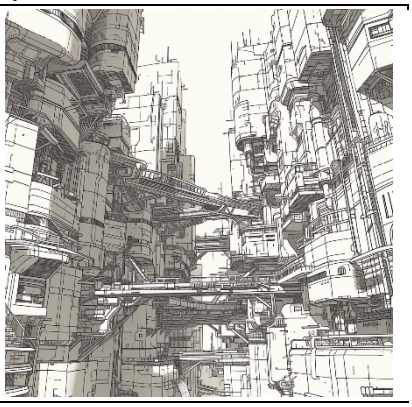
Art Nouveau çıktısı üretilirken görüntüde karışıklık olmaması amacıyla akımı niteleyen ek metinler girilmemiştir. Çıktıda üsluba uygun şekilde organik formlarda merdiven ve korkuluk bulunmaktadır. Kullanılan renk paleti Privat Livemont'un posterlerini hatırlamaktadır.

İki görsel de sulu boya stilinde üretilmiştir. Yeni görselin daha gerçekçi olması amacıyla "photorealistic, DSLR" metin girdileri kullanılmıştır. İki görselin birleştirilmesi ile eklektik bir mekân elde edilmiştir. Zeminde Art Deco'nun geometrik ve Art Nouveau organik formları birleştirilmiştir. Görselin bakış açısı da Art Deco çıktısındaki gibi tek kaçışlı perspektiftir. Art

Journal of Interior Design and Academy
INda 2024, 4(1):43-61
e-ISSN: 2791-7436

Nouveau çıktısındaki merdiven mekânın sağında kullanılmıştır. İki görseldeki renkler yeni çıktıda bir arada kullanılmıştır.

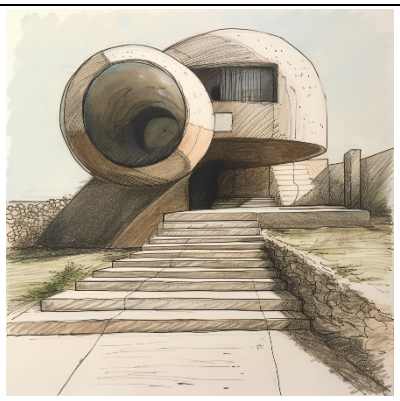
Tablo 8
Şehir Çizimlerinin Birleştirilmesi

Metin Girdisi	Metin Girdisi	Metin Girdisi
cyberpunk city, streets, skyscrapers, sketch style, crooked lines, japanase abstraction, expressionism, mix design, less detail, abstract, architecture, drawn by architect --v 6.0	ecopunk city, streets, skyscrapers, sketch style, crooked lines, japanase abstraction, expressionism, mix design, less detail, abstract, architecture, drawn by architect --v 6.0	Bu çalışmada blend komutunun yanında ek metin girdisi kullanılmamıştır.
Çıktı	Çıktı	Çıktı
		

Bu çalışmada benzer olarak nitelendirilebilecek iki atmosferik şehir görüntüsü birleştirilmiştir (Tablo 8). Birinci çıktı siber punk bir şehirdir. İkinci görselde diğer metin girdilerinin de etkisi nedeniyle eko punk estetiğinde bir şehir görüntüsü elde edilememiştir. Midjourney eko punk estetiğinde şehir tasarımları yapabilmektedir. Ancak bu çıktının eko punk olarak nitelendirmek doğru olmayacaktır. Bu durum metin girdilerinin aralarındaki ilişkisine de dikkat edilmesi gerektiğini ortaya koymaktadır.

Elde edilen yeni çıktıda birinci görselin yapı formunun korunduğu görünmektedir. İkinci görseldeki binalar arası çapraz köprüler yeni çıktıda kullanılmıştır. Bu çalışma birleşim çıktılarında renklerin nasıl kullanıldığı hakkında da fikir vermektedir. Yeni çıktının rengi ilk görseldeki beyaz ve ikinci görseldeki bej renginin karışımıdır. Bu örnek, kentsel tasarımlar çizimlerinin birleştirilerek yeni kentsel tasarımların üretilebileceğini göstermektedir.

Tablo 9
Farklı Stildeki Konut Çizimlerinin Birleştirilmesi

Metin Girdisi	Metin Girdisi	Metin Girdisi
Sketch of modern house, abstract, pastel pink, lilac, deep blue, bold colors and brushwork, realistic portrayal of light, in the style of neon impressionism, japanese abstraction --v 6.0	a sketch of sphere shape house, in the style of pastel tones, modern ink painting, colored cartoon style, realistic portrayal of light and shadow, quiet moments captured in paint –v 6.0	Bu çalışmada blend komutunun yanında ek metin girdisi kullanılmamıştır.
Çıktı	Çıktı	Çıktı
		

Bu çalışmada tasarım ve görselleştirme stili açısından birbirinin kontrastı olabilecek iki çizim birleştirilmiştir (Tablo 9). İlk çizimde doymuş renkler ve artistik fırçada darbelerinin kullanıldığı dikdörtgen bir yapı tasarımı vardır. İkinci çizimde sepya estetiğinde küresel formda, giriş merdivenlerine sahip bir yapı bulunmaktadır.

Yeni çizimde doymuş renkler ve sepya tonları bir arada kullanılmıştır. İlk çizimdeki dikdörtgen form ve bitkiler yeni çizimde de devam etmektedir. İkinci çizimdeki merdivenler ve kot farkı yeni çizimde değiştirilmiş halde bulunmaktadır. Yapıdaki küre öğe, yeni çizimde dikdörtgen forma uyum sağlamıştır.

3.4. Kolaj Üretimi

Mekân tasarım sürecinin başlangıcında üretilen konsepti ifade eden kolajlar tasarım sürecine rehberlik etmektedir. Kolajda kullanılan renk, paleti, malzeme ve mobilya düzenlemeleri tasarım fikrinin açıklamasına katkı sağlamaktadır. Bu çalışmada Midjourney ile konsept kolajlar üretilmiştir.

Tablo 10
Punk Akımında Kolaj Üretimi

Metin Girdisi	Çıktı
classic punk, interior design concept collage, cut and pasted elements, style of 1970s and 1980s, inspired by mood board --v 6.0	

Punk akımının özelliklerinden biri kolaj tasarımlarıdır. Bu çalışmada punk akımını yansıtan kolaj üretmek amaçlanmıştır (Tablo 10). 1970'ler ve 1980'ler Punk akımının hakim olduğu dönemlerdir. Kolajın tutarlılığını artması amacıyla girdi kısmına bu yıllar girilmiştir. Kolajda mekân öğeleri birbirleriyle uyumlu olacak şekilde yerleştirilmiştir. Kullanılan sarı ve turuncu renk paleti, bitkiler de o dönemleri yansıtmaktadır.

Tablo 11
Yatak Odası Konsepti Kolaj Üretimi

Metin Girdisi	Çıktı
minimalist and modernist furnitures, ash wood, lilac color palette, interior design bedroom concept collage, moodboard, grid style, cut and pasted elements --v 6.0	

Bu çalışmada girilen metinlere uygun şekilde yatak odası konsepti kolajı üretilmiştir (Tablo 11). Girdilerde dişbudak ahşabı ve leylak renk paleti bulunmaktadır. Dişbudak ahşabı mobilyaların tamamında kullanılmıştır. Metin girdilerinde leylak renk paletinin belirtilmesi nedeniyle kolajın sol üstünde leylak bitkisi bulunmaktadır. Leylak bitkisi haricinde renk kolajda sadece yatak örtüsünde kullanılmıştır. Tasarım öğelerinde hasır kullanımını dikkat çekmektedir. Hasır mobilyalar genellikle minimalist ve modern konseptlerle ilişkilendirilmektedir. Metin girdisinde minimalist ve modern mobilya ifadelerinin bulunması nedeniyle kolajda hasır malzemenin kullanıldığı yorumu yapılabilmektedir.

Tablo 12
Memphis Milano Konsepti Kolaj Üretimi

Metin Girdisi	Çıktı
ettore sottsass, memphis milano style furnitures, colors and patterns, interior design concept collage, moodboard, cut and pasted elements, sketch style --v 6.0	

Memphis Milano akımı bol renkli ve desenli bir estetiğe sahiptir. Bu çalışmada kolaj mantığının ve Memphis Milano'nun ortak noktası olarak söylenebilecek karmaşıklığın bir arada nasıl çalışacağı denenmiştir (Tablo 12). "Colors and pattern" girdisi ile akımın görsel estetiğinin kolajda daha çok kullanılması sağlanmıştır. Yapay zekâ uygulamalarının eğitildikleri veri setlerinde bazı mimari veya sanatsal akımlar hakkında yeterli bilgi olmayabilir. Böyle durumlarda tutarlı sonuç elde edebilmek için akımı betimlemek gerekmektedir.

SONUÇ

Yapay zekâ uygulamaları eskiz aşamasına pek çok farklı şekilde dahil edilebilmektedir. Bu uygulamalarının sayısı arttıkça bu imkanlar çoğalmaya devam edecektir. Tasarım üretim süreci bir değişim geçirmektedir. Tasarımcıların bu değişime ayak uydurması gerekmektedir. Bu makale ile eskiz aşamasının yapay zekâ ile oluşturulması hakkında önerilerde bulunulmuştur. Araştırmada metinden görsel üretimi üzerine çalışmalar yapılmıştır. Çalışmada kullanılan tekniklerin geliştirilmesi mümkündür. Tasarım sürecine farklı uygulamalar entegre edilebilir veya kullanılan uygulamada ekstra ayarlar yapılabilmektedir. Elde edilen çıktılar Adobe Photoshop'a aktarılarak tasarımlar geliştirilebilmektedir. Çalışmada örnek olarak kullanılan Stable Diffusion modeli daha detaylı şekilde kullanılarak eskizlerden fotorealistik görüntüler elde edilebilme imkanı mevcuttur. Eskiz üzerine bir Stable Diffusion modeli eğitilerek tasarımlarda kullanılabilmesi de mümkündür. Bu kullanım örnekleri çoğaltılabilmektedir. Buradaki örnekler ile yapay zekânın eskiz sürecine nasıl dahil olabileceği konusunda fikir oluşturulması amaçlanmıştır. Yapılan örnek çalışmalar yazıda belirtildiği üzere bu uygulamalarını kullanım yollarından bazılarıdır. Tasarımcılar buradaki bilgiler ile yeni tasarım metotları üretebilmektedir.

Yapay zekâ modelleri çeşitli veri setleriyle eğitilmektedir. Tasarımda kullanılacak modelin hangi bilgilere sahip olduğunu bilmek tasarım üretimini kolaylaştırmaktadır. Bu konu kalemlerin kâğıtta nasıl etki bırakacağını bilmeye benzetilebilmektedir. Düşük gramajlı kağıtlarda, kâğıdın emiciliğinden dolayı boya dağılmaktadır. Kağıdın gramajı arttıkça boya kağıtta daha az dağılmaktadır. Yapay zekâ modelleri de buna benzer anlayıştadır. Girilen metnin istenilen görüntüyü vermediği anlarda modelin çalışma mantığını incelemek gerekmektedir.

Yapay zekânın eskiz aşamasında kullanımının sağladığı fırsatlar örneklerle gösterilmiştir. Kullanıcıların uygulamaları kullanırken dikkat etmesi gereken noktalar açıklanmıştır. Sanat akımları bağlamında tasarım üretirken, tasarımın tutarlılığını arttırmak için akıma dair betimlemelerin yapılması gerektiği görülmüştür. Bu noktada uygulamayı kullanan tasarımcının sanat bilgisinin önemi ortaya çıkmaktadır. Çıktıların istenilen akımı ne kadar yansıttığı tasarımcının süzgecinden geçmelidir.

Görsel açıdan zayıf olarak nitelendirebilecek çizimler yapay zekâ uygulamaları nitelikli hale getirebilmektedir. Eskizden nitelikli görsel üretimi bölümünde bu konu hakkında fikir verici örnekler üretilmiştir. Tasarım veya işlev mantığı açısından doğru olan bir eskiz estetik açıdan iyi görünmeyebilir. Bu noktada tasarımcı yapay zekâ uygulamaları ile zayıf yanlarını kapatabilir.

Çok sayıda yapay zekâ uygulamaları bulunmaktadır. Bu uygulamalar temel düzeyde kullanılarak insanların iyi olarak nitelendirileceği işlerin üretilmesi mümkündür. Ancak iyi olarak görülen tasarımlar doğru tasarım olmayabilmektedir. İnternette çok sayıda yapay zekâ uygulamalarıyla üretilmiş görseller bulunmaktadır. Mimari tasarım bağlamında bu örnekler incelenirse hatalı pek çok noktaya rastlanacaktır. Problemli mekân organizasyonları, yanlış gösterilen estetik akımlar ve yanlış çizilmiş yapılar bunlara örnek gösterilebilmektedir. Yapay zekâ uygulamalarını kullanarak mimari tasarım üretip, bunu belirtmeyen kullanıcılar da bulunmaktadır. Bu görseller çoğunlukla kullanıcının müdahale etmediği, tamamen yapay zekâ kontrolünde üretilmiş tasarımlardır. Bu mimari yapı tasarımlarının üretimindeki belirsizliğin getirdiği etik ve telif kısmı da ayrı bir inceleme konusudur. Tasarımcının bu değişimde nitelikli tasarım kavramına odaklanması gerekmektedir. Tasarımcılar mimarlık, sanat ve teknoloji bilgileri ile bu noktada diğer kullanıcılardan ayrılmalıdır. Tasarımcı programa ne kadar dahil olursa tasarımın niteliği ve kimliği artacaktır. Bu makalenin yapay zekâ uygulamalarının nitelikli kullanımına örnek olması amaçlanmıştır. Yapay zekâ uygulamaları tasarım süreci kolaylaştırsa da programı kullanan tasarımcının önemini koruyacağı ön görülmektedir.

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

Balamir, A. (2020). Eskizler. N. İnceoğlu (Ed.), *Eskizler çizerek düşünme, düşünerek çizme içinde* (s. 6). İstanbul: YEM Yayın.

Balamir, A. (2020). Mimarlık tarihinde çizim serüveni. N. İnceoğlu (Ed.), *Eskizler çizerek düşünme, düşünerek çizme içinde* (s. 8-9). İstanbul: YEM Yayın.

Demir, G. ve Aksu, A. (2022). Mimarlıkta "tasarım mekânı, yaratım düzlemi ve tasarımcı kimliği"ndeki değişimlerin tarihsel süreç içerisinde örnekler üzerinden yeniden okunması. *Mimarlık ve Yaşam*, 7(1), 243-267. https://doi.org/10.26835/my.1022688

Midjourney. (2023, 30 Ocak). *Vikipedi* içinde. Erişim adresi: https://en.wikipedia.org/wiki/Midjourney (Erişim tarihi: 23 Şubat 2024).

Özaktaş, H. M. (1998). Yapay zekâ: Bilgi çağında akıl-beden sorunu. *Cogito-Yapay Zekâ*, (13), 77-85. Arşivlendi: https://wayback-api.archive.org/web/20240704182016/https://www.ee.bilkent.edu.tr/~haldun/publications/ozaktas129.pdf

Sağlam, B., ve Çelik, T. (2023). Mimarlık ve ütopya: Yapay zekâ ile üretken tasarım denemeleri. *Mimarlık*, 429, 59-64. http://www.mimarlikdergisi.com/index.cfm?sayfa=mimarlik&DergiSayi=444&RecID=5851

Stable Diffusion. (2023, 30 Ocak). *Vikipedi* içinde. Erişim adresi: https://en.wikipedia.org/wiki/Stable_Diffusion (Erişim tarihi: 23 Şubat 2024).

Tiwari, T., Tiwari, T. ve Tiwari, S. (2018). How artificial intelligence, machine learning and deep learning are radically different?. *International Journal of Advanced Research in Computer Science and Software Engineering*, 8(1), 10.23956/ijarcsse.v8i2.569.

Yıldırım, B. ve Kavut, İ. E. (2024). Tasarım imgesinde teknoloji etkisinin eskiz olgusu üzerinden okunması. *Yedi*, (31), 189-200. https://doi.org/10.17484/yedi.1296890

Yıldırım, T., Yavuz, A. Ö., ve İnan, N. (2011). Mimari Tasarım Eğitiminde Geleneksel ve Dijital Görselleştirme Teknolojilerinin Karşılaştırılması. *Bilişim Teknolojileri Dergisi*, 3(3). https://dergipark.org.tr/en/pub/gazibtd/issue/6620/87945

SUMMARY

Artificial intelligence applications can be included in the sketching stage in many different ways. These opportunities will continue to improve as artificial intelligence applications increase. The design production process is undergoing a change. Designers need to keep up with this change. In this article, suggestions are made about creating the sketching stage with artificial intelligence. In the research, text to image production studies were carried out. It is possible to improve the techniques used in the study. Different applications can be integrated into the design process or extra settings can be made in the application used. Designs can be developed by transferring the resulting outputs to Adobe Photoshop. Photorealistic images can be obtained from sketches by using the Stable Diffusion model used as an example in the study in more detail. A Stable Diffusion model can be trained on the sketch and used in the designs. These use cases can be multiplied. The examples here are intended to create an idea about how artificial intelligence can be integrated in the sketching process. The case studies are some of the ways these applications are used. Designers can create new design methods with the information provided here.

Artificial intelligence models are trained with various data sets. Knowing what information the model to be used in the design has makes design production easier. This issue can be likened to knowing how pencils will make an impact on paper. In low-weight papers, the dye disperses due to the absorbency of the paper. As the weight of the paper increases, the paint disperses less on the paper. Artificial intelligence models also have a similar understanding. In cases where the application does not display the appropriate image for the entered text, it is necessary to examine the working logic of the model.

The opportunities provided by the use of artificial intelligence in the sketching stage are illustrated with examples. The points that users should pay attention to when using applications are explained. While producing designs in the context of art movements, it has been observed that descriptions of the movement should be made in order to increase the consistency of the design. At this point, the importance of the artistic knowledge of the designer using the application becomes evident. How much the outputs reflect the desired flow must be filtered by the designer.

Drawings that may be considered visually weak can make artificial intelligence applications qualified. In the section of qualified visual production from sketches, informative examples on this subject have been produced. A sketch that is correct in terms of design or functional logic may not look good aesthetically. At this point, designers can close their weaknesses with artificial intelligence applications.

Journal of Interior Design and Academy
INda 2024, 4(1):43-61
e-ISSN: 2791-7436

There are many artificial intelligence applications. By using these applications at a basic level, it is possible to produce work that people will consider good. However, designs that are considered good may not be the right design. There are many images produced with artificial intelligence applications on the internet. If these examples are examined in the context of architectural design, many faulty points will be found. Problematic space organizations, incorrectly depicted aesthetic movements and incorrectly drawn structures can be cited as examples. There are also users who produce architectural designs using artificial intelligence applications but do not specify this. These images are mostly designs produced under the control of artificial intelligence, without any intervention by the user. The ethical and copyright aspects brought about by the uncertainty in the production of these architectural building designs are also a separate subject of examination. The designer needs to focus on the concept of qualified design in this change. Designers should be distinguished from other users by their knowledge of architecture, art and technology. The more the designer is involved in the program, the higher the quality and identity of the design will be. This article is intended to be an example of the qualified use of artificial intelligence applications. Although artificial intelligence applications facilitate the design process, it is predicted that the designer who uses the program will remain important.

CC BY NC SA

Journal of Interior Design and Academy
INda 2024, 4(1):62-77
e-ISSN: 2791-7436

To Cite This Article: Atik, Z. ve Demircioğlu, A.İ. (2024). Analyzing the Concept of Spatial Transformation through the Example of Selimiye Bath. *Journal of Interior Design and Academy*, 4(1), 62-77.

DOI: 10.53463/inda.20240262

Submitted: *25/02/2024* ***Revised:*** *23/03/2024* ***Accepted:*** *05/05/2024*

ANALYZING THE CONCEPT OF SPATIAL TRANSFORMATION THROUGH THE EXAMPLE OF SELİMİYE BATH

Zeynep ATİK [1], Ayşe İpek DEMİRCİOĞLU [2]

Abstract

Baths are places that have survived to the present day as proof of cleanliness throughout history. The impact of the baths seen in civilizations has diminished with the use of bathrooms in houses, and has been transformed by losing its spatial function with urbanization. In this direction, the article examines the development of baths in terms of wet spaces with a chronological classification and analyzes the sections of Selimiye Bath, an Ottoman bath, before spatial transformation (undressing, warmth, warmth, ashtray) and after spatial transformation (food and beverage space) with on-site observation method. With the visual data obtained with this method, for the place that started to serve under the name Nevmekan Selimiye after the spatial transformation; historical texture, material, color, etc. It can be said that it is a successful spatial transformation study by functioning with functions related to the space without breaking its atmosphere with elements such as.

Keywords: Spatial transformation, wet area, bath, Selimiye bath, Nevmekan Selimiye

1. INTRODUCTION

The word "hamam" is derived from Arabic "Hamma" and Hebrew "Hamam". The word means a place to wash, a warm place (TDK, 2022). Throughout the history of civilisation, wet areas have been constructed in many buildings since water and the places where it is used are very important. One of the most important examples of these places is baths. Identified with the lifestyle of the people, the Turkish bath was not only a place of purification and washing, but also a place where social coexistence rituals were experienced; these were symbols that came to life through tellak, natır and kabadayı (Başa, 2009, p. 209). When the baths are analysed historically, they show similarities and

[1] **Correspondence to:** Master Student, Maltepe University, İstanbul, icmimarzeynepatik@gmail.com, ORCID No: 0000-0002-1848-0810

[2] Asst. Prof., Maltepe University, İstanbul, ipekdemircioglu@maltepe.edu.tr, ORCID No: 0000-0001-6736-9695

differences depending on the period and culture. When analysed periodically, it is seen that Roman baths are different from Ottoman baths in many respects.

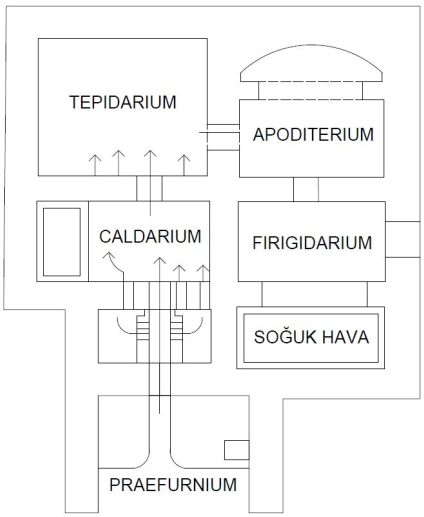


Figure 1. Roman bath plan scheme (Atik, 2024)

Roman baths are architectural structures integrated with other buildings for public use such as sports centres (gymnasium), libraries, etc. Baths, which reflect the culture of the Romans, Ottomans and then Turkey, have an important place in our history. In Rome, baths were places where the rich and poor socialised together; it is reflected in our culture as a place that meets the same need for socialisation. Turkish baths, similar to ancient baths, consist of a changing room, cold room, hot room and private retreat. From the architectural point of view of Istanbul baths, it is known that there is a special group built as a double bath. In addition to the architectural signs indicating that the men's and women's sections are separate, care is taken to ensure that the doors of the two separate sections do not face the same place.

It is important to preserve the traces from the past and transfer them to the future, and sometimes to provide new functions to the continuity of the buildings in the process of transfer. When the buildings are analysed in terms of the concept of spatial transformation; it is seen that the scope of some spaces have changed but their functions have remained the same, some spaces have remained the same and lost their function, and some spaces have lost their essence by changing both their scope and functions. In this context, various conservation and reuse methods are being developed in order to ensure that historical buildings, which have lost their functions over time and whose use is decreasing today, do not lose their connection with life and integrate into the new urban order.

One of the buildings that have been re-functionalised through spatial transformation is the Selimiye Bath, located in the Üsküdar district of Istanbul, whose scope of function has changed while remaining the same. In this context, in this article, the historical structure of the Selimiye Bath located in Üsküdar district of Istanbul before the spatial transformation and the sections belonging to the bath and the interior analysis of the museum, library, restaurant and café concept of the sections that have survived after restoration and transformation under the name Nevmekan Selimiye and whose old function has been changed and re-function has been changed will be analyzed by on-site observation method.

2. HISTORICAL ANALYSIS AND SPATIAL TRANSFORMATION PROCESS OF BATH SPACES AS A WET AREA

Bath culture has become an ongoing cultural component of civilisation in every period from the Sumerians to the present day. It is known that baths were frequently used in the ancient kingdoms of Israel in Assyria and the Shita Pools, a bath preserved until today. Hindus, on the other hand, built temples by the water's edge; they always regarded water as holy water and thought that they were cleansed of their sins by bathing. The Benares temple on the banks of the Ganges river can be given as an example. Indians believe in the protective function of water and continue to practice it as a tradition until today, believing that water purifies the soul and body from evil and impurities through some rituals. The Hittites also practised similar rituals in Anatolia and the same tradition can be seen in Egyptian history. Jews complete their day by washing their rabbis in a pool they consecrate. Christians, on the other hand, believe that all their sins can be erased by washing with holy water. Since water and the places where it is used have been given great importance throughout the history of civilisations, wet areas have been built in many buildings. One of the most important examples of these places is the baths. It is the only place where needs such as washing, cleaning and rest are also met. Traces of the first interior spaces built for bathing since ancient times are found in India, Ancient Egypt, Ancient Aegean and Greek civilisations. When the bath places are examined historically, they show similarities and differences varying according to the period and culture. When considered periodically, it is seen that Roman baths are different from Ottoman baths in many ways. Roman baths, sports centres (gymnasium), libraries, etc. are architectural structures integrated with other structures for public use. Roman baths served many functions. Turkish baths, similar to the baths in antiquity, consist of undressing, coldness, temperature and halvet sections. When we look at the Istanbul baths from an architectural point of view, it is known that there is a special group built as double baths. In addition to the architectural signs indicating that the male and female sections are

separate, another aspect is the care taken to ensure that the doors of the two separate sections do not face the same place. The person who comes to the hammam to be cleaned first goes to the dressing section and prepares for washing here.

The person who comes to the hammam to be cleaned is washed here and then exits the place by following the opposite direction to this section. The name of the main heating section of the baths is the ashtray (Figure 2). This section is the last and fourth section of the bath. The aim of the baths in this order is to increase the heat gradually. Thus, the person who comes to the bath to be cleaned gradually gets used to the heat and moves towards the centre.

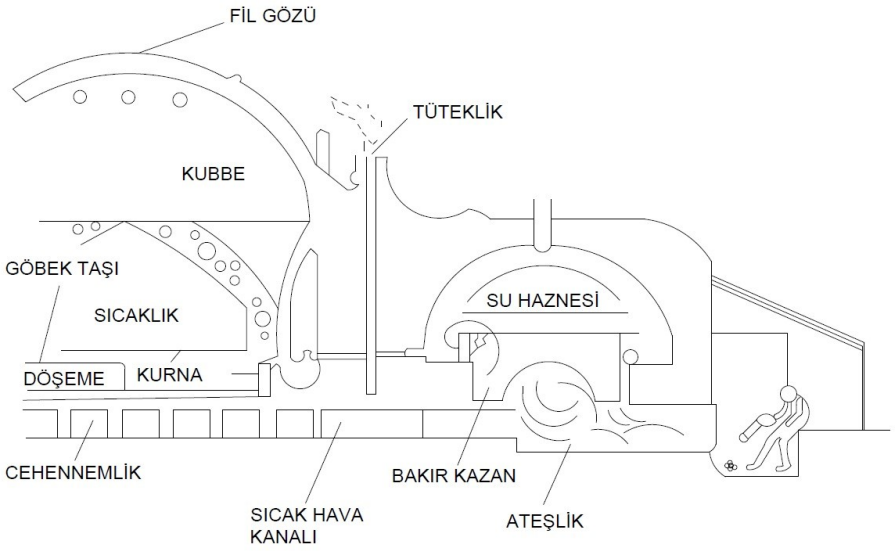


Figure 2. Külhan section (Atik, 2024)

3. SELİMİYE BATH AND HISTORICAL DEVELOPMENT PROCESS

The coldness section is located between the warmth, warmth and undressing, which is a transition space in the baths. This space, also known as coldness, is known as Tepidarium in Roman baths. The warmth is usually a rectangular space extending transversely. In this section, there are marble sets for resting, cleaning cells called shaving (razor) and toilets on one side, sometimes with a passage like a passage. The temperature section is the third step in the entrance to the bath. This section is the main part where the washing process takes place. In the sıcaklık section, private bathing areas are called "halvet" and the general area where the common washing process takes place is called "eyvan". Külhan section is the last section of the bath and is the main section where the water is heated in the bath (Atlı, 1990, pp. 36-38).

Journal of Interior Design and Academy
INda 2024, 4(1):62-77
e-ISSN: 2791-7436

Baths have gained the identity of a public place where the public can gather. Especially after the Tanzimat, the demand for baths increased in Anatolian provinces and districts. One of the most characteristic features of this period is that women found a place for themselves in the act of mingling and meeting in a public space outside of daily life (Algül, 2011).The Turkish bath, which was identified with the lifestyle of the people, was not only a place of cleansing and washing, but also a place where social coexistence rituals were experienced; it was the symbols that came to life through tellak, natır and külhanbeyi (Başa, 2009, p. 209). 209).The hammam, which is a part of social life as well as cleaning, is a new way of life adopted by the Ottoman culture in social classes at the social level and gained a meaningful identity with Islamic traditions. The hammams, which provide a space for common daily life or religious beliefs, remain beyond the external contradictions arising from human behaviour, traditions, rituals or human nature. Although the introverted cities, large and small domes known in the context of the values that Anatolian culture has kept alive for centuries have been destroyed today due to social changes, a small number of baths that keep the neighbourhood culture alive continue to exist. However, today, in a society where Islamic rules prevail and indirect construction continues as a part of social life, the baths that have disappeared are replaced by new facilities after spatial transformations. "SPA (salus per aquam) and Wellness centres", cafes and bars, which have an important place in popular culture and social memory, where all kinds of pleasure and entertainment coexist, reflecting the state of the baths before their transformation, have turned into areas of social cohesion in daily life.

In this context, in the next part of the study, all areas Selimiye bath, which constitutes the sample of the article before the spatial transformation, will be historically analyzed before and after the spatial transformation.

3.1. Location, History and Architectural Features of the Building

Selimiye Bath is located to the north of Selimiye Mosque. Selimiye Hammam constitutes almost all of the area surrounded by Selimiye Hammam Street, Selimiye Mosque Street and Şerif Kuyusu Street. Figure 6 shows a satellite visual of Selimiye Bath and the surrounding buildings.

Figure 3. Selimiye bath and its surroundings satellite image (Üsküdar Municipality, 2022)

Selimiye Bath, which was built by Sultan Selim III together with Selimiye Barracks to meet the bathing needs of Nizam-ı Cedid soldiers, is the only bath open only to soldiers until today (Haskan, 2001, p. 973). Until today, the bath seems to be abandoned. According to the author of Hadikatü'l-Cevami, the Selimiye Bath was built together with the Selimiye Mosque: "1216 (10801-1802) year was connected to the building and the complex was completed on the 5th day of Muharram 1220 (5 April 1805)". According to this information, Selimiye Bath was built in 1802.

The Selimiye Hamam structure used by the soldiers is surrounded by Selimiye Hamam street in the northeast direction, Selimiye Mosque street in the northwest direction, Şerif Kuyusu street in the southwest direction and neighbouring parcels in the southeast direction. When the documents belonging to the building were analysed; it was determined that the coldness, undressing and külhan sections of the building were dismantled in time and replaced by reinforced concrete structures (Üsküdar Municipality, 2022).

3.2. Selimiye Bath before Spatial Transformation and Interior Analysis of the Building

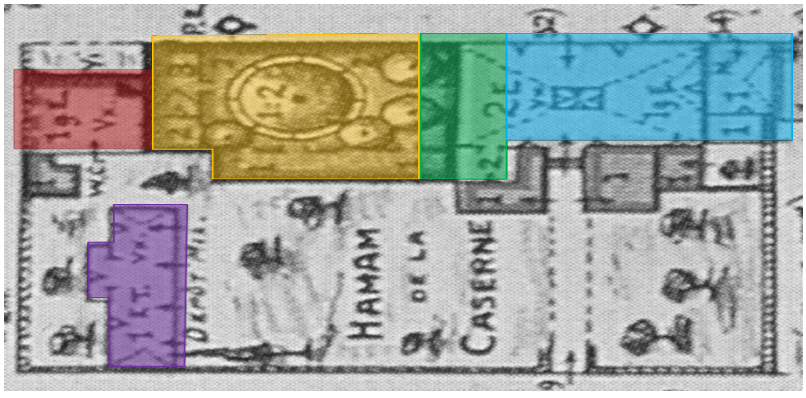
Selimiye Bath, which underwent spatial transformation, was in a different function before the transformation, but after the spatial transformation, it was named Nevmekan Selimiye and it is seen that the sections within the bath are used in different functions. Under the name Nevmekan, there are 3 buildings that have undergone spatial transformation by Üsküdar Municipality. The reason for the selection of Selimiye Bath located in Üsküdar district of Istanbul province among these buildings is the idea of proceeding within the scope of wet volumes. Selimiye Bath, which is of great importance in terms of architecture and art history, has been delivered to its fate over time, lost its function due to historical and geographical reasons, and has undergone spatial transformation with the priority of preserving both its corporate identity and its original form as a bath, and today it has started to serve

as a museum, library, restaurant and café under the name Nevmekan Selimiye. Selimiye Bath consists of undressing, warmth, temperature, külhan and later laundry/woodshed sections. These sections, which provide a flow from cold to hot for the users, are the preparation of the previous section and constitute a whole.

The coldness- undressing section was built with a wooden masonry carrier system in the past and this section, which welcomes the users coming to the bath and where they make their first preparations, has a rectangular iwan plan scheme and has a courtyard area with a marble ornamental pool in the middle and canteen, towel room, bathhouse room and changing / rest rooms in the corners. In this section with a mezzanine, the upper level is reached by a staircase with a U-plan structure and there are 11 rest rooms.

In Figure 4, it is seen that the section marked with blue color is the undressing room, the section marked with green color is the warmth, the section marked with yellow color is the temperature and the section marked with red color is the ashtray. The section marked in purple on the parcel is the laundry and woodshed section, which is thought to serve the bathhouse. The single-storey sections other than the areas marked with colors on the map are thought to have been added to the building over time and were not included in the restitution project study of the bath (Üsküdar Municipality, 2022).

Külhan **Temperature** **Warmth** **Undressing**



Laundry/ Woodshed

Figure 4. Selimiye hamam sections (Üsküdar Municipality, 2022)

Külhan; In the külhan section of Selimiye Bath, there are fictitious fuel tanks. The hearth section is accessed from the garden and it is known that this section is original. The last space in the western part of the ashen section was used as a kitchen section and it is in a state of judgement.

Figure 5. Külhan section exterior visual (Üsküdar Municipality, 2022)

Figure 6. Külhan section ınterior visual (Üsküdar Municipality, 2022)

Temperature; There is a transition from the warmth section to the temperature section, which is the main bathing area. Around the rectangular marble belly stone in the centre of the bath (Figure 7), there are cells in the form of a type with four iwan and cells in the corners.

Figure 7. Temperature Section Iwan, Private Room and Waterway Visual (Üsküdar Municipality, 2022)

Journal of Interior Design and Academy
INda 2024, 4(1):62-77
e-ISSN: 2791-7436

Warmth; While there was a marble wall fountain on the wall to the right of the door in the transition section from the undressing section to the warmth section, there is no wall fountain in its place today. The warming section has a rectangular plan and the ceiling is covered with an elephant vault. There are halvet rooms on the right and left sides of this section and original latrines on the outermost left side. The roof of the halvet rooms is also covered with a vault (Figure 8) and there are marble benches and marble kurnas in them.

Figure 8. Selimiye bath warmth section (Üsküdar Municipality, 2022)

Undressing; Selimiye Bath, located in Üsküdar district within a large area, has doors opening to Şerifkuyusu Street and Selimiye Hamam Street. When the interior space analysis of Selimiye Bath is analysed comprehensively with the context of functional transformation in the sections and space; the Undressing (Glass case) (Figure 9) part of the bath extending in the East-West direction has lost its originality over time; It was rebuilt in reinforced concrete frame system.

Figure 9. Undressing Section Image (Üsküdar Municipality, 2022)

Laundry/ Woodshed; Based on the old maps, it was determined that there is a single storey wooden frame building located on the parcel in the west direction. It is thought that the building, which has four separate entrances in the southeast direction, is close to the ashtray, and the spaces in the bath are used as a fuel storage and a laundry serving the bath (Üsküdar Municipality, 2022).

3.3. Selimiye Bath after Spatial Transformation and Interior Analysis of the Building

Figure 10. Nevmekan selimiye (Atik, 2022)

After the spatial transformation works started by Üsküdar Municipality in 2019 and lasted for about 3 years, it was officially opened in 2021 under the name Nevmekan Selimiye. Based on the old documents and old maps obtained during the restitution work carried out by Üsküdar Municipality, it was determined that the Selimiye bath structure, which is a masonry structure observed based on the old documents and old maps obtained during the restitution work carried out by Üsküdar Municipality; It was determined that the undressing-coldness section located in the southeast direction and the ashtray section located in the northwest direction were renewed in time, not in accordance with the original. Upon these determinations, the reinforced concrete annexes, which were found to be in the state of destruction during the spatial transformation of the building, were removed and within the scope of the project prepared according to the pervititich maps instead of the building in the state of destruction; the reconstruction of the two-storey undressing section and the single-storey ashtray section consisting of a wooden carcass was proposed.

After the reconstruction and restoration works to be carried out on the bath building, which was built for the use of the soldiers serving in the barracks but has completely lost its function today, it is proposed by Üsküdar Municipality to continue its function as a museum, library, restaurant and café.

The central courtyard with entrances on the ground floor of the building, which has a rectangular plan structure, and the four rooms located in the corners of this courtyard; the room in the right two corners, which was thought to be the bathhouse / staff room and the changing / rest room before the spatial transformation, remained. After the spatial transformation, tables and chairs were placed in these two rooms (Figure 11) and the library became a place for working and eating at the same time.

Journal of Interior Design and Academy
INda 2024, 4(1):62-77
e-ISSN: 2791-7436

Figure 11. Library Study and Dining Room (Atik, 2022)

Külhan; Külhan section was used to heat the warmth and temperature section spaces and floors of the bath. After the spatial transformation, it was determined that this section was completely destroyed. The evaluation of the existing bath as a museum after the spatial transformation fully supports this. The hearth section in the Külhan section was included in the museum area with restoration works.

Figure 12. Külhan section after its spatial transformation (Atik, 2022)

Temperature; The entrance to the temperature section, which is the main bathing place of the bath, was made with a single wing wooden door. The wooden door was replaced by an arched wall. The temperature section, which has a rectangular plan structure, consists of two iwans on the right and left at the entrance to the space, four halvet cells placed in the corners and iwans between the corner halvet cells. There were marble benches and marble kurnas on the marble benches in the iwans located on the right and left sides at the entrance. Maintenance and repair works were carried out on these marble benches and kurnas. The original plasters were tried to be preserved as much as possible against the plasters and wear and tear on the elephant eyes on the ceilings on these iwans on the right and left at the entrance to the temperature section, and at the same time, maintenance and repair applications were made to the marble coverings on the walls.

Journal of Interior Design and Academy
INda 2024, 4(1):62-77
e-ISSN: 2791-7436

Figure 13. Temperature Section After Spatial Transformation Iwan, Private Room and Waterway Visual (Atik, 2022)

Warmth; When you pass to the warming section, a corridor line is encountered on the right and left. There are halvet cells within this corridor line. Before the spatial transformation, marble benches were encountered in the halvet cells. It is seen that some of the floors and walls of the warmth section, which is covered with a dome vault, were re-coated with marble, and an application was made on the upper parts of the walls in order to provide integrity with the sections renewed with the same type and size of the stones and bricks in the bath (Figure 14). Since these benches were destroyed over time, they were tried to be repaired and those that could be preserved from the furnishing materials and materials used in this section were preserved and complementary materials were used instead of those that could not be preserved. At the same time, mortar and grouting applications are made on all of the walls in accordance with the conservation report (Üsküdar Municipality, 2022).

Figure 14. Warmth section after spatial transformation (Atik, 2022)

Undressing; The ornamental pool is encountered in the centre of the coldness- undressing space when you pass through the windbreak section of Selimiye bath. When you pass the eating-drinking, resting and library sections to the left of the ornamental pool, you pass to the warmth space, which is

Journal of Interior Design and Academy
INda 2024, 4(1):62-77
e-ISSN: 2791-7436

the next stage of the coldness- undressing section. Before the spatial transformation, this space was accessed by a wooden door as mentioned under the title of Selimiye Bath before the spatial transformation. After the spatial transformation, the entrance to the warming space is provided by the arch wall.

Figure 15. Spatial Transformation After Undressing Section Image (Atik, 2022; Üsküdar Municipality, 2022)

Laundry/ Woodshed; While the laundry-woodshed section located opposite the Külhan section was in a completely deserted structure, after the spatial transformation, this section was turned into an eating and drinking place. A mini kitchen area has been created in the space where preparation will be provided.

Figure 16. Laundry and wood storage section after spatial transformation (Atik, 2022)

4. CONCLUSION AND SUGGESTIONS

Spatial transformation is the main theme of this study; it is customized and exemplified with the Selimiye Bath. Selimiye Bath, one of the important cultural heritages of Istanbul, was built during the reign of Sultan Selim III. This building, which was used in its own function as a bathhouse for a while in the process until today and then abandoned to its own fate, has undergone spatial

transformation as a restaurant, library, museum, cafe in different parts after restitution and restoration works.

Selimiye Bath, located in Üsküdar district of Istanbul province, which is of great importance in terms of architecture and art history, has undergone a spatial transformation with the priority of preserving both its corporate identity and its original form as a bathhouse after it was left to its fate over time and lost its function due to historical and geographical reasons, and today it has started to serve as a museum, library and restaurant under the name Nevmekan Selimiye. In the place that started to serve after the spatial transformation, it was seen that historical texture, material, color etc. elements were given importance. The historical scope of the space is preserved, and the use of the space is not disconnected from the general atmosphere of the space when new functionalizations are made and by using related functions.

It can be said that it is a successful spatial transformation study. It has been observed that the period when it continued to function as a bathhouse and the current functional transformation of the space traditionally reflect the same style, and it is thought that the study will contribute to the literature. A general evaluation table about the orginal function, new function and intervention in the building is given below.

In the functional transformations created in buildings that are about to disappear, such as the Selimiye baths, the existing state of the building should be preserved as much as possible, and the new function should be implemented in a way that meets the needs of the user, which will cause such historical buildings to gain importance again.

Tablo 1.
Selimiye Bath Sections Before and After and Interventions

Part of the Hammam	Original Function	New Function	Intervention
Külhan section	The Külhan section was used to heat the spaces and floors of the warmth and temperature sections of the bath. After the spatial transformation, it was determined that this section was completely destroyed.	The fact that the existing hammam was also used as a museum after the spatial transformation fully supports this. The hearth section in the Külhan section was included in the museum area with restoration works.	A kitchen preparation area has been created next to the Külhan section; through this area food and beverage needs are prepared fort he people who come the Nevmekan.

Temperature section	The entrance to the temperature section was made with a single wing wooden door. There were four iwan located between the cells ans a navel stone in the center of the space.	The wooden door at the entrance to the temperature section has been replaced by an arched Wall. The foundation was tried to be preserved by removing the belly stone in the middle of the tempretaure section.	Maintenance and repair works were carried out on the marble benches and kurnas in the temperature section. The reason for the removal of the belly stone is to ensure that the bathhouse space is also transformed into a museum and exhibition area.
Warmth section	Before the spatial transformation, this space was accessed by a wooden door as mentioned under the title of Selimiye Bath before the spatial transformation. There are no fountains in certain parts. The are halvet rooms to the right and left of this section. There are marble benches and kurnas inside the halvet rooms.	After the spatial transformation, the entrance to the warming space is provided through the arch wall. Among the rooms with halvet cells, the room on the right has undergone a spatial transformation as a men's restroom. The halvet cells on the left side was started to be used as a staff room.	The latrine section to the left of the halvet cell on the left before the spatial transformation was designed as a woman's restroom after the spatial transformation. During the Project design, the original latrine Stones in this section were made functional and the sinks were completed with marble elements to be typologized.
Undressing section	Section lost its essence and became weak over time.	Strengthening and repairs were made while preserving the essence of section.	The restoration was carried out to ensure the durability and visuality of the structure, by reconstucting it from wooden frames in a way that adheres to the restoration project.
Laundry/Woodshed	The Laundry/Woodshed section located opposite the ashtray section is a completely built-up structure.	After the spatial transformation, this section was transformed into an eating and drinking space. A mini kitchen area has been created in the space where preparation will be provided.	After the spatial transformation, the laundry/woodshed section outside the building was restored as a mini cafe where dessert treats are served in addition to the food and beverage area.

Acknowledgment and Information Note

This article is derived from the master's thesis titled "Investigation of the Concept of Spatial Transformation within the Scope of Wet Volumes: The Case of Selimiye Bath", which was completed in Maltepe University Interior Architecture Master's Program. The article complies with national and international research and publication ethics. Ethics Committee permission was not required for the study.

Conflict of Interest Declaration

The authors declare no conflict of interest.

Contribution Rate Declaration Summary of Researchers

The authors declare that they have contributed equally to the research.

REFERENCES

Algül, M. (2011,03 Temmuz). "Baths in Diyarbakır-3". Diyarbakır Local Özgür Haber Newspaper.

Atlı, S. (1990). *Mimar Sinan Hamamları Konusunda Bir Araştırma (Master's Thesis, Mimar Sinan University, Istanbul)*. Available at: https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezDetay.jsp?id=DI9QyccYNwFWddowBZWBUw&no=raASuJiF4z7N3gI6gl7Xxw

Atik, Z. (2022). Personal Archive.

Atik, Z. (2024). Personal Archive.

Başa, B. (2009). Effects of turkish bath culture on the design of spa & wellness spaces, *Zeitschrift für die Welt der Türken*, 1(1), 207-220. Available Online (18.01.2023): https://www.academia.edu/636852/T%C3%BCrk_Hamam_K%C3%BClt%C3%BCr%C3%BCn%C3%BCn_Spa_and_Wellness_Mek%C3%A2nlar%C4%B1n%C4%B1n_Tasar%C4%B1m%C4%B1na_Etkileri

Haskan, M. (2001). "Selimiye hamamı", üsküdar throughout centuries. *Üsküdar Research Centre*. 3(1), 973.

Hamam (n.d.). Turkish Language Association in the current Turkish dictionary. Available at: http://www.tdk.gov.tr/ index.php? option=com_gts&view=gts

Üsküdar Municipality. (2022). Information and Documents Related to Selimiye Bath, Retrieved 09.12.2021 from Üsküdar Municipality Archive.

CC BY NC SA

Journal of Interior Design and Academy
INda 2024, 4(1):78-94
e-ISSN: 2791-7436

To Cite This Article: Bayır Aydın, S. ve Aydoğan, C.T. (2024). Modular Approach in Housing Design: Relocatable Living Units and Sustainable Solutions. *Journal of Interior Design and Academy*, 4(1), 78-94.

DOI: 10.53463/inda.20240254

Submitted: *06/02/2024* ***Revised:*** *13/04/2024* ***Accepted:*** *18/05/2024*

MODULAR APPROACH IN HOUSING DESIGN: RELOCATABLE LIVING UNITS AND SUSTAINABLE SOLUTIONS

Konut Tasarımında Modüler Yaklaşım: Yeniden Konumlandırılabilir Yaşam Birimleri ve Sürdürülebilir Çözümler

Selcem BAYIR AYDIN[1], Ceren Tuğba AYDOĞAN[2]

Öz

2. Dünya Savaşı sonrasında konut ihtiyacının standartlaşmasıyla, mimarlık disiplini bu ihtiyaçlara cevap olarak modüler tasarım sistemini benimsemeye başlamıştır. Modüler tasarımın esnekliği, her bir bileşenin değiştirilebilir, yükseltilebilir veya yeniden yapılandırılabilir olması, ürün veya sistemlerin kolayca özelleştirilebilmesine ve farklı ihtiyaçlara uygun hale gelmesine olanak sağlamıştır. Bu tasarım yaklaşımı, barınma merkezleri, ekolojik köyler ve doğal afetlere karşı kullanılan geçici konutlarda sürdürülebilir bir çözüm sunma potansiyeli taşımaktadır. Bu çalışma, TÜBİTAK–2209-A Üniversite Öğrencileri Araştırma Projeleri Desteği Programı kapsamında yürütülen "Yeniden Konumlandırılabilir / Modüler Yapı Teknikleri ile Sürdürülebilir Yaşam Birimleri Oluşturma" projesini tanıtmaktadır. Proje, ihtiyaç dâhilinde kullanıcıya dünyanın her yerinde konumlandırılabilir ve kullanılabilir yaşam birimleri sunmayı hedeflemekte, aynı zamanda ürünün ergonomik, konforlu ve pratik bir kullanım sunarak katkı sağlayabileceğini düşünmektedir. Ayrıca, projenin potansiyel etkilerine odaklanarak, elde edilen sonuçların dergi makaleleri, ulusal ve uluslararası konferans bildirileri ile paylaşılmasının yanı sıra, lisansüstü öğrencilere tez konularında yardımcı olabilecek bir kaynak olma potansiyeli taşımaktadır.

Anahtar Kelimeler: Modüler tasarım, esnek mekân, sürdürülebilir konut, ergonomi

Abstract

After the Second World War, with the standardization of housing needs, the field of architecture began to embrace the modular design system as a response to these requirements. The flexibility of modular design, where each component is interchangeable, upgradeable, or reconfigurable, allows products or systems to be easily customized and adapted to different needs. This design approach holds the potential to offer sustainable solutions in housing centers, ecological villages, and temporary housing used against natural disasters. This study introduces the project "Creating Relocatable/Modular Living Units with Sustainable Building Techniques," conducted within the scope of the TÜBİTAK-2209-A University Students Research Projects Support Program. The project aims to provide relocatable and usable living units anywhere in the world based on demand, while also considering the product's potential contribution through ergonomic, comfortable, and practical usage. Additionally, by focusing on the potential impacts of the project, there is the possibility of sharing the obtained results through journal articles and national/international conference presentations, serving as a resource that could assist graduate students in their thesis topics.

Keywords: Modular design, flexible space, sustainable housing, ergonomics

[1] **Correspondence to:** Öğretim Görevlisi, Haliç Üniversitesi, İstanbul, selcembayir@halic.edu.tr, ORCID: 0000-0002-6118-4427

[2] İç Mimar, Haliç Üniversitesi, Antalya, cerentugbaaydogan@gmail.com, ORCID: 0009-0007-5294-2541

RESEARCH ARTICLE / ARAŞTIRMA MAKALESI

SEKİZGEN ACADEMY

1.GİRİŞ

İnsanoğlu, vakit geçirdiği ortamı kendi değişim ve gelişimlerine göre uyarlama çabası içerisinde bulunur, bu da yalnızca esnek olarak kurgulanmış bir plan şeması üzerinde iyi sonuçlar verebilmektedir. Konutun, oluşabilecek sosyal, ekonomik, teknolojik ve toplumsal tüm değişimlere uyum sağlayabilmesi ve gerektiğinde kullanıcının konutunda ihtiyacına göre mekânsal düzenlemeler yapabilmesi esneklik, adapte olma ve değişebilme kavramlarıyla ilgilidir.

Özellikle Covid-19 salgını döneminde evlerde geçirilen zamanın artışı ve tek bir oturma elemanının üzerinde dahi bir sürü eylemi gerçekleştirmek zorunda oluşumuz mekân içerisinde esnekliğin gereksinimi artmıştır. Konuttan beklentilerimizi de değiştiren bu süreç, konutu sadece yaşama mekânları değil, aynı zamanda çalışma, dinlenme, ofis gibi pek çok eylemin bir arada gerçekleştirildiği mekânlara dönüştürmüştür (Şuta ve Akansel, 2023:2).

Hasol (1998), mekân esnekliğini, "Bir dış gücün etkisi altında uzamak, kısalmak, eğrilmek gibi şekil değişikliklerine uğradıktan sonra etkinin kalkmasıyla eski şeklini alabilme özelliğinde olan" şeklinde tanımlar. Özdemir (1999) ise, esnekliği, bir yapı veya sistemde istendiğinde ilk haline geri dönebilme ve koşullara göre değişebilme yeteneğini sağlayan müdahaleler olarak değerlendirir. İslamoğlu (2014) tarafından ifade edilen görüşe göre, mekânın kalite değerinin yüksek tutulabilmesi, tasarımın her koşula uyum sağlayabilmesi ile ilişkilendirilmiştir. Bayram (2011) ise, konutta esnekliği; "Tasarımın, kullanıcıların değişen koşullar altında gelişen ihtiyaçlarına cevap verebilme yeteneği" olarak açıklar. Aynı zamanda, esneklik ve alt başlıkları mimarlık literatüründe, endüstrileşme öncesi dönemde anonim mimarlığın doğal bir öznesi iken üzerine tartışılmadan, doğal olarak mekânların uyabilir, çok defa kullanılabilir, değişikliklere cevap verebilir ve uyarlanabilir oldukları görülmektedir. (Alsibaai, 2022:19).

Kızmaz ve Koş (2015) tarafından tanımlanan esneklik kavramı, tasarımın çeşitli kullanıcı türlerini içermesi gerektiğini öne sürer. Bu kavram, aynı zamanda adaptasyon, modülerlik, değişim, dönüşüm ve mimari sürdürülebilirlik gibi pek çok ilkeyi de beraberinde getirmektedir.

2. KONUT TASARIMINDA MODÜLER YAKLAŞIM

Hasol'un (1998) tanımında, modern mimaride modül kavramı, yapı ölçülerinde tekrarlanan ve standartlaşmayı kolaylaştıran uzunluk birimi olarak öne çıkıyor. Bu tanım, mimari tasarımın pratik yönünü vurgulayarak yapıların planlanması ve inşası sürecindeki önemini belirtiyor.
Öte yandan, Kuban'ın (1988) perspektifine göre, modül terimi yapı planlamasında temel birim olarak ele alınıyor. Kuban, modülün bir yapının veya yapı öğesinin boyutlarına ve düzenine dayalı olarak

belirlenen standart bir ölçü birimi olduğunu belirtiyor. Bu bakış açısı, mimari tasarımın yapısal ve estetik yönlerini dengede tutarak yapı bileşenlerinin uyumlu bir şekilde bir araya getirilmesini sağlar. Bilginer ise, modül kavramını "standart bir boyutsal birim" olarak tanımlamıştır. Bu tanımlama içerisinde, modülün üç temel karakteristik özelliğinden bahsedilmektedir: birim oluşu, boyutsal oluşu ve standartlaşmış oluşu. Bu tanım, modülü standart bir ölçü birimi olarak belirleyerek, onun birim niteliği, belirli bir boyutta olması ve standartlaşmış olması özelliklerini vurgulamaktadır (Bilginer, 1963).

Modülerlik kavramı ürün ve oluşum aşamasının daha nitelikli bir şekilde geliştirilmesini amaçlayan bir tasarım stratejisidir. Yani bu sistem, birbirinden bağımsız olarak tasarlanabilirken, birlikte bir bütün olarak işlev gören bileşenlerden oluşmaktadır (Baldwin ve Clark, 1997). Modüler yaklaşımın benimsenmesine katkı sağlayarak tasarım sürecini hızlandıran bu bileşenler, birçok alanda olduğu gibi konut tasarımında da tercih edilmiştir. Daha detaylı inceleyecek olursak; modüler yaklaşım, konutların belirli bileşenlerinin üretim aşamasında standartlaştırılmasını ve montajlanabilir bir şekilde üretilmesini ifade eder. Bu durumun birçok avantajı vardır. Öncelikle, modüler konutlar daha hızlı bir şekilde inşa edilebilir. Fabrikada üretilen modüllerin şantiyede montajlanması günler veya haftalar sürebilirken, geleneksel inşaat yöntemleriyle inşa edilen konutlar aylar veya yıllar sürebilir. Ayrıca, fabrika ortamında gerçekleştirilen üretim, daha sıkı bir kalite kontrolü sağlayacağında hataları minimuma indirebilir. Bu durum, modüler konutların genel kalitesini artırarak daha yüksek bir standartta olmalarına katkı sağlar.

Modüler konutların üretimi genellikle enerji verimli ve sürdürülebilir malzemelerden oluşmaktadır. Yani çevre dostudur ve atık miktarını azaltacağından enerji tasarrufu sağlar. Ayrıca, modüler konutlar, istendiğinde taşınabilir veya yeniden yapılandırılabilir, bu da sürdürülebilirlik açısından büyük bir avantaj sağlamaktadır.

Son olarak, modüler konutlar genellikle daha maliyet-etkin olabilir. Fabrikada üretilen modüler yapılar, işçilik maliyetlerini azaltabilir ve malzeme israfını önleyebilir. Ayrıca, bu tip konutlar genellikle daha düşük enerji maliyetleri ve daha az bakım gerektirir. Modüler konutlar aynı zamanda çeşitli tasarım stillerine ve farklı boyutlara uyum sağlayabilme esnekliği sunar. Bu yöntem, hızlı, kaliteli, çevre dostu ve ekonomik bir konut inşası için popüler bir tercihtir.

2.1. Modüler Tasarımın Geleceği: Sürdürülebilir ve Esnek Yerleşim Alanları İçin Bir Çözüm

Geleceğe yönelik bir perspektifle, küresel ölçekte karbon ayak izini azaltmak ve betonlaşmayı kontrol altına almak için tasarımcı olarak sormamız gereken temel bir soru şu olabilir: *"Verilen alanda daha sürdürülebilir bir yerleşim nasıl oluşturulabilir?"*

Bu sorunun cevabı olarak mekâna esneklik ve modülerlik kavramları ekleyerek, bireylerin tek bir hareketi ile bulundukları alanı fonksiyonlara/programlara bölebiliyor olması küçük alanların kullanılabilirliğini arttırırken, ekonomik ve sürdürülebilirlik anlamında da olumlu geri dönüşler sağlamaktadır.

Literatür çalışmaları incelendiğinde, genellikle modüler konutların var olan yapıların üzerine (örneğin, konteyner gibi) inşa edildiği görülürken, bu öneride özellikle dikkat çeken, modüler evlerin birbirine geçme sistemleri ile inşa edilmesidir. Yeni bir öneri olarak oluşturulan bu yapılar, istenirse farklı şekillerde konumlandırılabilirler. Kişi, bu yapının kurulumunu bizzat gerçekleştirebileceği gibi, aynı zamanda bir firma yetkilendirilerek de bu işlemi üstlenebilir.

Yeniden konumlandırılabilen yapıların tasarımında genel anlamda sağlanan esneklik, odak noktasını konumsal esnekliğe yönlendirirken, bu tasarımda öne çıkan temel özellik, kullanıcıya konumsal esneklik sunmanın yanı sıra modüler tasarım aracılığıyla fonksiyonel esnekliği de içermesidir.

2.1.1. Sürdürülebilir Yaklaşım

Yeniden konumlandırılabilir modüler yapı tekniği, sürdürülebilir yaşam birimleri oluşturmak için oldukça etkili bir yöntemdir. Ele alınan proje kapsamında bu teknik kullanılarak, kullanıcılara değişen ihtiyaç ve tercihlere uygun şekilde mekânlarını yeniden düzenleme veya taşıma imkânı tanınmaktadır. Yeniden konumlanma sayesinde bu yapı taşınabilir, sökülebilir ve yeniden kurulabilecektir. Yapı, hızlı bir şekilde inşa edilebilir ve herhangi bir yere taşınabilirken, karmaşık bir inşaat sürecine ihtiyaç duymayacaktır.

Modüler yapı kavramında ise**,** birlikte çalışabilir bileşenlerden oluşacağından birbiriyle bağlantılı modülleri içerir ve bu modüller istenildiğinde genişletilebilir veya küçültülebilirler. Bu yaklaşımın benimsenmesi, standart bir yapıya göre daha hızlı ve kolay bir inşa sürecini sağlar. Bunun yanı sıra, bu yöntemin kullanılması tasarlanan yapıda sürdürülebilirlik açısından bir dizi avantaj sunmaktadır. Böylelikle kaynak kullanımını optimize eder, atık miktarını azaltır, enerji verimliliğini artırır ve yeşil malzemelerin kullanımını teşvik eder. Projemiz detaylı bir şekilde, aşağıda sıralanan maddeleri dikkate alarak tasarlanmıştır. Bunlar;

- ***Daha az kaynak tüketimi:*** Yeniden kullanılabilir ve modüler yapılar, daha az malzeme tüketimi sağlar. Bu da doğal kaynakların korunmasına yardımcı olabilir. Tasarlanan bu projede de bu hususlar dikkate alınmıştır.

- ***Taşınabilirlik:*** Bu yapılar, kullanıcıların mevcut yaşam birimlerini taşımasına veya yeni alanlarda yeniden kurmasına olanak tanır. Bu da insanların yer değiştirmesi veya yeni bölgelere yerleşmesi gerektiğinde daha esnek bir seçenek sunar.
- ***Daha verimli enerji kullanımı:*** Yeniden konumlandırılabilir ve modüler yapılar, enerji verimliliği için tasarlanabilir. İyi bir izolasyon, enerji tasarrufu sağlayan iklimlendirme sistemleri ve yenilenebilir enerji kaynaklarına (güneş paneli, rüzgar türbini vb.) kolayca entegre edilebilirler.
- ***Sürdürülebilir malzemelerin kullanımı:*** Birçok yeniden konumlandırılabilir ve modüler yapı, geri dönüştürülmüş veya geri dönüştürülebilir malzemelerin kullanılmasını sağlar. Bu da atık miktarını azaltır ve doğal kaynak kullanımını sınırlar.

Bu faktörler, projenin sürdürülebilirlik açısından potansiyelini göstermektedir. Ancak, unutulmamalıdır ki ve sürdürülebilirlik hedefleri, bölgesel gereksinimler ve maliyetler gibi çeşitli faktörlere bağlı olarak değişebilir. Bu çalışma kapsamında ise, özellikle acil durumlar, geçici konut ihtiyaçları veya değişken yaşam koşulları gibi durumlarda kullanılabilir. Ayrıca, sürdürülebilir ve çevre dostu yaşam birimleri oluşturmak isteyen kişiler veya topluluklar için de uygun bir seçenek olacağı düşünülmektedir.

2.2. Projenin Amacı

Doğanın büyüleyici güzellikleri karşısında insan, yüzyıllardır kendi yaşam birimini, kişisel istek ve arzularına uygun şekilde düzenleme çabası içerisine girmiştir. Bu sebeple, mimarlık her zaman kullanıcı odaklı çalışmalara önem vermiş ve bu alanda yenilikçi fikirler ortaya koymuştur. Öneriler, mobilya ölçeğinden konut ölçeğine kadar geniş bir yelpazede sunulmuş ve insan hayatını etkileyen önemli olaylar, bu sürecin evrimine farklı yönlendirmeler getirmiştir.

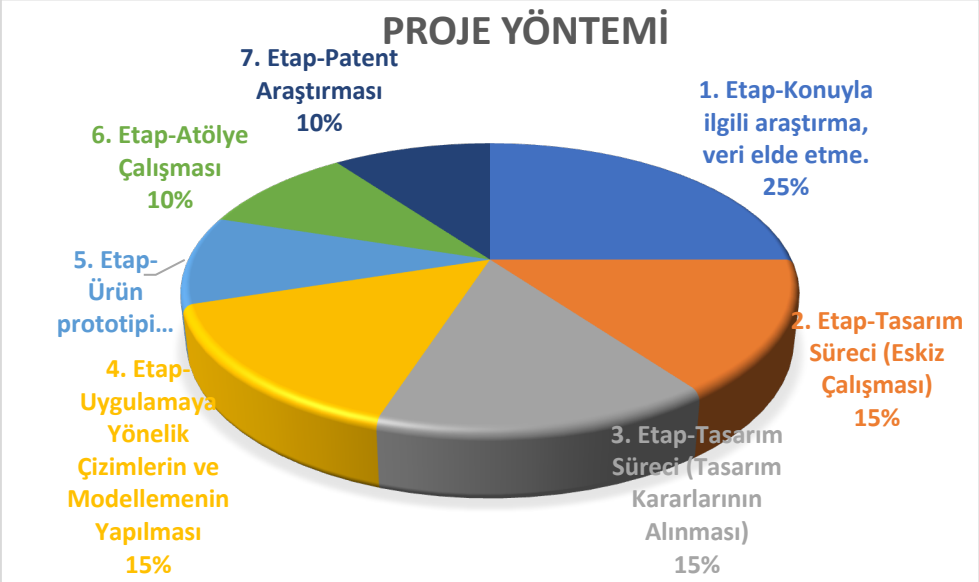
Örneğin, dünya genelinde etkisini hissettiren COVID-19 salgını sırasında insanlar, evlerinde normalden daha fazla zaman geçirmek zorunda kaldılar ve bu süreçte adaptasyon çabası içine girdiler. Kişiler, bunun sonucunda kendi ev ortamlarında çeşitli yeniliklere yönelerek, bir masa veya tabure üzerinde ders çalışma, iş görüşmeleri yapma, yemek yeme, aile fertleri ile sosyalleşme, hatta resim çizme gibi ekstra aktivitelerde bulundular.

Başka bir örnek verecek olursa eğer: Türkiye gibi bir ülke, geçmişte birçok doğal afetle başa çıkma zorunluluğuyla karşı karşıya kalmıştır; bu afetler arasında sel, deprem, çığ vb. gibi durumlar bulunmaktadır. Oluşan bu doğal afetlerin sonucunda, geniş bir nüfus kesimi barınma sorunlarıyla karşı karşıya kalmış ve olaylar zinciri, mimariyi kökten etkileyen bir sürecin başlamasına yol açmıştır.

Bu süreçle birlikte, tasarlanan projenin belirlenen amacını anlamak oldukça önemlidir. Bu amaç, doğal afetlere maruz kalan topluluklar için etkili, sürdürülebilir ve hızlı bir barınma çözümü oluşturmaktır. Mimari açıdan, bu süreç, yapıların dayanıklılığı, acil durum planlaması ve hızlı reaksiyon kapasitesi gibi faktörlerin vurgulanmasına neden olmuştur. Bunun yanı sıra, projenin öngördüğü çözümlerin, somut ve ölçülebilir avantajlar sunması beklenmektedir.

2.3. Projenin Yöntemi

Çalışmanın üretilen çözümleri uygulanabilir niteliğe dönüştürülerek, konut tasarımında işlevsel ve esnek mekânlar yaratma olasılığının artırması hedeflenmektedir. Bu hedefe katkı sağlamak amacıyla, proje öncelikle aşamalara bölünmüş ve detaylı bir literatür taraması yapılarak başlanmıştır. Ardından, eskiz ve tasarım sürecine karar verilmiş, modüler birim kavramı detaylı bir şekilde incelenmiş ve alternatif tasarım önerileri geliştirilmiştir. Ardından, uygulamaya yönelik çizimler ve modellemeler yapılmıştır. Sonrasında ise, ürünün prototipi oluşturularak patent sürecine geçilecektir. Bu süreç, projenin amacına ulaşması ve yenilikçi çözümler sunması adına önemli bir bölümü oluşturmaktadır (Grafik 1).



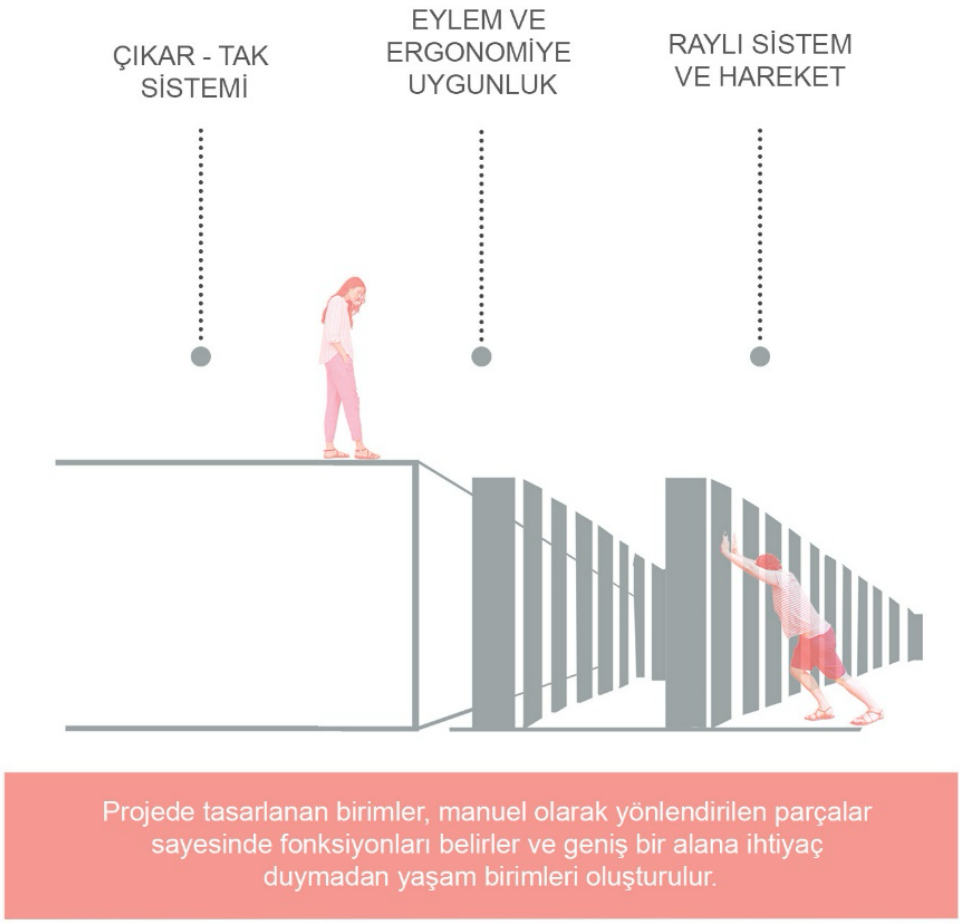
Grafik 1. Proje Yöntemi

Yapılan çalışmalar sonucunda modüler bir birim oluşturulurken iki temel parametre belirlenmiştir. İlk olarak, modül olarak adlandırılan parçalardır; bu parçalar, içerisine tek ya da birçok fonksiyonun gerçekleşmesinin amaçlandığı bileşenlerdir. Bu parçalar, bir araya gelerek bir bütün oluşturan elemanları temsil eder. İkinci olarak, bu parçaların birleştirilmesi için gereken ara birimlerdir; bu ara

Journal of Interior Design and Academy
INda 2021, 4(1):78-94
e-ISSN: 2791-7436

birimler, ray sistemleri, takma-çıkarma sistemleri, teknik aksamlar gibi unsurları içerir ve modüllerin bir araya getirilmesini sağlar.

Tasarım aşamasında önce bu parçaların içerisinde ne gibi fonksiyonlar olacağı (örn. dinlenme, yemek yeme, çalışma vb.) belirlenir. Fonksiyonlar karşılığında gerekli alan dâhilinde parçanın ölçüleri ve gereksinimleri ayarlanır. (örn. dinlenirken farklı kombinasyonlarda, vücudun alacağı formları düşünerek alanlar tasarlamak) Bu aşama konaklama yapabileceğimiz birimin içerisindeki tüm gereksinimleri karşılayana kadar sürecektir. Bunun sonucunda elde edilen modül parçalar, mekâna ve o anki eylem ihtiyacına göre ara birimler dahilinde birleştirilir. Ara birimler, tak-çıkar set halinde oluşturulabilirken, bazı durumlarda ise insan hareketine bağlı olarak değişkenlik göstermesi adına raylı sistemler ile de kurularak tasarıma entegre edilebilir. Şekil 1.'de de görüldüğü üzere bu aşama tamamlandığında, birden çok amaca hizmet eden parçalar bütünü elde edilir.

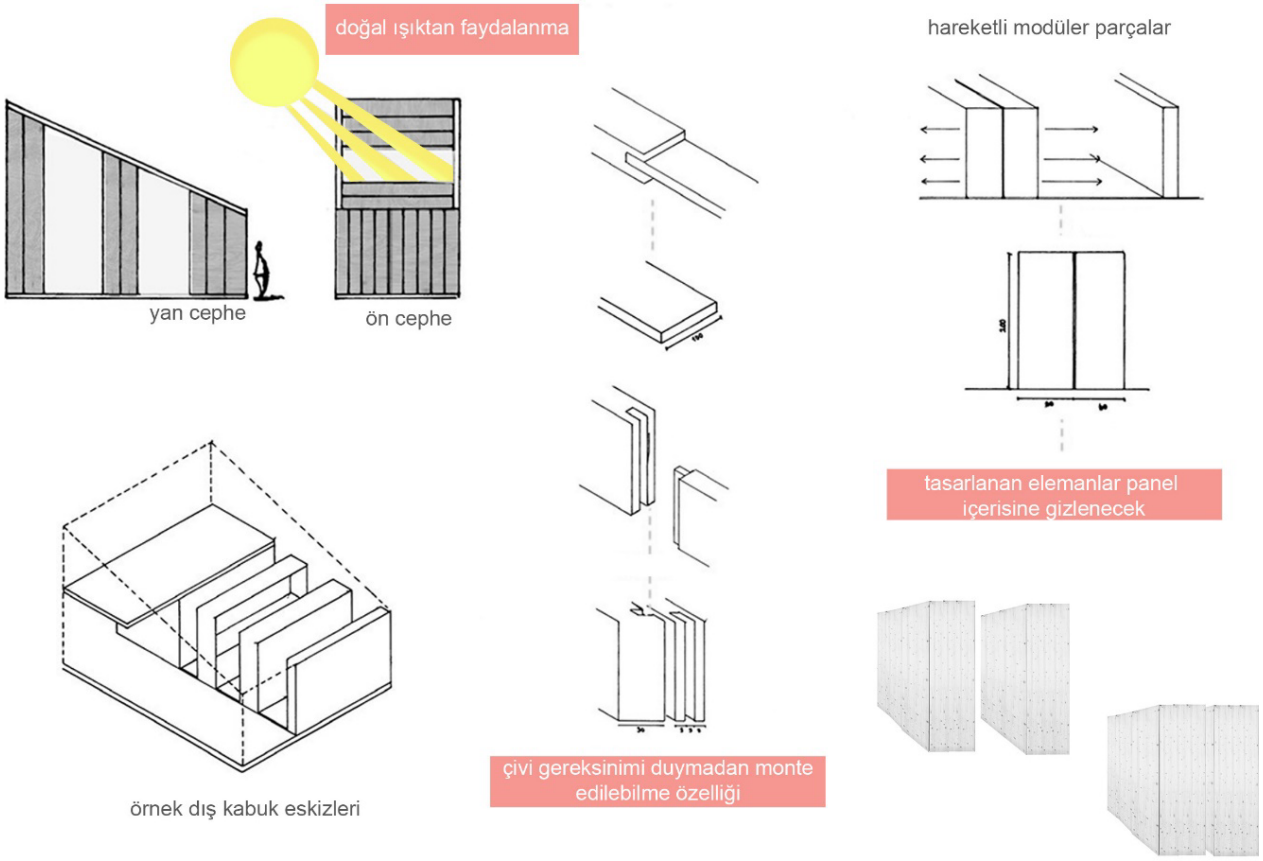


Şekil 1. Modüler parçalar ve ara birimler.

Modüler parçaların oluşturduğu bu alanlar, sadece konforlu ve minimal bir atmosfer sunmakla kalmayıp aynı zamanda "sürdürülebilirlik" prensibini de benimsemektedir. Bu bağlamda, yapının

önemli alanlarından biri olan "mutfak", yemek yapma ve tüketme süreçlerini düzenleyerek sürdürülebilir yaşamın bir parçası haline gelir.

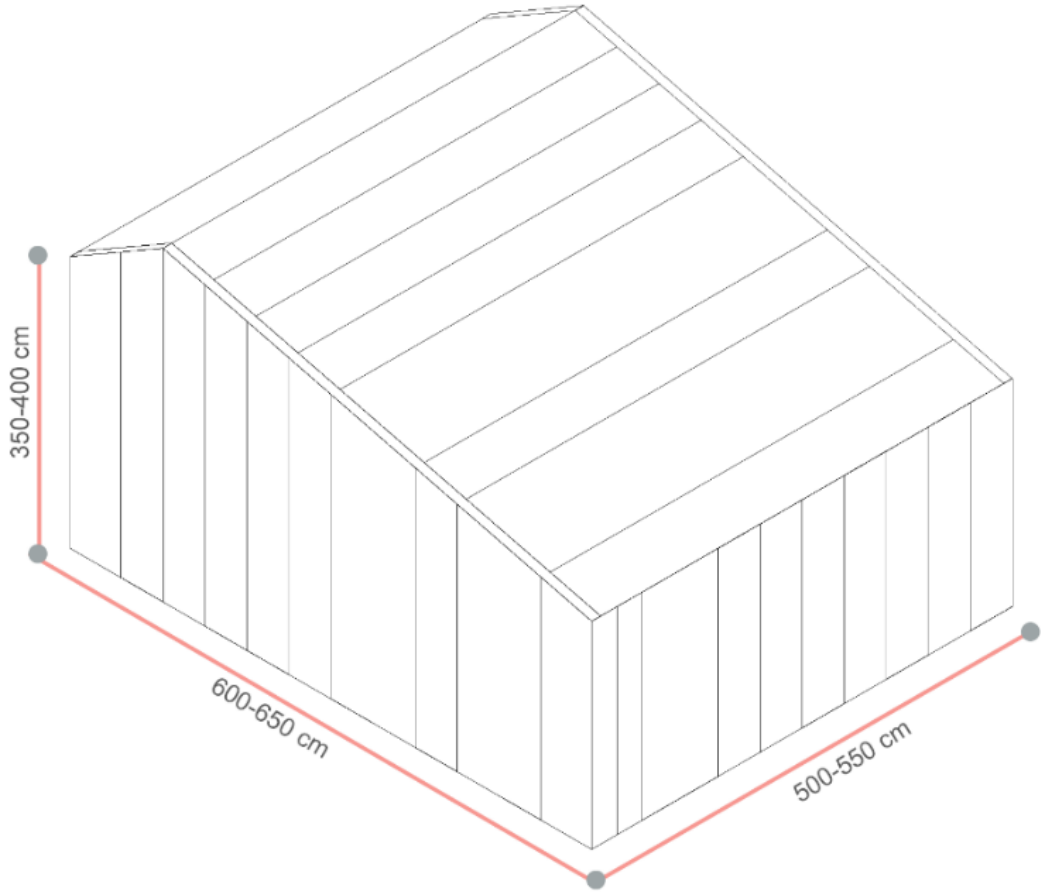
Bu bölüm, modüller arasında sürdürülebilirlik açısından özelleşmesi gereken bir alanı temsil eder. Çünkü su tüketimi, atıklar vb. konular bu alanda ortaya çıkar. Bu konuların sağlıklı bir şekilde yönetilebilmesi için literatürde bulunan çalışmaların kullanılabileceği gibi, aynı zamanda yeni önerilere de açık olmalıdır. Örneğin, gri su tankları kullanımı gibi. Bu kararlar verildikten sonra elde edilen bilgiler doğrultusunda bir plan şeması çıkartılır. Bu şemaya uygun, tasarımı oluşturacak eskiz çalışmaları yapılmaya başlanır. Eskiz çalışmaları sonucunda esnek ve çok işlevli parçaların kararı verilir.



Şekil 2. Eskiz çizim örnekleri

Bu konaklama biriminde içeride oluşturulan fonksiyon ve programlar parçalar ile tamamlanırken, dış çevreye karşı koruma görevi gören ve aynı zamanda tasarım diline uygun bir dış kabuk çalışması yapılmaktadır. Dış kabuk çalışması, dünya üzerinde oluşturulan konut kirliliğinin önüne geçebilme ve aynı zamanda birçok alanda çok kez kurulup sökülebilmesi adına yeterli alanlar dâhilinde minimal bir tasarım olarak ele alınır.

Dış kabuğun oluşumu, içeride oluşturulan parçalar gibi tasarlanacaktır. Bu elemanlar, birbirine eklenebilir ve daha sonra zarar görmeden sökülüp, farklı bir alanda yeniden kurulabilir olacak şekilde tasarlanmıştır. Modül parçaları gibi, bu elemanlar da bir ara birim veya kendi içinde bir birleştirici girinti-çıkıntı sayesinde kolayca kurulabilecektir.



Şekil 3. Modül kapsül - dış kabuk ölçek önerisi

Tasarım kararları alındıktan sonra, projenin 2D çizimleri başlangıçta manuel olarak oluşturulur. Bu aşamada, ergonomiye bağlı ölçekleme sorunlarına dikkat edilir. Sağlıklı bir mekân oluşturabilmek için plan şeması detaylandırılır ve ardından AutoCAD programında düzenlenerek çizimi yapılır.

2D çizimlerin hem manuel hem de bilgisayar tabanlı bir program aracılığıyla oluşturulmasının ardından, öne sürülen konutun 3D çalışmalarına geçilir. Bu çalışmalar, manuel olarak hazırlanan maketle desteklenebileceği gibi aynı zamanda bilgisayar destekli tasarım programlarından biri olan Sketchup'a aktarılarak detaylı bir kontrol sağlanır. Bu aşamada, ışık ve gölgelere özel bir önem verilir ve konut üzerinde optimal güneş ışığından faydalanmak adına iç mekanda uygun açıklıklar oluşturulur. Bu açıklıklar, konut içinde doğal aydınlatma sağlamanın yanı sıra mekânın etkili bir şekilde havalandırılmasına da katkıda bulunur.

Tasarımın temelini oluşturan bu adımlar tamamlandıktan sonra, sürdürülebilir ve ekosisteme uygun malzeme seçimi yapılır. Bu malzemeler, sadece sürdürülebilir bir konutun inşa edilmesine katkıda bulunmakla kalmaz, aynı zamanda sağlıklı bir yaşam alanı elde etmek için de önemlidir. Çünkü bu konut birimi, bir aile veya birey için tasarlanabileceği gibi, farklı ihtiyaçlara ve kullanım amaçlarına yönelik birçok alanda kullanılabilecek esneklikte olacaktır. Yani malzeme seçimi bu anlamda projenin önemli noktalarından birini oluşturmaktadır. Yapıyı oluşturacak temel malzemeler dışında (örn. ahşap) eklentileri oluşturacak aydınlatmalar ve gerekli sabit elemanlarında tasarım kararı verilecektir.

Sürdürülebilir bir konut olmasını öne sürdüğümüz bu yapı için güneş enerjisi panelleri ve güneş enerjisi ile şarj edilebilen aydınlatmaların kullanılması planlanmaktadır. Tasarım kararlarının alındığı bu aşamalardan sonra, ürünün prototipi oluşturulmalı ve test edilmelidir. Prototip oluşturmak için CNC veya 3D baskı cihazlarını kullanabilen uzman kişilerden yardım alınır. Atölye çalışmalarında nihai ürün elde edilir. Ürünün patentini alınmasının ardından, bir firma aracılığıyla modüler konut ihtiyaçları doğrultusunda seri üretime geçilir.

2.4. Bulgular ve Değerlendirme

Tekin ve Atamak, (1997) dediği gibi, modüler sistemler, yoğun otomasyon ve teknoloji ağırlıklı üretimin yapıldığı, üretim faktörlerinin hızla üretime yönlendirilebildiği ve zamanında tüketicilere ulaştırarak nakde çevrildiği, insanların bu ortama uyum gösterdiği ve değişikliklere hızla cevap verebildiği üretim süreci olarak da tanımlanabilir. Bu tanımlamadan yola çıkarak tasarımda ele alınan, proje şu başlıklar altında dikkate alınmıştır.

1. **Modüler Tasarımın Esnekliği:** Bu yapı tekniği sayesinde yaşam birimlerinin esnek ve özelleştirilebilir olması sağlanacaktır. Ek olarak kullanıcılar, ihtiyaçlarına uygun olarak yaşam birimlerini şekillendirebilme imkânı bulacaklardır.
2. **Sürdürülebilirlik İlkeleri ve Uygulamaları**: Sürdürülebilir mimari prensipleri, modüler tasarımın bir parçası olarak projede uygulanmıştır. Bu uygulamalar, çevresel etkileri en aza indirme ve enerji verimliliği gibi sürdürülebilirlik hedeflerine ulaşmada etkili olacağı düşünülmektedir.
3. **Afetlere Karşı Dayanıklılık**: Proje, doğal afetlere karşı dirençli ve hızlıca kurulabilir niteliktedir. Acil durum konutları ve afet sonrası konut ihtiyacını karşılamak için modüler tasarımın benimsenmesi, hızlı ve etkili müdahale imkânı sağlayacaktır.
4. **Kullanıcı İhtiyaçları:** Proje kullanıcıların konfor ve pratiklik beklentilerini karşılamak üzere tasarlanmıştır. Ergonomik tasarım ve kişiselleştirilebilirlik, kullanıcı memnuniyetini artırarak yaşam birimlerinin kullanımını kolaylaştıracaktır. Bu tasarım yaklaşımı aynı zamanda,

kullanıcıların ihtiyaçlarına ve tercihlerine uygun olarak yaşam alanlarını düzenleme özgürlüğü sunarak, modüler birimlerin daha etkili ve kullanışlı hale gelmesine olanak tanır.

5. **Uygulama Örnekleri ve Başarılar:** Dünya genelindeki başarılı modüler yapı projeleri incelendiğinde, bu tasarım çeşitli bağlamlarda etkili olacağı düşünülmektedir. Farklı coğrafyalardaki başarı öyküleri, tasarlanan bu yapının evrensel bir çözüm olabileceğini göstermektedir.
6. **Gelecek Perspektifleri:** Modüler yapı teknikleri, gelecekteki konut tasarım trendlerini belirleyebilir. Değişen ihtiyaçlar ve teknolojik ilerlemelerle birlikte, modüler tasarımın konut sektöründeki önemi daha da artabilir.

Bu değerlendirmelerin ışığında şekillendirilen proje, genel başarılarını ve potansiyellerini belirlemek, bu metotla tasarlanan yaşam birimlerinin kullanıcı ihtiyaçlarına uygunluğunu vurgulamak ve gelecekteki gelişmelerin yönlerini tahmin etmek adına sağlam bir temele oturmuştur. Tasarımın genel başarısı, modüler yapıların esnekliği, ergonomik özellikleri ve kişiselleştirilebilirliği ile yakından ilişkilidir.

Ergonomik tasarımın, kullanıcıların fiziksel ve psikolojik ihtiyaçlarını karşılamada ne kadar etkili olduğu göz önüne alındığında, proje kullanıcı memnuniyetini en üst düzeye çıkarmak için gereken adımları atmıştır. Bu, yaşam birimlerinin pratiklik, konfor ve işlevselliğiyle bir araya getirilmiş, kullanıcıların kendilerini evlerinde rahat ve özel hissetmelerini sağlayacak bir çözüm sunmuştur.
Öte yandan, projenin sürdürülebilirlik ilkelerine odaklanması, çevre dostu malzemelerin seçimi ve enerji verimliliği uygulamaları ile gelecekteki yaşam birimlerinin çevresel etkilerini minimuma indirme potansiyelini taşımaktadır. Bu, not edilmelidir ki, sürdürülebilirlik kavramı sürekli evrim halindedir ve bu proje, sektöre öncülük eden bir yaklaşımla bu evrimin bir parçası olmaktadır.

Sonuç olarak, bu değerlendirme, tasarlanan projenin genel başarılarını objektif bir biçimde analiz etmekte ve projenin kullanıcı ihtiyaçlarına uygunluğunu net bir şekilde belirtmektedir. Projenin potansiyeli hem kullanıcı deneyimi hem de sürdürülebilirlik açısından gelecekteki modüler konut tasarımları için ilham kaynağı olma yönünde güçlü bir temel oluşturmaktadır.

2.5.Sonuç

İnsanoğlu, uzun bir süredir kendi yaşam alanını oluşturma çabası içerisindedir. Bu çaba, bireysel isteklere ve arzulara uygun bir şekilde yaşam birimini düzenleme amacını taşımaktadır. Bu bağlamda, mimarlık alanı her zaman kullanıcı odaklı çalışmalara ağırlık vermiş ve bu alanda yenilikçi fikirler geliştirmiştir. Bu çalışmada, Covid-19 salgını ve doğal afetler gibi zorlayıcı durumlar karşısında hızlı çözüm bulma ihtiyacı, konut beklentilerimizi değiştirmiş ve modüler tasarıma yönlendirmiştir.

Proje kapsamında ele alınan bu yaklaşım, kullanıcılara yaşam birimlerini ihtiyaçlarına ve tercihlerine göre esnek bir şekilde özelleştirme imkânı sunmayı hedeflemektedir. Bu sayede bireyler, kendi yaşam alanlarını kişisel ihtiyaçlarına uygun şekilde düzenleyebilme ve özelleştirebilme özgürlüğüne sahip olacaklardır. Tasarım sürecinin başlangıcından itibaren, mekânın düzenlenmesine ve kullanımına yönelik bu faktörlerin göz önünde bulundurulması, mekânın çok amaçlı ve çeşitli ihtiyaçlara cevap vermesine katkı sağlayacaktır. Proje, temelde sürdürülebilir malzemeleri ve enerji verimli tasarımı kapsar. Bu yaklaşım, yaşam birimlerinin çevresel etkisini azaltmayı ve enerji tasarrufunu artırmayı hedeflemektedir. Tasarım ayrıca önceden üretilmiş parçaların bir araya getirilmesini içermekte, bu da hızlı kurulum ve değişiklik anlamına gelmektedir. Böylelikle, acil durum konutları veya geçici barınma ihtiyaçları için ideal olabilir.

Projenin yaklaşımı, ilk olarak birim içinde hangi fonksiyonların yer alacağını belirlemeyi ve ardından bu fonksiyonlara uygun olarak parçaların boyutlarını ve gereksinimlerini belirlemeyi içerir. Örneğin, dinlenme sırasında farklı vücut formlarını düşünerek alanlar tasarlanır. Bu süreç, birimin tüm gereksinimlerini karşılayacak şekilde devam eder. Elde edilen modül parçaları, mekâna ve ihtiyaca göre birleştirilir. Ara birimler, tak-çıkar setler veya değişkenlik gösterebilen raylı sistemlerle entegre edilir. Sonucunda da birden fazla amaca hizmet eden parçalar bütünü oluşturulur.

Tasarlanan modüler parçaların oluşturduğu alanlar sadece konfor ve minimal bir atmosfer sunmakla kalmaz, aynı zamanda sürdürülebilirlik ilkesini benimserler. Bu bağlamda, mutfak gibi evin önemli alanları, enerji ve su tasarrufu sağlayan yenilikçi tasarım ve çözümlerle donatılarak sürdürülebilir yaşamı desteklerler. Geri dönüştürülebilir malzemelerin kullanımı, atık yönetimi sistemlerinin entegrasyonu ve sürdürülebilir tarım ürünlerinin desteklenmesi gibi adımlarla, mutfak çevresel etkiyi en aza indirmeyi amaçlar. Sonuç olarak, mutfak gibi alanlar sadece yemek hazırlama yerleri olmaktan çıkıp, sürdürülebilir yaşam tarzını destekleyen merkezi noktalara dönüşürler.

Bu konaklama biriminde, iç mekan oluşturulan fonksiyonlar ve programlar parçalarla tamamlanırken, dışarıya karşı koruma sağlayan ve aynı zamanda tasarım diline uygun bir dış kabuk oluşturulur. Dış kabuk tasarımı, küresel konut kirliliğini azaltma amacıyla minimal bir tasarım olarak ele alınırken, aynı zamanda birçok alanda kurulup sökülebilmesi için yeterli alanlar sağlanır. Bu yaklaşım, çevreye duyarlılık ve kaynakların verimli kullanımıyla uyumlu bir şekilde birleştirilerek, modern yaşamın gereksinimlerine cevap verecek nitelikte bir yapı ortaya çıkarılmasını hedefler. Böylece, iç ve dış mekanların entegrasyonuyla sürdürülebilir bir yaşam alanı oluşturulurken, aynı zamanda estetik ve işlevsellik de göz önünde bulundurulur.

Tasarım kararları alındıktan sonra, projenin 2D çizimleri manuel veya bilgisayar tabanlı olarak oluşturulur. Ardından, konutun 3D çalışmalarına geçilir ve detaylı bir kontrol sağlanır. Işık ve gölgelere önem verilir ve iç mekânda doğal aydınlatmayı sağlamak için uygun açıklıklar oluşturulur. Tasarımın temelini oluşturan adımlar tamamlandıktan sonra, sürdürülebilir ve ekosisteme uygun malzemeler seçilir. Bu malzemeler, sadece sürdürülebilir bir konutun inşasına katkı sağlamakla kalmaz, aynı zamanda sağlıklı bir yaşam alanı oluşturur. Malzeme seçimi, projenin önemli bir noktasını oluşturur ve yapıyı oluşturacak temel malzemelerin yanı sıra aydınlatma ve sabit elemanlar da tasarım kararlarına bağlı olarak belirlenir.

Sürdürülebilir bir konut için güneş enerjisi panelleri ve güneş enerjisi ile şarj edilebilen aydınlatmalar kullanılması planlanmaktadır. Tasarım kararları alındıktan sonra, ürünün prototipi oluşturulmalı ve test edilmelidir. CNC veya 3D baskı cihazlarını kullanabilen uzmanlardan yardım alınarak atölye çalışmaları gerçekleştirilir ve nihai ürün elde edilir. Ürünün patent alınmasının ardından, modüler konut ihtiyaçları doğrultusunda seri üretime geçilir.

Bu anlatılanların ışığında modüler bir tasarım olarak düşünülen bu yapının birçok avantajına ek olarak, bazı dezavantajları da bulunmaktadır. Bu zorluklar arasında, teknolojik özelliklerin entegrasyonu yer alabilir. İleri teknolojilere sahip modüler yaşam birimleri tasarlamak ve bu teknolojileri güncellemek, sürekli olarak değişen teknoloji ortamı nedeniyle zor olabilir. Modüler birimlerin uzun vadeli bakımı ve yönetimi, geleneksel yapılar kadar basit olmayabilir. Modüler tasarım, bakım ve onarım süreçlerini düşünerek planlanmalıdır. Farklı modüler yapı birimlerinin tasarım ve ölçülerindeki farklılıklar, bazen estetik veya işlevsel uyumsuzluklara neden olabilir. Bu durum, bir bütün olarak yapılanma konusunda zorluklar doğurabilir.

Sonuç olarak, ele alınan tasarımın avantajları ve zorlukları, doğru bir şekilde planlandığında ve uygulandığında sürdürülebilir yaşam birimleri oluşturmak için güçlü bir araç olacağı düşünülmektedir. Ancak, bu tasarım yöntemini kullanmadan önce, yerel koşullar, kültürel beklentiler ve teknik zorluklar gibi faktörler dikkate alınmalıdır. Ayrıca, proje kullanıcı deneyimi ve çevresel sürdürülebilirlik açısından gelecekteki modüler konut tasarımlarına ilham verme konusunda sağlam bir temel oluşturmaktadır. Böylelikle modüler konut tasarımlarının sadece kullanıcı ihtiyaçlarını karşılamakla kalmayıp aynı zamanda çevreye duyarlı ve sürdürülebilir çözümler sunma yeteneğine sahip olduğunu ve gelecekteki konut projeleri için yaratıcı, etkili bir model sunmaktadır.

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 etmektedirler.

Araştırmacıların Katkı Oranı Beyan Özeti

Yazarlar makaleye eşit oranda katkı sağlamış olduklarını beyan etmektedirler.

KAYNAKÇA

Alsibaai, L. (2022). *Sürdürülebilir Mimarlık Bağlamında Yapılı Çevrede Değişim ve Uyarlanabilirlik Kapasitelerinin İşlevsellik Açısından İncelenmesi* (Yüksek Lisans Tezi, Fatih Sultan Mehmet Vakıf Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, İstanbul). Erişim Adresi: https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezSorguSonucYeni.jsp

Baldwin, Y. C., Clark B.K. (1997). Managing In An Age Of Modularity. Harvard Business Review, 1997; September- October.

Bayram, Z. (2011). *İşlevsellik ve esneklik bağlamında konut iç mekân tasarımında mobilya kullanımı*. (Yayımlanmamış Yüksek lisans tezi, Maltepe Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul). https://acikerisim.maltepe.edu.tr/xmlui/handle/20.500.12415/3993?show=full

Bilginer, M. (1963). Modül-modül sistemi-modüler koordinasyon nedir? Antalya Şubesi İnşaat Mühendisleri Odası Dergisi. Türkiye mühendislik haberleri yayınları, 32-35. https://antalya.imo.org.tr/TR,88573/ modul-modul-sistemi-moduler-koordinasyon-nedir---mustafa-bilginer.html

Hasol, D. (1998). *Ansiklopedik Mimarlık Sözlüğü*, Yem Yayınları, İstanbul.

Kızmaz, C.K. ve Koş, C.F. (2015). Esneklik kavramında kullanıcı katılımının önemi ve güncel yaklaşımlar. *Beykent Üniversitesi Fen ve Mühendislik Bilimleri Dergisi*, 8(2), 111-142.

Kuban, D. (1988). *100 Soruda Türkiye Sanat Tarihi*. İstanbul: Gerçek Yayınevi.

Özdemir,T. (1999). *Konut yaşama alanı mobilyalarının esnek kullanımı/ Konut mobilyalarının esnek kullanımı*. (Yüksek Lisans Tezi, Çukurova Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Adana).

Şuta, O., & Akansel, S. (2023). Esnek Tasarımın Covid -19 Sonrası Kalıcı Konuta Dönüşen Yazlık Konut Tasarımı Üzerindeki Önemi. *Artium*, 11(1), 61-74. https://doi.org/10.51664/artium.1193950

Tekin, M. ve Atamak, B. (1997). Esnek Üretim Sistemleri ve Esnek Üretim Sistemleri ile İlgili Örnek Uygulamalar. I. Ulusal Üretim Araştırmaları Sempozyumu, İstanbul.

SUMMARY

People strive to adapt their surroundings to their own changes and developments. In housing design, the ability to adapt to social, economic, technological, and societal changes and to make adjustments according to user units is emphasized. Especially during the Covid-19 pandemic period, the increase in spread at home, its prevalence, and its importance have been observed. Space, as defined by Hasol, is expressed as the ability to regain its original form after being deformed by an external influence. In this context, flexibility in architectural literature is a natural feature before industrialization.

Flexibility represents the adaptability, frequent usability, responsiveness to changes, and adaptability of spaces. Space, especially in the living conditions of the pandemic period, has turned housing into spaces where not only the distribution of living areas but also various events such as work, rest, and office take place together.

The modular approach is an evolutionary design strategy consisting of components that can be independently designed but form a functional whole when assembled (Baldwin and Clark, 1997). With this approach, housing design involves the standardization of specific components during the production phase and their assembly in a manufacturable manner. This allows for the rapid construction of modular homes, tighter quality control, and the creation of environmentally friendly, energy-efficient dwellings made from sustainable materials. Additionally, the portability or reconfigurability of modular homes provides sustainability advantages.

Another advantage of modular homes is their cost-effectiveness, as factory production reduces labor costs, prevents material waste, lowers energy expenses, and requires less maintenance. Additionally, their flexibility to accommodate various design styles and sizes makes them a popular choice for rapid, high-quality, environmentally friendly, and economical housing construction.

The proposed design aims to reduce the global carbon footprint and mitigate urbanization by focusing on the principle of sustainability. This concept enhances the usability of small spaces by enabling users to partition their surroundings into functions or programs with a single movement, thereby providing economic and sustainable solutions.

Within the scope of the design methodology, literature reviews were initially conducted, revealing that modular homes are typically built on existing structures. However, in the proposed design, modular homes are constructed with interlocking systems. A key emphasis in this proposal is the flexibility for modular homes to be positioned in different configurations if desired. The installation of these structures can be carried out by individuals or undertaken by a company. The flexibility achieved in the design of these repositionable structures generally directs focus towards spatial adaptability. A standout feature of this design is its ability to provide users with both spatial and functional flexibility through modular design. This approach demonstrates the potential effectiveness of sustainable, economical, and user-friendly housing designs in meeting future needs.

In the project, two fundamental parameters were established when creating modular units. The first parameter is the "modules," which are components aimed at accommodating one or more functions and coming together to form a cohesive whole. These modules represent the elements that make up the unit. The second parameter is the "intermediary units" required for assembling these components.

These intermediary units include rail systems, plug-and-play systems, technical components, etc., facilitating the assembly of modules. These defined parameters serve the purpose of creating functional and flexible spaces during the design process.

As a result of the conducted studies, during the design phase of the modular units, it is essential to first determine the functions that the components will accommodate. For instance, dimensions and requirements of the parts should be adjusted within the necessary space to fulfill functions such as resting, dining, working, etc. This process should continue until all the requirements within the accommodation unit are met. The obtained modular components should then be assembled within intermediary units according to the space and the current activity needs. These intermediary units can be constructed as plug-and-play sets or integrated into the design with rail systems to allow for variability depending on human movement. The parameters defined in the project aim to create sustainable and functional housing tailored to user needs by utilizing the advantages provided by modular design.

The functional aspect of a building, particularly the "kitchen" area, which encompasses the processes of cooking and consuming food, is becoming an integral part of sustainable living. This section represents an area within the modules that should specialize in sustainability among modules. This is because issues such as water consumption and waste management play a significant role in this area. In order to effectively manage these issues, it is necessary to not only utilize existing studies in the literature but also be open to new proposals. For example, considering innovative solutions such as greywater tanks is recommended.

After all these examinations, a plan diagram has been created, and sketch studies detailing the design according to this diagram have commenced. As a result of the sketch studies, components that will provide flexibility and multifunctionality have been identified. Throughout the design process, the modular approach has been prioritized, focusing on developing solutions that align with user needs and the functions of the space.

The functions and programs determined within the structure have been completed with components. Simultaneously, a protective role against the external environment has been undertaken, and an outer shell suitable for a minimal design language has been proposed. This outer shell acts as a barrier against external elements while seamlessly integrating with the structure. Emphasized for its ability to prevent housing pollution and its assembly-disassembly capability, it serves as a shield. Similar to the interior components, the outer shell elements can be assembled without damage, allowing them

to be assembled in a different area. Like modular components, these elements have assembly mechanisms that facilitate easy installation.

After design decisions were made, 2D drawings were created manually and computer-based, followed by transitioning to 3D work. At this stage, special attention was given to light and shadows, creating suitable openings in the interior to optimize sunlight. Following these foundational steps of the design, sustainable and eco-friendly material selection was prioritized to target flexible and healthy living spaces. The design was particularly crafted using sustainable energy sources such as solar panels and rechargeable lighting. Finally, this study, based on the design example addressed, will serve as a guiding light for flexible, functional, and sustainable spatial solutions for future modular structures.

To Cite This Article: Aytar Sever, İ. (2024). The Importance of Interior Design Perception on Michelin Restaurants. *Journal of Interior Design and Academy*, 4(1), 95-104.

DOI: 10.53463/inda.20240271

Submitted: *20/03/2024* ***Revised:*** *06/06/2024* ***Accepted:*** *12/06/2024*

THE IMPORTANCE OF INTERIOR DESIGN PERCEPTION ON MICHELIN RESTAURANTS

İç Mekan Tasarım Algısının Michelin Restoranlar Üzerindeki Önemi

İldem AYTAR SEVER[1]

Öz

Bu çalışmada amaç, toplum davranış örüntülerinin mekânsal kurguyla ilişkisini incelemektir. Bu anlamda, genel olarak mekân ve davranış ilişkisinin belirli bir fiziksel mekân olan restoranlar üzerinden incelenmesini konu almaktadır. Çalışmada, özellikle Michelin restoranların tasarımsal tipolojilerin irdelenmesi ve bu tiplerde Türkiye ölçeğinde seçilen Michelin restoranların mekânsal dizim ile mekânsal kurgusunun ortaya çıkarılması sağlanmıştır. Michelin restoranlar içindeki davranışsal örüntüler bulunarak, fiziksel mekân ve davranış ilişkisi arasında bazı çıkarımlara ulaşılmaya çalışılmıştır. Çalışma kapsamında, Restoranların sınıflandırılmasıyla ilgili pek çok kriter bulunmasına rağmen, özellikle dünyanın her yerinde kabul görmüş Michelin restoranlarına yer verilmektedir. Çalışma kapsamında birçok kültüre eşlik etmiş iki kıtayı birbirine bağlayan eşsiz lokasyonu ile büyüleyici geçmişe sahip olan İstanbul'da yer alan Michelin yıldızlı restoranlardan örnekler verilerek bu mekânların tasarım kriterleri incelenmiştir. Gastronomi dünyasında önemli bir etkiye sahip olan Michelin Rehberi ile ilgili literatür çalışmaları yapılmıştır. Yapılan literatür taramasının ardından Michelin yıldızlı restoranlar mimari tasarım yönü ile ele alınıp değerlendirilmiştir.

Anahtar Kelimeler: Restoran, iç mekân, tasarımda algı, Michelin Rehberi

Abstract

The aim of this study is to examine relationship between social behavior patterns and spatial fiction. It is generally about examining the relationship between space and behavior through restaurants, which are a specific physical location. Especially design typologies of Michelin restaurants examined; spatial arrangement and spatial fiction of Michelin restaurants selected in Turkey revealed. By identifying behavioral patterns within Michelin restaurants, some inferences about the relationship between physical space and behavior attempted. Although there are many criteria for restaurants classification, especially Michelin restaurants that are recognized worldwide included. Examples of Michelin star restaurants in Istanbul, which has a fascinating history with its unique location connecting two continents that have accompanied many cultures, given and design criteria of these places examined. Literature studies have been carried out on Michelin Guide, which has a significant impact in gastronomy world. Following the literature review, Michelin star restaurants discussed and evaluated for architectural design.

Keywords: Restaurant, interior, perception in design, Michelin Guide

[1] **Correspondence to:** Assoc. Prof. Dr, Mimar Sinan Fine Arts University, Istanbul, ildem.aytar@msgsu.edu.tr, ORCID: 0000-0003-2492-9845

RESEARCH ARTICLE / ARAŞTIRMA MAKALESİ

SEKİZGEN ACADEMY

1. GİRİŞ

İstanbul, zengin tarihi ve eşsiz coğrafi konumuyla birçok kültüre ev sahipliği yapmış bir şehirdir. Boğaziçi'nin iki kıtasını birbirine bağlayan bu muazzam lokasyon, tarih kokan yapılarla dolu bir mirası barındırmaktadır. Şehirdeki etkileyici binalar, sadece görsel açıdan değil, aynı zamanda birbirinden çeşitli ve lezzetli gastronomik deneyimlere de ev sahipliği yapmaktadır.

Zamanın başlangıcından bu güne kadar, yemek yeme eylemi ile mutfak ve restoran olgusu bir bütün olarak tüm yaşdığımız mekânlarda karşımıza çıkmıştır. yüzyıllardır kendini zamanın ve yaşam şekillerinin doğrultusunda, karşımıza kendini devamlı yenileyen ve gelişen bir mekân olarak çıkmıştır. (Kavut 2020)

Restoranlar, İstanbul'un tarihini ve kültürünü yansıtan benzersiz atmosferler sunar. Bu mekânlar hem yerel hem de uluslararası mutfaklardan esinlenen yaratıcı menüler sunarak ziyaretçilere unutulmaz bir lezzet yolculuğu yaşatıyor. Şehrin kalbindeki bu tarihi binalarda, geçmişin izleriyle bugünün modern tatlarının buluştuğu bir atmosfer oluşturulmuştur.

İstanbul'daki restoranlar sadece yemek deneyimi sunmakla kalmayıp aynı zamanda tarihle iç içe geçmiş bir atmosferde misafirlerine benzersiz bir deneyim sunar. Bu, şehrin kültürel zenginliğini ve gastronomik çeşitliliğini bir araya getirerek ziyaretçilere unutulmaz anlar yaşatır.

İstanbul, tarihsel olarak çeşitli büyük uygarlıklara ev sahipliği yapmış bir metropol olarak dikkat çeker. Roma İmparatorluğu, Bizans İmparatorluğu ve Osmanlı İmparatorluğu gibi önemli medeniyetler, bu şehir üzerinde belirgin izler bırakarak, geçmişten günümüze uzanan zengin bir kültürel miras oluşturmuşlardır.

Coğrafi konumu, İstanbul'u Avrupa'nın en doğusu ile Asya'nın en batısı arasında benzersiz bir stratejik konumda yerleştirir. Boğaziçi'nin iki yakası arasındaki bu kavşak noktası hem tarihsel hem de kültürel olarak farklı coğrafyalardan gelen etkileşimleri gösterir.

İstanbul, bu kapsamlı etkileşim sonucunda farklı kültürlerin, geleneklerin ve adetlerin bir araya geldiği bir mozaik halini almıştır. Antik Roma döneminden başlayarak, Bizans'ın önemli yapılarına ve Osmanlı'nın etkileyici saraylarına kadar uzanan tarihî zenginlik, şehirdeki sokaklarda dolaşanlar için bir açık hava müzesi sunmaktadır. İstanbul'un mekânları, geçmişin izlerini günümüz modernitesiyle birleştirerek, kültürel bir çeşitliliği yansıtan eşsiz bir mirası sergilemektedir. Din, dil, eğitim, kültür, ekonomi, coğrafi yapısı ile bu benzersiz şehir aynı zamanda mimarisi ile de farklı izler barındırmaktadır. Yüksek tavanlı binalar, cumbalı balkonlar, dar sokaklar, boğaz manzarası, gül

bahçeleri ile dokuya renk ve detay veren birçok takı yapıları kimlik katmayı başarmıştır. Tabi dikkat çeken bunca unsurun yanında yeme-içme sektörünün hacmine değinecek olursak, dünyadaki farklı lokasyonlara göre majör farklılıklar ortaya koyduğunu söyleyebiliriz.

Restoran kelime anlamı olarak günümüze gelene kadar farklı düşünürler tarafından farklı tanımlara sahiptir. Spang'a göre, sağlık ve dinçlik veren çorba anlamında kullanılan restoran kavramı bugün ücret karşılığında yemek hizmetinin sunulduğu yerler için kullanılmaktadır.

İnsanoğlunun en temel ihtiyacı olan beslenme eylemi yerleşik hayata geçiş, ateşin icat edilmesi vb. gelişimler ile farklılaşmıştır. Tarımın gelişmesi, teknolojinin ilerlemesi, ekonomik ve sosyolojik pek çok gelişme insanların hayatlarını her alanda etkilemiştir. Bu etki insanlığın en temel ihtiyaçlarından olan yemek tüketiminde de oldukça önem kazanmaktadır.

Yeme içme eyleminin en temel fizyolojik ihtiyaç olduğu göz önüne alındığında bu ihtiyacı karşılamak amacı ile şekillenen ticari mekânlar yani restoranlar oluşmaya başlamıştır. Aynı zamanda bireyin sosyokültürel ve psikolojik ihtiyaçlarına da karşılık veren bu mekanların günümüze kadar oldukça fazla gelişim gösterdiği anlaşılmaktadır.

Restoranların dilbilimsel ve tarihsel evrimini göz önünde bulundurarak, bu mekânları her müşterisi için özel bir masa ve sandalyeye sahip, menüsünde özenle seçilmiş yiyecek ve içecek seçenekleri sunan, ayrıca yiyecek içeceklerin her müşteri için özel olarak hazırlanıp belirli bir sıra ile sunulduğu yerler olarak tanımlamak mümkündür (Yıldız, 2010).

2. İSTANBUL'DA MICHELIN YILDIZLI RESTORANLAR: NEOLOKAL VE TURK FATİH TUTAK ÖRNEĞİ

Bireyin sosyal ve kültürel ihtiyaçlarının değişmesi, kadının iş hayatına girerek aile ve toplum içindeki rolünün değişmesi, yemek yapmakta zaman acısından zorlanması, kişinin çalışma saatleri dışında sosyalleşmek istemesi gibi birçok etken yemek tüketiminin ev dışına çıkmasına neden olmuş ve olmaktadır. Günümüzde bu ve bunun gibi pek çok etken ile bireyler farklı motivasyonlar ve beklentiler içine girmiş bu da farklı ihtiyaçları doğurmuştur. Artan ihtiyaçlara cevap verebilmek için restoranlar da farklı hizmet anlayışları geliştirmişlerdir. Günümüzde restoranlar insanların farklı deneyim yasamalarını sağlayacak mimari tasarımları ile merak, algı ve farklı lezzet duyguları yaşayacakları mekânlar olarak karşımıza çıkmaktadır.

Restoranların sınıflandırılmasıyla ilgili pek çok kriter bulunmasına rağmen çalışma kapsamında özellikle dünyanın her yerinde kabul görmüş Michelin restoranlarına yer verilmektedir. Gastronomi

ve yemek kültürü bakımından önemli saygınlığa sahip bir derecelendirme sistemi olan Michelin Rehberi, Avrupa'da Kırmızı Rehber (Michelin Rouge) olarak da bilinmektedir. Michelin Rehberi, ortaya çıktığı tarihten günümüze kadar konfor, fiyat ve diğer kategorilerde en iyi restoranların seçilerek ödüllendirildiği bir rehberdir. Michelin Rehberi, Avrupa Restoran Endüstrisi'nde bilinen ve sektördeki etkili sonuçlar alınan restoran rehberidir. Dünyadaki diğer restoran rehberlerine göre temsil yeteneği daha fazla olan Michelin Rehberi değişmez standartlara sahiptir (Uğuzluoğlu, 2021). Michelin Rehberi'nde yer alan restoranlar için bu standartları sağlayacak başlıca tasarım kriterleri 5 ana kritere göre değerlendirilir:

1. *Malzemelerin Kalitesi:* Kullanılan malzemelerin tazeliği, lezzeti ve yüksek kalitesi
2. *Yemeğin Ustalığı:* Yemeğin pişirme tekniği, lezzeti ve sunumu
3. *Kişilik:* Şefin mutfağa olan tutkusu ve özgünlüğü
4. *Fiyat-Kalite Oranı:* Yemeğin sunulduğu fiyatın sunduğu kaliteye uygunluğu
5. *Düzenlilik:* Restoranın tutarlılığı ve her seferinde aynı yüksek standartları sunabilmesi

Michelin Rehberi değişmez standartların gelişimini etkileyen, Michelin yıldızlı restoranlar için oldukça önemli bir değerlendirme kriteri ise misafir yorumlarıdır. Misafirlerin, şefler ve restoranlar için yapılar övgüler, Michelin Rehberi'ni tercih etmede önemli bir etkendir (Uğuzluoğlu, 2021).

Michelin Rehberi geçmişten günümüze dünyadaki genişleme durumu dikkate alındığında 2006 yılına kadar sadece Avrupa kıtasındaki ülkelerde bulunan rehber, 2006 yılından sonra Avrupa'nın dışında ilk kez Amerika'da yer almıştır. 2012 yılında ise San Francisco, Chicago, Hong Kong ve Macau rehberleride yayımlanmıştır. 2012 yılından itibaren Michelin Rehberi, Tokyo, Yokohama, Kamakura, Kyoto ve Nara'ya kadar ulaşmıştır. Dünya'da 2020 yılında toplam 34 ülkede Michelin Rehberine giren restoran bulunmaktadır. Avrupa kıtasında 25 ülkede, Amerika kıtasında 2 ülkede, Asya ve Uzak Doğu'da 7 ülkede yer alan Michelin Rehberi'ne giren restoranların toplam sayısı 16.111 adettir. Michelin restoran kriterlerine göre bu rakam incelendiğinde, 3 Michelin yıldızlı restoran 132, 2 Michelin yıldızlı restoran 453, 1 Michelin yıldızlı restoran 2.520, Bib Gourmand kategorisinde bulunan 3.340, The Michelin Plate kategorisinde bulunan 9.666 restoran bulunmaktadır (Uğuzluoğlu, 2021). Michelin Rehberi Türkiye'de ise sadece İstanbul şehrinde 2022 yılında yayımlandı. Diğer ülkelere göre nispeten daha geç gelen Michelin ilk yayımlanmasında Türkiye'de 3 yıldızı hiçbir restoran kazanamazken Fatih Tutak Türk Restoran 2 yıldız kazandı. Dört farklı restoran ise 1 yıldız kazandı (Temizkan ve Aktepe, 2023). Neolokal, gastronomi ve sürdürebilirlik alanındaki çalışmalarından ötürü 1 Michelin yıldızına Michelin yeşil yıldızını ekledi (Url 1).

Dünya Ülkeleri tarafından kabul görmüş restoran derecelendirme sistemlerinden biri olan Michelin Rehberi, belirli standartları sağlayan iyi restoranlara yıldız olarak nitelendirilen sembol vermektedir.

Michelin yıldızı ilk olarak tek yıldız kriteri olarak ortaya çıkmış, daha sonraları iki ve üç yıldız ifadeleri kullanılmaya başlanmıştır. Bu derecelendirme restorandaki yemekten mekânın tasarımına ve dekoruna kadar birçok etkeni içinde barındırır. Yıldızların ilk anlamlarına bakıldığında 'bir yıldız' restoranın yol boyunca bakılmaya değer olduğu, 'iki yıldız' yol dolambaçlı olsa bile yolu uzatmaya değer olduğunu, 'üç yıldız' ise bu restoran için özel bir yolculuğa değer olacağa anlamlarını taşımaktaydı. 1936 yılında ise yıldızların anlamlarında değişikler olmuştur, bu değişikler sonucundaki anlamları Şekil 1'de yer almaktadır (Çavuş vd., 2018).

★	: Alanında çok iyi bir restoran
★★	: Mükemmel yemek, rotayı değiştirmeye değer
★★★	: Fevkalade bir mutfak (stil), özel bir yolculuğa değer

Şekil 1. Michelin Yıldızı, (Çavuş vd., 2018)

Alanında önemli bir prestij unsuru oluşturan Michelin yıldızlı restoranların gastronomik alanda iyi olmanın dışında mimari tasarım unsurları ile de öne çıktıkları görülmektedir. Günümüzde restoranlarda asıl amaç, yemek deneyimi olsa da müşteriler restoranın mekânsal tasarımından, personelin yaklaşımına ve sunumuna kadar pek çok faktörü göz önünde bulundurmakta ve beklentileri bu yönde şekillenmektedir.

Bir restoranın hizmeti sunuş biçimi aynı zamanda kalitesinin göstergesi niteliğinde olan Michelin rehberi, basta yemek lezzetleri olmak üzere yapılan servisin hızı, misafirlerin ağırlanması, karşılanması, çalışanların iletişim becerileri ve davranış biçimleri gibi pek çok faktörü içinde barındırırken bu faktörlerden bir tanesi de restoranın mekânsal özellikleridir.

İki kıtayı birbirine bağlayan eşsiz lokasyonu ile büyüleyici geçmişe sahip olan İstanbul'da yer alan Michelin yıldızlı restoranlardan bir tanesi 2014'de açılan Neolokal. Salt Galata'da yer alan Şef Maksut Aşkar'ın ev sahipliği yaptığı restoran köklü tarihe sahip İstanbul'un tarih kokan bölgesinde yer alırken gastronomik anlamdaki yaklaşımı ile de bir bütünlük sağlamaktadır. Geçmişten gelen tatların günümüze uyarlanması ile de tatların sürdürülebilir yönünü vurgulamaktadır.

Eski ile yeni arasında köprü niteliğinde olan restoran mekânsal tasarım özellikleri ile de aynı etkiyi yaratmaktadır. İnsanlar, estetik tercihlerini kendi yaşam tarzlarına ve çevrelerine yansıtırlar. estetik güzellik ve ifadeyi keşfetmenin ve paylaşmanın temel bir yoludur. Sanat, insanların farklı

kültürlerden gelmelerine rağmen bir araya gelmelerini sağlayan evrensel bir dildir. Bu uslubun mekanda doğru kullanımı gastronomi, estetik ve mimariyi bir araya getirmiştir. Mimari açıdan değerlendirildiğinde mekân misafirleri doğrudan tarih ile buluşturmaktadır. Ahşap malzemenin vermiş olduğu sıcaklık ilk olarak döşemede sonrasında masa ve sandalyelerde misafirler ile buluşmaktadır. Tavan yüksekliğinden olabildiğince faydalanmaya çalışmak ile birlikte elektrik ve mekanik tesisatın endüstriyel yanını ortaya koymaktadır. Tüm bunlarının yanında tarihi yarımadayı gören eşsiz manzarayı cesur bir biçimde paylaşan büyük görkemli pencere çerçeveleri adeta bir İstanbul masalını canlı şekilde lezzetli kokular arasında misafirleri ile deneyimleme fırsatı bularak gözler önünü sermektedir.

Mekânın hizmet verdiği saatleri göz önünde bulundurduğumuzda cephenin eşsiz manzara ile bütünleşmesi havanın kararması ile ayrı bir anlam ortaya koymakta ve tarihi sokak arasından çıkan ışık yayılımları mekân içindeki aydınlatma ile dramatik ritmi adeta kucaklamaktadır. Loş ışıklar arasında servis edilen lezzetler, yemek masalarının üzerindeki dar açılı aydınlatma armatürleri ile odağın yemeğe çekilmesi gerektiği konusunda net bir tavır sergilemektedir. Böylelikle mekânın gözdesinin menüdeki eşsiz lezzetler olduğu vurgusu misafirlere her noktada hatırlatmaktadır.

Bir diğer örnek ise, TURK FATİH TUTAK. Kontra Mimarlık tarafından tasarlanan Şişli Now Bomonti'de yer alan restoran İstanbul'daki ilk Michelin yıldızlı restorandır. İki yıldızla ödüllendirilen Michelin yıldızlı restoran ise köklü Türk lezzetlerinden vazgeçmeyerek geleneksel yemeklerin yeniden yorumlamayı misyon edinmektedir. Gastronomik anlamda alışılmış tatların modern edilerek sunulan tabaklar ile birlikte mekânsal olarak da sıcak bir atmosfer yaratılmıştır. Mekân kimliğini oluşturan en önemli unsurlardan biri olan aydınlatma bu mekânda sıcak ortak oluşturma anlamında ön plana çıkmaktadır.

Fatih Tutak Şef'in mekanına değinecek olursak, mutfakta yer alan dinamik ritim durumunu misafirlerini çeşitli mekânsal malzemeler ile baştan mesajını net bir şekilde ortaya koymaktadır. Granit yer döşemesi, ahşap masalara eşlik eden taba renkli deri oturma üniteleri, tavanda brüt beton boşlukların yanında akustiğe destek olan mesh panelleri dinamik ruhu deneyimlemenin her anında misafirlerine yansıtmadır. Aydınlatma armatürlerinin mekandaki dağılımı ve ışık oranı normal ölçütlerin üzerinde seyretmesi, şefin lezzetlerindeki şeffaflığa vurgulamaktadır.

Neolokal ve TURK FATİH TUTAK restoranlarının iç mekanlarındaki ortak tasarım kriterlerine bakıldığında bazı detaylar dikkat çekmektedir. Neolokal ve TURK FATİH TUTAK restoranlarının iç mekanlarındaki kullanılan ahşap malzemenin egemenliği, iç mekân algısını güçlendirmeye yönelik bir yaklaşım olduğu söylenebilir. Beraberinde bu yaklaşımla her iki restoranda da ortak olarak

kullanılan ahşap malzemesinin, Michelin yıldızı seçilen restoranların mekân kriterlerinde etkileyici bir unsur olabileceği düşünülebilir. Ahşap malzeme Neolokal' da zeminde kullanılırken, TURK FATİH TUTAK'ta tavan ve duvar kaplamalarında karşımıza çıkmaktadır. Yine iç mekân tasarımında renk kalabalığından kaçınıldığı, ışık oranlarının hemen hemen aynı değerlere sahip olması her iki iç mekân tasarımında da görülen ortak niteliklerdir.

3. SONUÇ

Global açıdan birçok destinasyonda yer alan yüzyılı aşkın bir süredir istikrarla devam eden Michelin restoran başta çok başarılı bir pazarlama yöntemi olarak ortaya çıkmıştır. Denetleme ölçütü bakımından lezzet odaklı olan bu sistem ürün kalitesi, pişirme tekniği, deneyimleme gibi farklı açılardan da derecelendirme kriterleri ortaya koymaktadır. Bu deneyimlemeler için düzgün bir altyapıya ihtiyaç duymamız gerektiği gerçeğini ortadan kaldırmaz. Lezzetli bir yemeği ortaya koyabilmek, başarılı ekipmanları beraberinde getirir. Düzgün bir bıçak, çatal, kaşık, mikser, rondo, nasıl başarılı bir aşçı için vazgeçilmez ekipmanlarsa, doğru yükseklikteki tezgâh, düzgün genişlikteki evye, kolay erişilebilen fırın, buzdolabı gibi birçok entegratör sistemin düzgün bir şekilde çalışması için olması gereken tabir-i caizse diğer orkestra elemanlarıdır. Tabiki lezzetin sunumu ayrı bir deneyimleme kıstası olarak karşımıza çıkmaktadır. Dünyanın neresinde olursak olalım doğru sunum elamanları ve ihtiyaç duyulan asgari konfor alanını bu sistemin vazgeçilmez unsurları olarak ortay koymak durumdadır. Mekân tanımı ile eşleştirebileceğimiz bu durum bizleri ayrı kriterler ile müşteri deneyiminin takibini sağlamamız gerektiği gerçeği ile karşı karşıya getirmiştir. Mekânı oluşturan tüm unsurları bu deneyimleme ile aynı şekilde düşünmek gerekmektedir.

Düşünmeye mekân ziyaretçilerinin beklentilerini sadece lezzetle sınırlamamak gerektiği ile başlamalıyız bu durum 1900'lerde ortaya çıkan oluşumun doğasında aykırıdır. Mekân algısını lezzet ile aynı orandaki önemi, bu oluşumun başında seyahat eden müşteri profilinin farklı mekân deneyimleme isteğinin olduğunda göz önünde bulunmak gerektiği gerçeğini ortaya koymuştur. Tüm bu durumlar mimarinin lezzet ile bütünleşerek aslındaki bu yıldızlı restorantların gizli bir yıldızı daha olması gerektiğini ve kriterlerin bir de bu açı ile desteklenmesinin sistemin sürdürülebilirliğini açısında sağlıklı olacağını ortaya koymaktadır.

Restoran ziyaretinin temel amacı genellikle yemek tüketimidir; ancak, Michelin yıldızlı bazı prestijli restoranlarda, insanlar sadece olağanüstü iç mekanların soluk kesici atmosferinde oturma ayrıcalığı için aylar öncesinden rezervasyon yapmak için sıraya girmekte ve beklemektedir. Bu durum, mekân tasarımının, yemeğin ötesinde müşteri deneyimini zenginleştiren kritik bir faktör olduğunu vurgular.

Ziyaretçilerin, sadece yemekle değil aynı zamanda mekânın estetik ve atmosferiyle de etkileşimde bulunduğu bu tür restoranlar, tasarımın önemini belirgin bir şekilde ortaya koymaktadır. Kapıda uzun sıralar ve önceden rezervasyon gerekliliği, sadece yemek için değil, aynı zamanda mekânın kendine özgü tasarım ve atmosferi için bir talep olduğunu gösterir.

Michelin yıldızlı restoranlar, gastronomik deneyimin ötesinde, mimari estetik, iç mekân düzenlemesi ve atmosferin özenle tasarlanmış unsurlarıyla müşterilere benzersiz bir deneyim sunmayı amaçlar. Bu, restoran endüstrisinde tasarımın sadece bir lüks değil, aynı zamanda müşteri memnuniyeti ve algısı üzerinde belirleyici bir etkiye sahip bir unsuru haline geldiğini gösterir.

Teşekkür ve Bilgi Notu

Makalede yer alan restoran ile ilgili aldığım destek ve görüşler için teşekkür ederim. Makalede, ulusal ve uluslararası araştırma ve yayın etiğine uyulmuştur. Çalışmada Etik Kurul izni gerekmemiştir.

Çıkar Çatışması Beyanı

Makalede çıkar çatışması bulunmamaktadır.

Araştırmacıların Katkı Oranı Beyan Özeti

Makale tek yazarlıdır.

KAYNAKÇA

Architectural Digest/AD. (2014, 31 Aralık). the most beautiful designs from the world's 50 best restaurants list. Erişim adresi: https://www.architecturaldigest.com/gallery/50-best-restaurants-world-design-slideshow

Business Insider. (2011, 12 Temmuz). 10 architecturally awesome restaurants around the world. Erişim adresi: https://www.businessinsider.com/modern-restaurants-collection-2011-7

Çavuş, O., Şengül, S. ve Durlu Özkaya, F. (2018). Restoran şeflerinin menü geliştirme ve ürün tedarik süreçleri hakkındaki görüşlerinin değerlendirilmesi: the world 50 best restaurants list örneği. *Journal of Tourism and Gastronomy Studies,* 6(3), 95-110.

Decor Influencer. (2021, 6 Şubat). The 5 restaurants with the most amazing architecture in the world. Erişim adresi: https://decorinfluencer.com/the-5-restaurants-with-the-most-amazing-architecture-in-the-world/

Kavut, İ. E. (2020). Günümüz Mutfağı; Bir Sistemin Doğurduğu Mobilyalar. *Doğu Fen Bilimleri Dergisi / Journal of Natural & Applied Sciences of East*, 3(1), 60-72.

ICON. (2022, 9 Kasım). 5 of the most beautifully-designed restaurants from around the world. Erişim adresi: https://www.iconeye.com/architecture/restaurants-design-world

Lovehappensmag (t.y.). 6 of the world's most beautiful restaurant interiors. Erişim adresi: https://www.lovehappensmag.com/blog/2022/12/30/6-of-the-worlds-most-beautiful-restaurant-interiors/

Neolokal Restoran. (2022, 13 Ekim). Hem Michelin Yıldızı Hem de Michelin Yeşil Yıldızı Kazanan Neolokal ve Şefi Maksut Akşar Hakkında Her Şey. Erişim adresi: https://onedio.com/haber/hem-michelin-yildizi-hem-de-michelin-yesil-yildizi-kazanan-neolokal-ve-sefi-maksut-aksar-hakkinda-her-sey-1100079

Neolokal Restoran. (06.05. 2024). Erişim adresi: https://istanbultourstudio.com/things-to-do/neolokal

Michelin. (2019, 4 Mart). Interview with a MICHELIN Guide Inspector. Erişim adresi: https://guide.michelin.com/th/en/article/features/anonymous-interview-with-michelin-guide-thailand-s-restaurant-inspector

Spang, R. L. (2007). Restoranın icadı Paris ve modern gastronomi kültürü. (Çev. B. S. Şener). Ankara: Dost Yayınevi.

Taşdağıtıcı, E. (2016). Yiyecek içecek işletmelerinde sınıflandırma sistemleri. Ankara'daki 1. sınıf restoran işletmelerinin algısına yönelik bir uygulama. (Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi, Ankara).

Temizkan, P. ve Aktepe, B. (2023). Türkiye ve Yunanistan'daki Michelin Yıldızlı Restoranların İnternet Sitelerinin İncelenmesi, *Journal of Gastronomy Hospitality and Travel*, (6)2, 787-800.

Turk Fatih Tutak. (2022, 9 Kasım). Istambul estreia no Guia Michelin com 53 restaurantes. Erişim adresi: https://viagemeturismo.abril.com.br/mundo/istambul-estreia-no-guia-michelin-com-53-restaurantes/

Uğuzluoğlu, A. (2021). *Michelin rehberi'nin Türkiye gastronomi turizmine olası etkileri*, (Kocaeli Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Turizm İşletmeciliği Anabilim Dalı, Turizm İşletmeciliği Bilim Dalı, Yüksek Lisans Tezi).

Neolokal, Erişim Tarihi: 06.05.2024 https://www.oggusto.com/gastronomi/istanbulun-michelin-yildizli-restoranlari

Veranda. (2022, 11 Ağustos). 19 of the most beautiful restaurant interiors in the world. Erişim adresi: https://www.veranda.com/travel/g32800079/beautiful-restaurant-interiors/

Yıldız, E. (2010). Restoran İşletmelerine Giriş. M. Sarıışık, Ş. Çavuş ve K. Karamustafa (Ed.), *Profesyonel Restoran Yönetimi İlkeler, Uygulamalar ve Örnek Olaylar (s. 19-36)*. Ankara: Detay Yayıncılık.

SUMMARY

Restaurants offer unique atmospheres that reflect the history and culture of Istanbul. These venues offer creative menus inspired by both local and international cuisines, offering visitors an unforgettable culinary journey. In these historic buildings in the heart of the city, an atmosphere is created where traces of the past meet the modern flavors of today. Although there are many criteria for the classification of restaurants, the study includes Michelin restaurants, which are accepted all

over the world. The Michelin Guide, which is one of the restaurant rating systems accepted by the countries of the world, gives a symbol called a star to good restaurants that meet certain standards.

Neolokal, which opened in 2014, is one of the Michelin-starred restaurants in Istanbul, which has a fascinating history with its unique location connecting two continents. Located in Salt Galata, the restaurant, hosted by Chef Maksut Aşkar, is located in the historic district of Istanbul, which has a deep-rooted history, while providing integrity with its gastronomic approach. It emphasizes the sustainable aspect of flavors by adapting flavors from the past to the present. Another example is TURK FATİH TUTAK. Located in Şişli Now Bomonti, the restaurant is the first Michelin starred restaurant in Istanbul. Awarded with two stars, the Michelin-starred restaurant has a mission to reinterpret traditional dishes by not giving up on deep-rooted Turkish flavors. In gastronomic terms, a warm atmosphere is created spatially along with the modern plates of familiar flavors. Lighting, one of the most important elements that make up the identity of the space, comes to the forefront in this space in terms of creating a warm partnership.

Beyond the gastronomic experience, Michelin-starred restaurants aim to offer customers a unique experience through carefully designed elements of architectural aesthetics, interior arrangement and atmosphere. This shows that design in the restaurant industry has become not only a luxury, but also an element that has a decisive influence on customer satisfaction and perception.

CC BY NC SA

Journal of Interior Design and Academy
INda 2024, 4(1): 105-121
e-ISSN: 2791-7436

To Cite This Article: Seçer Kariptaş, F. ve Kariptaş, F. (2024). Evolving Office Interior Design: Next-Generation Offices. *Journal of Interior Design and Academy*, 4(1), 105-121.

DOI: 10.53463/inda.20240272

Submitted: *01/04/2024* ***Revised:*** *21/05/2024* ***Accepted:*** *25/06/2024*

EVOLVING OFFICE INTERIOR DESIGN: NEXT-GENERATION OFFICES

Değişen Ofis İç Mekan Tasarımı: Yeni Nesil Ofisler

Füsun SEÇER KARİPTAŞ[1], Fatih KARİPTAŞ[2]

Öz

Ofisler, değişen çalışma kültürüne ve alışkanlıklarına uyum sağlamak için dönüşüme uğramaktadır. Yeni nesil ofisler, esnek çalışma koşullarına uyum sağlayan alanlar sunmaktadır. Çalışanlar için farklı amaçlar için kullanılabilen çok amaçlı odalar bulunmaktadır. Ergonomik mobilyalar, aydınlatma ve havalandırma gibi unsurlar, çalışanların sağlığını ve refahını desteklemektedir. Modern teknolojilerle donatılan yeni nesil ofisler, iş birliğini artırmakta ve iletişimi kolaylaştırmaktadır. Açık planlı tasarım ve paylaşılan alanlar, çalışanların etkileşimini teşvik ederken, ortak çalışma alanları, yaratıcılığı ve iş birliğini desteklemekte, aynı zamanda ekip ruhunu güçlendirmektedir. Yeni nesil ofisler, çalışma kültürü ve iş yapış şekillerinin evrimiyle birlikte önemli bir dönüşüm geçirmiştir. Bu ofisler, çalışanların verimliliğini artırmak, iş birliğini teşvik etmek ve çalışanların refahını desteklemek amacıyla özenle tasarlanmakta ve böylece kullanıcıların memnuniyeti artmaktadır.

Anahtar Kelimeler: Ofis, yeni nesil ofis, esneklik, mobilya

Abstract

Offices are undergoing transformation to adapt to changing work culture and habits. New generation offices offer spaces that accommodate flexible working conditions. There are multi-purpose rooms that can be used for different purposes by employees. Elements like ergonomic furniture, lighting, and ventilation support the health and well-being of employees. Equipped with modern technologies, new generation offices enhance collaboration and facilitate communication. Open-plan designs and shared spaces promote interaction among employees, while common work areas support creativity and collaboration, also strengthening team spirit. New generation offices have undergone significant transformation in line with the evolution of work culture and practices. These offices are meticulously designed to increase employee productivity, promote collaboration, and support employee well-being.

Keywords: Office, new generation office, flexibility, furniture

[1] **Correspondence to:** Prof. Dr. Füsun SEÇER KARİPTAŞ, Haliç Üniversitesi Mimarlık Fakültesi İç Mimarlık Bölümü, fusunsecer@halic.edu.tr, ORCID: 0000-0002-9281-8285

[2] Dr. Fatih KARİPTAŞ, Erginoğlu & Çalışlar Tasarım Merkezi, fatih@ecarch.com, ORCID: 0000-0001-7930-1508

RESEARCH ARTICLE / ARAŞTIRMA MAKALESI

SEKİZGEN ACADEMY

1. GİRİŞ

Ofisler temel olarak çalışma mekanlarıdır. Tarihte yaşanan sosyo-ekonomik değişimler çalışma mekanlarını da etkilemiştir. Öncelikle dünyada *tarım devrimi,* daha sonra *endüstri devrimi* yaşanmıştır. En son olarak ise *bilgi devrimi* yaşanmaktadır. Bu devrim sosyo-kültürel, ekonomik ve siyasal alanda ortaya çıkan yeni yaşam biçimidir. Bilgi devrimi aynı zamanda küreselleşme sürecini de beraberinde getirmiştir. Bu da ofis yapıları gibi çalışma mekanlarının yeniden biçimlenmesine sebep olmuştur.

Endüstri Devrimi dünyada pek çok değiştirdiği gibi ofis mekanlarının gelişiminde de önemli bir milattır. Bu tarihten sonra bilgi teknolojilerinin gelişmesiyle üretilen teknolojiye uyum sağlayan yeni çalışma ortamlarının ortaya çıkmasına neden olmuştur. Bu çalışma biçimleri ofislerin tarihsel gelişimini etkilemiştir. Bu kapsamda üç farklı çalışma biçiminden bahsedilebilir. Taylorizm, Fordizm ve Post Fordizm. Taylorizm, Frederic Winslow Taylor'un ortaya koyduğu endüstriyel yönetim sisteminde, çalışana değil, yapılan işe odaklanılmaktadır. Taylorizm olarak adlandırılan bu stratejide çalışanların zeki ve yaratıcı olmaları yerine daha dakik ve senkronize çalışmaları istenmektedir. Fordizm, Henry Ford tarafından çalışan işçilerine günde sekiz saat çalışma için beş dolar ücret vermesiyle ortaya çıkmıştır. Bu biçimin kabul gördüğü en önemli dönem 1945-1973 yılları arasındadır. Üretimde iş gücünü ve tüketim düzeyini arttıran bir yaklaşımdır. Montaj hattıyla kurgulanan bu üretim şeklinin günümüzde güncellenerek kullanımına devam ettiği örnekler bulunmaktadır. Post-Fordizm ise iş gücünden ve sermayeden tasarruf etmeyi amaç edinen, mikro elektronik teknolojilerin gelişimiyle ortaya çıkmıştır. Ürünlerin esnekliği, birden çok ürünün aynı anda üretilebilmesi amaçlanmıştır (İmal, 2009).

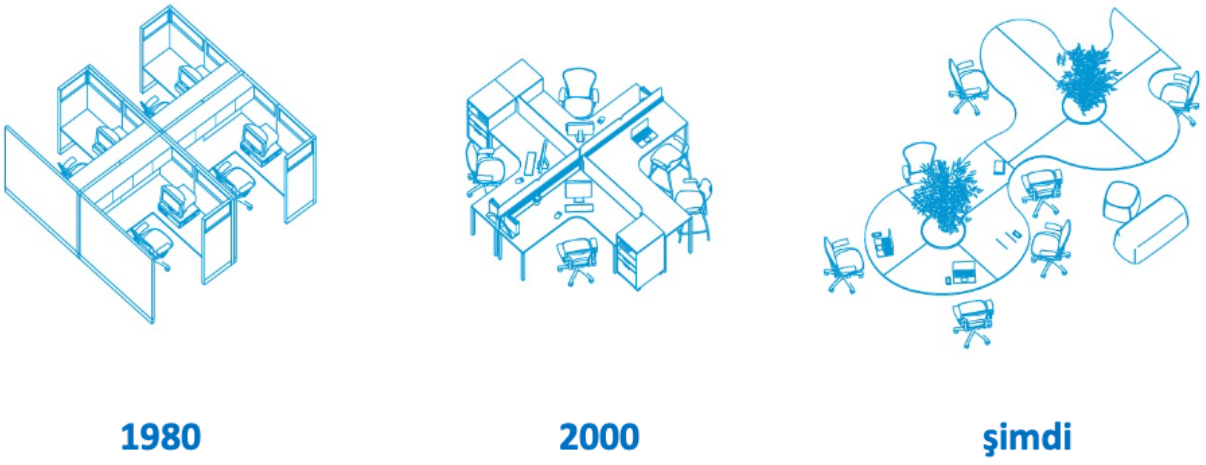
Geçmişten günümüze ofisler fiziksel özelliklerine göre sınıflandırıldığında ise hücre düzenli ofisler, açık ofisler, grup, serbest düzenli ve karma düzenli ofisler olarak ayrılabilir. Hücresel ofisler, tarihsel olarak Orta Çağ'dan günümüze kadar gelen ve geleneksel ofis düzenlemesi olarak kabul edilen bir tipidir. Bu ofislerde, çeşitli büyüklüklerde odalar kullanılır ve paneller, bölücüler ve hücresel ofis kasaları ile alanlar ayrılır. Ancak, günümüzde iş dünyasında çeşitli ofis düzenlemeleri tercih edilmektedir ve hücresel ofislerin yerini farklı çalışma alanları almıştır (Naghavi, 1995). Açık ofisler, çalışanlar arasındaki iletişimi ve işbirliğini teşvik etmek amacıyla geliştirilmiştir. Bu düzenlemelerle birlikte çalışanlar, daha kolay bir şekilde bilgi paylaşımı yapabilir, fikir alışverişinde bulunabilir ve ekip çalışmalarını daha verimli bir şekilde yürütebilirler. Ayrıca, büyük ofis alanları daha esnek bir

Journal of Interior Design and Academy
INda 2024, 4(1): 105-121
e-ISSN: 2791-7436

çalışma ortamı sunar ve işyerlerinin mekânsal ihtiyaçlarını daha iyi karşılar. İşyeri tasarımlarında da değişiklikler yapılarak, çalışma alanlarının daha işlevsel ve ergonomik olmasına dikkat edilir.

Grup düzenli ofisler, beş veya on kişilik çalışma grupları için düzenlenen ofis katlarından oluşmaktadır. Bu plan tipi hücre ve açık düzenli ofisler arasında bir geçiş olarak tasarlanmıştır. En küçük 40 en büyük 150 metrekare arasında değişen çalışma mekanları bulunmaktadır. Hücre düzenli ofislerin koridor ile arasında kalan bölücüler kaldırıldığında grup düzenli ofis haline gelmektedir. Serbest düzenli ofisler, Quickborn tarafından geliştirilen, geleneksel ofis ve ofis sistemlerini değiştirmeyi hedefleyen bir planlama anlayışını temsil eder. Grup düzenli ofislerse hücresel ofislerin duvarlarının kaldırıldığı ve çalışanların bir arada çalışabilecekleri geniş bir alan oluşturulduğu bir düzenlemeyi içermektedir. Bu düzenlemede, benzer projeler üzerinde çalışan ekipler halinde gruplandırılır ve iletişimi kolaylaştırmak için ortak alanlar paylaşılır. Grup çalışmaları ve iş birliği bu düzenlemede ön plandadır. Karma düzenli ofis biçimi ise, hücre, grup, açık ve serbest düzenli ofislerin bir araya getirildiği bir yaklaşımı temsil etmektedir. Bu biçimde, ofis planlaması iş akışına göre belirlenir ve geometri kavramı yerine daha esnek çalışma alanları oluşturulur. Amacı, grup çalışmasını teşvik etmek ve çalışanlar arasındaki ilişkiyi artırmaktır.

Özellikle 20. yüzyılın ortalarından sonra teknolojinin gelişimi, çalışma biçimlerinin değişimiyle ofis tasarımlarının organizasyonel yapısı da değişmiştir. Organizasyonel ofis tipleri, kurumun yapısına ve işleyişine bağlı olarak farklılıklar gösterir. Her bir ofis tipi, belirli bir bağımsızlık düzeyi, etkileşim ve işbirliği gereksinimleriyle karakterize edilir. Kurumlar, kendi ihtiyaçlarına ve hedeflerine uygun olarak bu ofis tiplerinden birini veya birkaçını benimseyebilir. Bu ofis tipleri kovan (hive), hücre (cell), küme (den), kulüp (club) modelleridir.



Şekil 1. Ofis çalışma istasyonlarının tarihsel gelişimi (Kariptaş, 2023)

2. DEĞİŞEN OFİS KAVRAMI ve İÇ MEKAN TASARIMI

Çalışma mekanlarının tarihsel gelişimi ve bu mekanların özelliklerine göre sınıflandırılarak incelenmesi sonucunda ortaya yeni nesil ofis kavramı çıkmıştır. Geleneksel ofis tasarımları giderek yerini daha yenilikçi, işbirlikçi ve insan merkezli yaklaşımlara bırakmaktadır. Yeni nesil ofis tasarımı, çalışma ortamlarını dönüştürerek çalışanların motivasyonunu, verimliliğini ve memnuniyetini artırmayı hedeflemektedir. Daha önceleri ofisler tasarlanırken temel olarak metrekarelerin kişi sayısına oranlanması gibi basit bir verimlilik hesabı yapılırken, şimdi ofis verimliliği, içerdiği sosyal ve teknolojik imkanları, sosyalleşme, eğlence ve spor tesislerinin bütününden oluşmaktadır.

Teknolojide yaşanan değişimler insanların birçok alışkanlıklarının da değişmesine sebep olmuştur. İnternet kullanımı değişen alışkanlıklardandır. Özellikle son yıllarda yaşanılan salgın hastalıklar gibi sebepler ile insanlar artık hayatlarının oldukça büyük bir kısmını sanal ortamda toplantılarda geçirmektedir. Telefonlar ve tabletler ile zamanın büyük kısmını geçiren ve bu şekilde çalışma hayatını sürdüren pek çok kişi vardır. İnsanlar zaman geçirdiği sanal dünya üzerinden kazanımlar elde etmeye başlayarak oturduğu yerden sayısız hizmeti satın alarak, dakikalar içinde ürünleri karşılaştırıp en uygun yerden alışveriş yapabilmektedir. Pek çok kişiyle aynı anda iletişim kurabilmekte ve ortak bir noktada buluşabilmektedirler. Aslında çalışma ortamlarıyla birlikte değişen çalışma şekilleri ortaya çıkmıştır. Bundan on yıl önce yeni nesil çalışma ortamı olarak görülen bazı sistemler günümüzde sıradanlaşmaya başlamıştır. Akıllı cihazlar, kablosuz bağlantılar ve çoklu ekran sistemleri gibi teknolojik özellikler, çalışanların iletişimini kolaylaştırır ve iş birliğini güçlendirmektedir. Aynı zamanda, dijital toplantı odaları, sanal gerçeklik deneyimleri ve veri analitiği gibi yenilikçi teknolojiler, çalışanların verimliliğini artırmak ve iş süreçlerini optimize etmek için kullanılmaktadır (Güney Yüksel, 2022).

Değişen ofislerde, zaman ve mekân esnekliği tanıyan, farklı çalışma aktivitelerine ve kişisel tercihlere uygun mekân çeşitliliği sağlayan, bilgi teknolojileri ile donatılmış, hiyerarşik düzenin keskin çizgilerle tanımlanmadığı, ortak kullanım hakkı olan çalışma ortamları bulunmaktadır. Bu ofis tiplerinin ortaya çıkma sebeplerini, değişen kullanıcı profili ve çalışma şartlarına ve gelişen teknolojiye bağlamak mümkündür.

Geleneksel ofis tasarımları artık yerini yeni nesil, insan odaklı ve işbirlikçi yaklaşımlara bırakmaktadır. Bu dönüşümde, çalışanların ihtiyaçları ve beklentileri temel alınarak tasarlanan ofis mekanları önemli bir rol oynamaktadır. Çalışan odaklı tasarımı benimseyen bu yapı, çalışanların ihtiyaçlarını ve beklentilerini ön planda tutar. Ergonomik mobilyalar, ayarlanabilir çalışma

istasyonları, konforlu oturma alanları ve iyi hava kalitesi gibi unsurlar, çalışanların sağlık ve refahını destekler. Ayrıca, sosyal etkileşimi teşvik eden alanlar, dinlenme köşeleri ve egzersiz alanları gibi bölgeler de çalışanların motivasyonunu artırır. Çalışan odaklı tasarım, işyerinde huzur ve iş memnuniyetini destekler. Farklı çalışma modellerine uyan, esnek çalışma saatleri, uzaktan çalışma modelleri giderek yaygınlaşmaktadır. Bu nedenle, ofis mekanları çalışanların ihtiyaçlarına göre düzenlenmeli ve farklı çalışma stillerine uygun seçenekler sunmalıdır. Paylaşılan çalışma alanları, özel odalar, odaklanma bölgeleri ve toplantı odaları gibi çeşitli alanlar, çalışanların çalışma modellerine uygun olarak seçim yapmalarına olanak tanımaktadır. Yeni nesil ofis tasarımları, iş birliğini ve iletişimi teşvik eden alanlara önem verir. Açık planlı düzenlemeler, paylaşılan çalışma masaları, iş birliği bölgeleri ve toplantı odaları gibi alanlar, çalışanların bir araya gelerek fikir alışverişinde bulunmasını kolaylaştırır. Yeni nesil ofis tasarımları, teknoloji entegrasyonunu önemseyerek çalışanların verimliliğini artırır. Kablosuz internet bağlantısı, akıllı cihazlar, çoklu ekran sistemleri ve dijital toplantı odaları gibi teknolojik altyapılar, çalışanların iletişimini kolaylaştırır ve iş birliğini güçlendirir. Aynı zamanda, dijital araçlarla desteklenen veri analitiği ve proje yönetimi gibi uygulamalar, iş süreçlerini optimize eder ve verimliliği artırır. Sürdürülebilirlik prensiplerini benimseyerek işyerlerinin çevresel etkisini azaltmayı hedefler. Enerji verimli aydınlatma sistemleri, doğal ışık kullanımı, geri dönüştürülebilir malzemelerin tercih edilmesi ve atık yönetimi gibi uygulamalar, enerji tüketimini ve kaynak kullanımını optimize eder. Ayrıca, yeşil alanlar, bitki ve bitki duvarları gibi doğal unsurların kullanımı da bu ofis tiplerinde tercih edilmektedir.

Bu çalışmada seçilen örnek ofis projesi, bir plazanın 23. katında bulunan 575 m2'lik bir alanda gerçekleştirilen bir iç mekân tasarımıdır. Bu ofis projesi, iOS ve Android tabanlı işletim sistemlerine aplikasyon yazılım hizmeti ve oyun tasarımı alanında faaliyet gösteren bir şirket için tasarlanmıştır. Ofisin genç, ve dinamik yapısına uygun bir şekilde, esneklik ve farklı çalışma alanlarını bir araya getiren bir yerleşim planı hedeflenmiştir. Yeni bir ofis oldukları için hem gelecekteki ihtiyaçları hem de mevcut ihtiyaçları karşılayacak bir tasarım olması önemli kazanmıştır. Aynı zamanda ofisin çalışanları için ilgi çekici olması ve çalışanlar arasında etkileşimi artıracak mekanlar yaratması da öncelikli olarak ele alınmıştır (Kariptaş, 2023).

Tasarımda, çalışma masaları ile cephe arasında ikinci bir sirkülasyon alanı oluşturularak pencere önünde farklı fonksiyonlarda çalışma ve dinlenme alanları oluşturulmuştur. Bu alanlar, çalışma masalarına yakın konumlandırılarak ekip olarak çalışmanın standart bir toplantı odasında vakit geçirmekten daha keyifli hale getirilmesi amaçlanmıştır. Böylece çalışanlar arasındaki etkileşim ve

iletişim artırılmış, çalışma motivasyonu ve verimliliği desteklenmiştir. Bu ofis projesi genç ve dinamik bir şirketin ihtiyaçlarını karşılamak, esnek çalışma alanları sunmak ve çalışanlar arasındaki etkileşimi teşvik etmek amacıyla tasarlanmış bir iç mekân projesidir. Tasarım aşamasında ofiste odalarının rezervasyonu, toplanılması için geçen süre gibi vakit ve konsantrasyon kayıplarını en aza indirmek için önlemler alınmıştır. Bunu sağlamak için ofis içerisindeki mekanlar ve işlevleri düzenlemek önemli bir rol oynamıştır. Ayrıca, çalışma ortamının sağlıklı ve konforlu olmasına da önem verilmiştir. Bu nedenle, temiz su-hava, aydınlatma konforu, ses kontrolü ve malzeme kullanımı gibi konularda well bina standartlarına uyum sağlanması üzerinde fikirbirliği sağlanmıştır. Bu standartlar, insan sağlığını ve konforunu ön planda tutarak, iç mekânların kalitesini ve sürdürülebilirliğini artırmayı amaçlayan bir sertifikasyon sistemidir.

Şekil 2. Ofis yerleşim planı (Erginoğlu & Çalışlar Arşivi)

Çalışanların keyifli bir ofis ortamına sahip olmaları için canlı bitki kullanımı tasarımın temel bir elemanı olarak kabul edilmiştir. Yazılım sektöründeki çalışanların eğlenebileceği düşünülen birçok oyun alanı sosyal alana entegre edilmiştir. Çalışanların yemekleri ofis içerisinde yemek isteyebileceği düşünülerek bunun için çeşit fonksiyonlarda oturma alanları tasarlanmıştır.

2.1. Ofis Kültürü ve Mekâna Yansıtılması

Örnek ofisin kuruluşundan itibaren planladığı çalışan sayısı ve büyüme hedefleri dikkate alınarak, proje tasarımları ve alt yapı çalışmaları yapılmıştır.

Journal of Interior Design and Academy
INda 2024, 4(1): 105-121
e-ISSN: 2791-7436

Şekil 3. Ofis ana girişinden genel bakış (Erginoğlu & Çalışlar Arşivi)

Tasarım aşamasında ofis çalışanlarına bazı görseller gösterilerek tercihlerine göre ofisin kültürü anlamaya çalışılmıştır. İkili seçenekler halinde gösterilen görselerin sonucunda çalışanların mood, renk ve malzeme vb. hakkındaki fikirleri anlaşılmaya çalışılmıştır.

Şekil 4. Ofis kültürünü anlamaya yönelik çalışmalar (Erginoğlu & Çalışlar Arşivi)

Journal of Interior Design and Academy
INda 2024, 4(1): 105-121
e-ISSN: 2791-7436

2.2. Kullanıcı Gereksinimleri

Ofis iç mekân tasarımı projesine başlamadan evvel ofisin kurum kimliği ve kültürü iyi analiz edilmeye çalışılmıştır. Oyun tasarımı yapan ve genç bir işveren profiline sahip olan ofisin öncelikle kullanıcı gereksinimleri üzerine bir görüşme yapılmıştır. İşverenle yapılan gündelik görüşmelerde sürekli espriyle vurgulanan yakışıklı ofis isteğinin yanı sıra temizliğin, iklimlendirmenin, gün ışığının, yeşilin önemli olduğu belirtilmiştir. Ayrıca çalışma alanlarının çok fonksiyonlu olması, eğlenceli ve sportif alanların yaratılması ancak bunun yanında kendi içinde bir denge sağlanması istenmiştir. İşverenin ve çalışanların özel ihtiyaçlarından biri de 3. dalgadır. 3.dalga terimi kahve de kaliteyi vurgulamaktadır. Kahveyi adeta bir zanaat ürünü gibi gören özel bazı coğrafik bölgelerde yetişen, farklı aroma ve tata sahip özel nitelikli kahveyi ifade eder. Eğlenceli, dinamik, renkli ve farklı olan bu ofis tasarlanırken yine 3. dalga kahvenin tadına bakılarak, dinlenme molaları verilecek ve ofisin kendi isminden yola çıkılarak tasarlanan bir kahve markası yaratılmıştır.

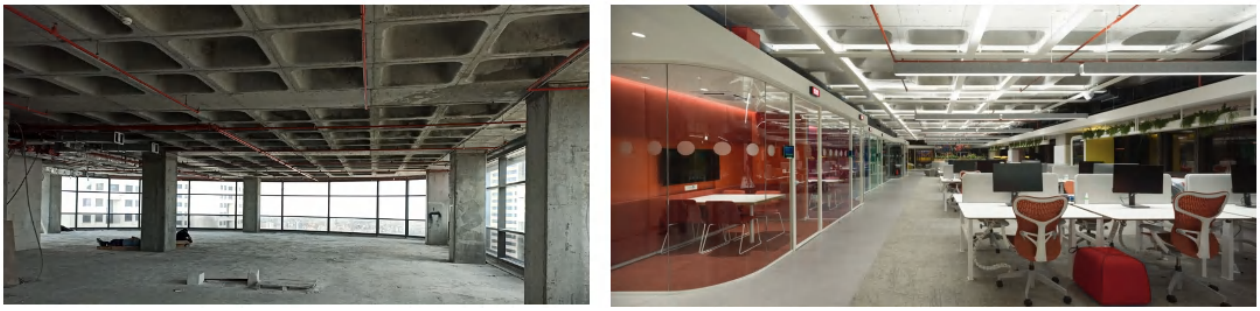
Şekil 5. Sosyal alandan kafeye bakış (Erginoğlu & Çalışlar Arşivi)

Ofisin mobilya seçimleri, çalışanların ofisi ev gibi benimsemesini sağlamak ve aidiyet duygusunu güçlendirmek amacıyla yapılmıştır. Bu doğrultuda, ofis içerisinde çalışanların keyifli vakit geçirebilecekleri birçok oyun alanı ve sosyal alan bulunmaktadır. Sosyal alanda yer alan yemek alanı

özel olarak tasarlanmış ve eğrisel formlu masalar ile cephede yer alan sedirler kullanılmıştır. Ayrıca, çalışanların rahatlayabileceği ve sosyalleşebileceği alanlar da ofise entegre edilmiştir. Örneğin, dinlenme köşelerinde konforlu koltuklar ve minderler kullanılmış, rahatlatıcı bir atmosfer oluşturulmuştur. Aynı zamanda, yaratıcılığı desteklemek amacıyla çeşitli oyun alanları, masa tenisi masaları, oyun konsolları ve masa oyunları gibi öğelerle donatılmıştır.

2.3. Değişen Çalışma Formlarına Uyarlanabilirlik

Ofis iç mekân içinde çalışan motivasyonunu arttıracak çeşitli çözümler planlanmıştır. İhtiyaç olunan kısa toplantılar için küçük görüşme odaları, cephe önlerinde kurgulanan yüksek çalışma masaları, rahat oturma imkânı veren koltuklar, serbest formlu çoklu oturmalar, yarattıkları kahve markası, bar tezgâhı birincil fonksiyonlarının yanında aynı zamanda çalışma imkânı verecek alanlar ve mobilyalar olma imkanı tanımaktadır.

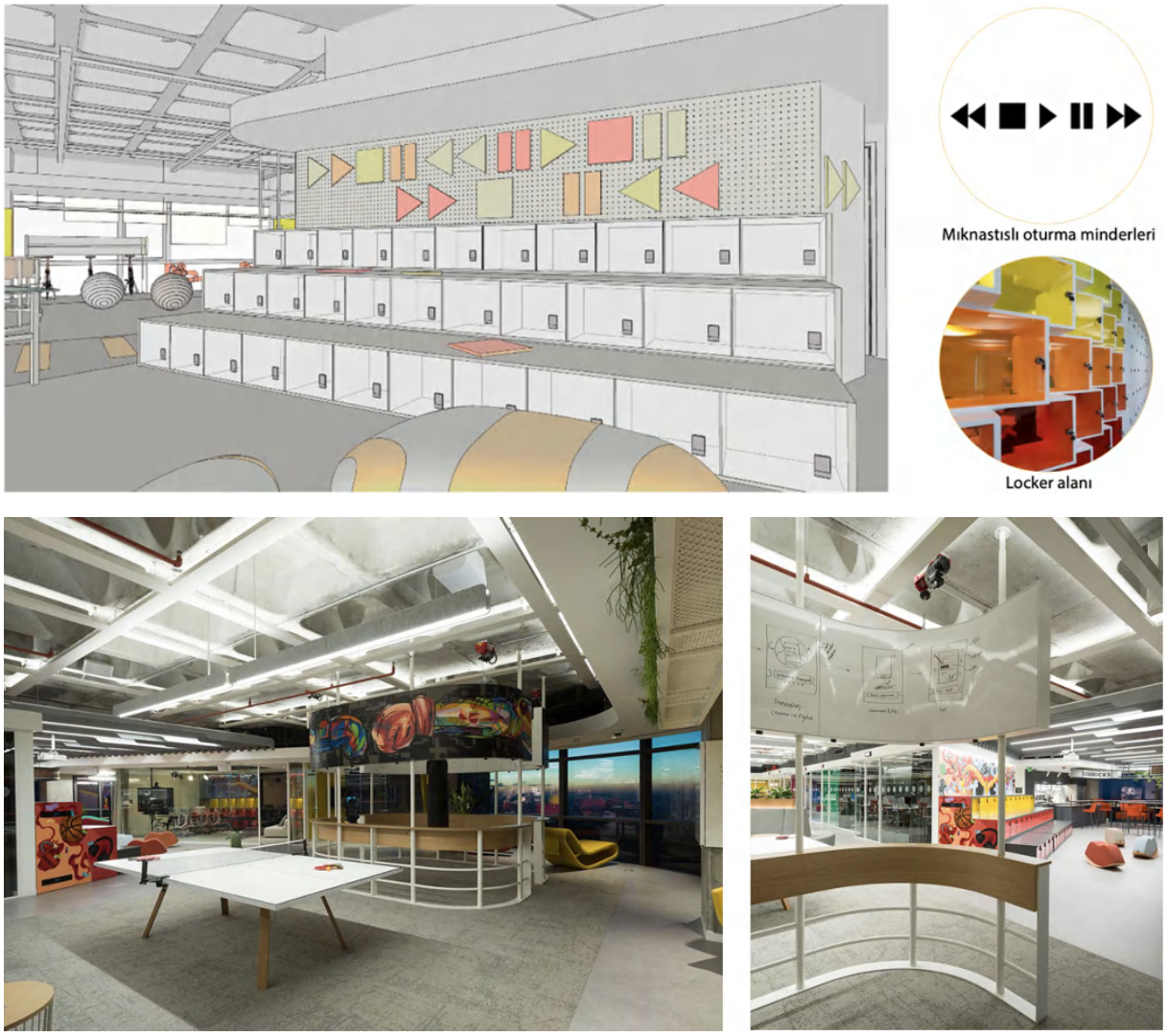


Şekil 6. Ofis iç mekan öncesi ve sonrası (Erginoğlu & Çalışlar Arşivi)

Toplantı odaları girişlerinde bulunan toplantı organizasyon panelleri sayesinde ofis içinden veya ofis dışından mobil cihazlardaki aplikasyonlar sayesinde takvimlendirme imkânı verilmiştir. Kullanıcı bu sayede ihtiyaç duyduğunda hangi odayı ne zaman ve kimlere rezerve edeceğini takvimlendirebilmektedir.

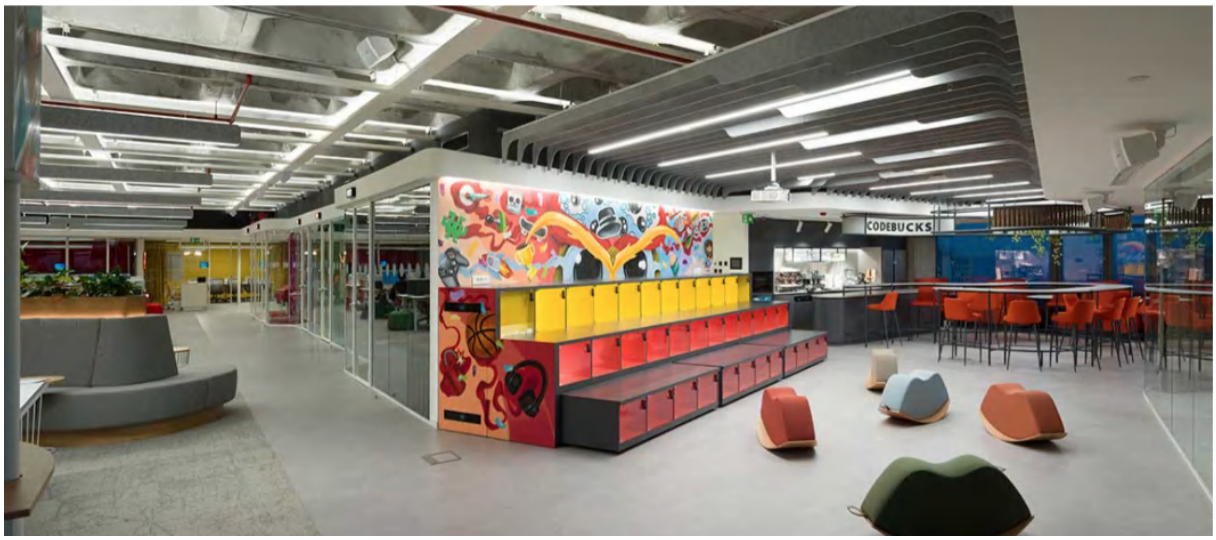
Sosyal alan girişinde çalışanlarla ve iş verenle yapılan değerlendirmelerin sonucunda, hayal ettikleri gibi bir çözüm tasarlamaya çalışılmıştır. Ortak alanda tasarlanan hareketli tribün, çeşitli aktivitelerde rol oynadığı gibi grup çalışması, çoklu proje bilgi paylaşım alanı hatta çoklu eğitim alanı olarak değerlendirilmektedir.

Journal of Interior Design and Academy
INda 2024, 4(1): 105-121
e-ISSN: 2791-7436



Şekil 7. Kilitli dolaplardan oluşan tribün, masa tenisi, boks ringi ve ayakta toplantı alanı olarak kullanımı (Erginoğlu & Çalışlar Arşivi)

Yeni nesil ofislerde bazı durumlarda, çalışma ve sosyal alanların bütünleşmesi iş veren ve çalışanlar tarafında tercih edilmektedir. Yeni nesil ofislerde ofisin yaptığı işle de bağlantılı olarak bu istekler çeşitlenebilmektedir. Bu ofiste bir tarafta iş görüşmeleri yapılırken diğer tarafta spor yapabilen çalışanların olması arzu edilmiştir.



Şekil 8. Tribün, kilitli dolaplar ve sosyal alana genel bakış (Erginoğlu & Çalışlar Arşivi)

Bu nedenle yapılan projede masa tenisi yanında üst bölümü hareketli bir yazılabilir yüzey olan paneller tasarlanmıştır. Hareketli paneller aşağıda olduğunda tekil veya grup olarak ayakta beyin fırtınalarının yapıldığı toplantı/görüşme alanı olarak kullanılmaktadır. Bu alanda hareketli paneller yukarıya hareket ettirildiğinde ise hemen yanı başında bulunan kum torbasının bu alanın merkezine getirilmesiyle, bir boks ringine dönüşebilmektedir. Böylece çalışma ve sosyal alanin iç içe geçtiği, geleneksel ofis kültürünün çok dışında bir ofis tasarımı ortaya çıkmıştır.

3. SONUÇ

Yeni nesil ofisler, çalışanların ortak çalışma imkanlarına sahip olduğu, sosyal alanlarda etkileşime geçebildiği ve mobil çalışma olanaklarına sahip olduğu mekanlar sunmaktadır. Ayrıca, farklı çalışma biçimlerine uyum sağlayabilme (tekli veya çoklu çalışma), konsantrasyonu artırma ve verimliliği

destekleme gibi özelliklere odaklanmaktadır. Yeni nesil ofisler, çalışanları motive etmek ve yaratıcılığı teşvik etmek için etkileşimli ve aktivite odaklı mekanlar sunmaktadır. Bu çalışmanın amacı, değişen dünya şartlarına ve çalışma kültüründeki değişimlere uygun olarak çalışma mekanlarını ve ofis tasarımlarını detaylandırmaktır. Yeni ihtiyaçları ve beklentileri karşılamak amacıyla bu tasarımlar, iş birliğini teşvik etmek, çalışanların refahını desteklemek ve verimliliği artırmak için özenle planlanmaktadır.

Yeni nesil ofis tasarımları, şirketlerin rekabet avantajı elde etmeleri ve çalışanlarını memnun etmeleri için önemli bir unsurdur. Çalışanlar, verimli bir çalışma ortamında çalışmak, takım çalışmasını teşvik eden bir atmosferde bulunmak ve motivasyonlarını yüksek tutmak isterler. Bu nedenle, şirketlerin çalışma mekanlarını ve ofis tasarımlarını, çalışanların ihtiyaçlarına ve beklentilerine uygun şekilde şekillendirmeleri önemlidir. Gelecekteki iş dünyasında, başarılı şirketler çalışan odaklı bir yaklaşım benimseyecek ve yeni nesil ofis tasarımlarını kullanarak çalışanların verimliliğini artıracak, iş birliğini güçlendirecek ve çalışma ortamını daha motive edici hale getirecektir. Bu sayede şirketler, rekabetçi bir avantaj elde edecek ve çalışanların memnuniyetini ve bağlılığını artırarak başarılı bir organizasyon oluşturabilecektir.

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 etmektedirler.

Araştırmacıların Katkı Oranı Beyan Özeti

Yazarlar makaleye eşit oranda katkı sağlamış olduklarını beyan etmektedirler.

KAYNAKÇA

Güney Yüksel, F.C., Seçer Kariptaş, F. ve Kariptaş F. (2022). Ofis iç mekanının covid -19 pandemisi sonrası yeniden düzenlenmesi. *Bab Journal Of Architecture and Design,* 3 (1), 85-102.

İmal, F. (2009). *Sektörel ofis binalarında çalışma mekanları ve sosyal alanlar.* (Yüksek lisans tezi, Yıldız Teknik Üniversitesi, İstanbul).

Kariptaş F. (2023). *Yeni nesil ofislerin tasarım kriterleri ve örnekler üzerinden analizi*. (Doktora tezi, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, İstanbul).

Naghavi, Ş. (1995). *Büro binalarında iç mekan düzenlenmesi.* (Yüksek lisans tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi, İstanbul).

SUMMARY

Ofices are known primarily as spaces that support the continuation of work activities. However, the evolving concept of offices over time has necessitated the addition of new and different functions to these spaces in line with needs and expectations. The technological innovations and changes in construction processes brought about by the twentieth century have laid the groundwork for new approaches in office design. Since the late 1980s, with the advent of the communication age and the integration of computers and telecommunication technologies into working life, office designs have taken on a new dimension. Offices have become spaces where many needs such as working, resting, and socializing are met. As Soyak states, the use of technology is now considered a necessity of our era. Today, with the use of all kinds of mobile communication technologies, workspaces can be arranged much more flexibly.

Communication tools, which are considered a binding element in office interiors, have undergone a significant transformation over time due to technological advancements. Communication tools such as telephones and computers, together with wireless technologies and other innovations, have changed the operation of office spaces by providing employees with greater freedom of movement. These changes have reduced the need for fixed office spaces and brought about different spatial usage alternatives. Wireless communication technologies have made it easy for employees to communicate and work both inside and outside the office. This has enabled the development of flexible working arrangements. Many employees now have the opportunity to work from home or different locations. Increasing demands in line with changing user needs have necessitated differentiation in office interior design. Creating flexible spaces in office systems allows for the adaptation of interior comfort to user needs while maintaining the existing basic layout. For example, converting workspaces into smaller units with the help of partitions based on function and need makes it possible to integrate the existing hierarchical working system into this new arrangement and to plan appropriately for the scale. This requires redesigning spaces to meet demands.

Today, offices have been attributed different meanings since their initial years of use. Definitions emphasize that offices are structures that support communication not only with their functional features but also with the social environment they offer, providing necessary privacy for those who need individuality and spaces that allow for different uses. However, offices fundamentally emerged

due to the need for working and the requirement for a working environment. Initially, homes were used for work, but with the development of facilities and technology, larger and different spaces from residences became necessary. Enhancing productivity in working life has brought about various solutions in office development. The essence of office design lies in creating correct, efficient, and functional spaces for employees who spend a large part of their day in offices due to working conditions. The concept of flexibility aims to offer both physical and mental comfort to employees. Although some of the offices designed today are considered under the concept of flexibility, it has been observed that the same sensitivity is not shown in the design of furniture produced specifically for these spaces and in the entire space.

Flexibility in office interiors can be achieved by adding, removing, moving, combining furniture, or using partitions to use the space for various functions or to create smaller, specialized spaces. This versatile use of furniture helps make office interiors more functional and customizable. The functionalities carried by the furniture contribute to creating more usable and functional office interiors while also helping to create spaces that provide maximum service. Furniture, beyond being merely decorative elements, has functional value that affects the usability of the space and provides flexibility. At the same time, it is important as an element that affects the aesthetic and functional values of office interiors. Office spaces should be maintained as spaces that allow for various social environments and activities, adapting to the work done by employees. Office spaces should not only be considered as working spaces but as environments where more extended periods are spent, providing user comfort conditions such as thermal humidity and temperature, socially nourishing individuals, and meeting their basic needs. In this context, the relationship between working environments and furniture can be listed as serving needs, gaining efficiency, speeding up processes, guiding, and creating identity.

It is aimed for employees to interact at appropriate distances in social areas and for these areas to be equipped with flexible solutions. Flexibility is a crucial factor, especially in office environments, because offices must adapt to changing needs. In this context, having movable and modular systems in the furniture chosen for social areas provides users with convenience in adjusting distances and interactions when necessary. This study will analyze solution proposals created with functional and flexible design conditions of furniture and equipment elements for the new generation office layout, which has changed over time for various reasons. By providing sustainable alternatives for all offices with these proposals, it will be possible to develop the designed spaces and their operational arrangements based on technological data. Offering permanent and sustainable approaches and

Journal of Interior Design and Academy
INda 2024, 4(1): 105-121
e-ISSN: 2791-7436

applications in office interiors will contribute to creating spaces that do not disrupt working life and provide security to employees.

Offices are undergoing a transformation to adapt to changing work cultures and habits. New-generation offices offer spaces that accommodate flexible working conditions. These offices feature multi-purpose rooms that can be used for various needs, such as meeting rooms, individual workspaces, quiet rooms, and social areas, all designed to enhance the productivity and comfort of employees. Ergonomic furniture, appropriate lighting, and effective ventilation are elements that support employees' health and well-being. Equipped with modern technologies, these new-generation offices enhance collaboration and facilitate communication. For instance, video conferencing systems, high-speed internet connections, and cloud-based software enable employees to work easily from anywhere.

Open-plan designs and shared spaces encourage employee interaction while also providing individual work areas to maintain balance. Common work areas foster creativity and collaboration, strengthening team spirit. These spaces offer environments where employees can exchange ideas, develop projects together, and engage in social interactions. New-generation offices have undergone a significant transformation alongside the evolution of work culture and business practices. This transformation has impacted not only physical environments but also working methods and professional relationships.

New-generation offices are meticulously designed to increase productivity, promote collaboration, and support employee well-being. This design process takes into account the needs and expectations of employees. Employee satisfaction positively influences the overall atmosphere and motivation in the workplace. Therefore, these types of offices are more than just workspaces; they are environments where employees feel valued and can maximize their creativity and potential. Additionally, sustainability and eco-friendly practices have become a significant part of modern offices. Energy-efficient lighting, recyclable materials, and green spaces contribute to the health of employees while also reducing environmental impact. Ultimately, new-generation offices stand out as spaces that respond to the needs of modern working life, emphasizing flexibility, collaboration, and employee well-being. These offices not only adapt to the dynamic nature of the business world but also contribute to employees being happier, healthier, and more productive.

Journal of Interior Design and Academy
INda 2024, 4(1): 105-121
e-ISSN: 2791-7436

New-generation offices create environments where employees can collaborate, interact in social areas, and have flexible working options. These offices are designed to adapt to various work styles, whether individual or collaborative, enhancing focus and boosting productivity. They offer dynamic and activity-based spaces to motivate employees and foster creativity. The aim of this study is to explore workspaces and office designs that align with evolving global conditions and shifts in work culture. These designs are meticulously planned to encourage collaboration, support employee well-being, and enhance productivity to meet modern needs and expectations.

For companies, new-generation office designs are crucial in gaining a competitive edge and ensuring employee satisfaction. Employees seek efficient work environments that promote teamwork and sustain high motivation levels. Thus, it is vital for companies to tailor their workspaces and office designs to the needs and expectations of their workforce. In the future business landscape, successful companies will embrace an employee-centric approach, leveraging new-generation office designs to enhance productivity, strengthen collaboration, and create a more motivating work environment. By doing so, companies will not only gain a competitive advantage but also build a thriving organization by increasing employee satisfaction and loyalty.

In this study, the selected office project is an interior design carried out in a 575 m² area located on the 23rd floor of a plaza. This office project is designed for a company operating in the field of application software services and game design for iOS and Android-based operating systems. The aim was to create a layout plan that combines flexibility and various working spaces in a way that suits the young and dynamic nature of the office. Being a new office, it was important to have a design that meets both current and future needs. Additionally, making the office appealing to employees and creating spaces that enhance interaction among them was prioritized. In the design, a secondary circulation area was created between the work desks and the façade, forming different functional working and resting areas in front of the windows. These areas were positioned close to the work desks to make teamwork more enjoyable than spending time in a standard meeting room. This setup was intended to increase interaction and communication among employees, thereby supporting work motivation and productivity. This office project is an interior design aimed at meeting the needs of a young and dynamic company, providing flexible workspaces, and encouraging interaction among employees. Measures were taken during the design phase to minimize time and concentration losses such as the time spent reserving rooms and gathering for meetings. Organizing the spaces and functions within the office played an important role in achieving this. Furthermore, the importance was placed on ensuring a healthy and comfortable working environment. Therefore, there was a

Journal of Interior Design and Academy
INda 2024, 4(1): 105-121
e-ISSN: 2791-7436

consensus on adhering to well building standards concerning clean water and air, lighting comfort, noise control, and material usage. These standards aim to enhance the quality and sustainability of interiors by prioritizing human health and comfort.

CC BY NC SA

Journal of Interior Design and Academy
INda 2024, 4(1):122-137
e-ISSN: 2791-7436

To Cite This Article: Söğüt, M.A. (2024). The Role of the Seating Element in Social Status. *Journal of Interior Design and Academy*, 4(1), 122-137.

DOI: 10.53463/inda.20240273

Submitted: *05/04/2024* ***Revised:*** *06/07/2024* ***Accepted:*** *10/07/2024*

THE ROLE OF THE SEATING ELEMENT IN SOCIAL STATUS

Oturma Elemanın Sosyal Statüdeki Rolü

M. Atilla SÖĞÜT*

Öz

Oturma elemanları, mekânın vazgeçilmez bir parçası ve gereksinimidir. Tarih boyunca insanların yaşam tarzları, beklentileri ve estetik tercihleri değiştikçe, oturma elemanları tasarımları da bu evrilişe ayak uydurmuştur. Oturma elemanları kullanıcıların farklılıklarını ortaya koyması, toplumsal çeşitliliğin ve kabulün bir yansıması olarak görülebilir. Bu konu hem oturma elemanlarının gözlemlenen rolü hem de insanların sosyal etkileşimlerindeki konumunu belirleme açısından önemlidir. Oturma elemanları, insanların toplumsal statülerini, tercihlerini, kültürel arka planlarını ve hatta duygusal durumlarını yansıtan bir ayna gibidir. Oturma elemanları geleneksel tasarımlarından modern ve çağdaş tasarımlara kadar mekânda statüyü ve kişiselleşmeyi belirleyici unsurlardan önemli ve belirleyici ögelerinden biridir. Bilinen mobilya tarihi boyunca oturma elemanları statü belirleyen bir mobilya olarak öne çıkmış, kullanıcının statüsünü desteklemiş ve kişiselleştirilmiştir. Bu makale, oturma elemanlarının bireyin statü ve bu doğrultuda kişiselleştirilmiş mobilya arayışını incelemek amacı ile araştırılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Oturma elemanı, sandalye, koltuk, mobilya, statü

Abstract

Seating furniture, an indispensable part and necessity of a space, has evolved in design throughout history as lifestyles, expectations, and aesthetic preferences of people have changed. The designs of seating furniture have adapted to this evolution, reflecting users' differences as a reflection of societal diversity and acceptance. This subject is important both in terms of the observed role of seating furniture and in determining the position of individuals in their social interactions. Seating furniture, like a mirror, reflects the social statuses, preferences, cultural backgrounds, and even emotional states of individuals. From traditional designs to modern and contemporary ones, seating furniture is one of the significant and defining elements in a space for determining status and personalization. Throughout the known history of furniture, seating furniture has stood out as a status-defining piece of furniture, supporting the user's status and personalization. This article investigates the pursuit of individual status and personalized furniture through seating furniture.

Keywords: Seating furniture, chair, sofa, furniture, status

.

[1] **Correspondence to:** Asst. Prof., Mimar Sinan Fine Arts University, İstanbul, atilla.sogut@msgsu.edu.tr, ORCID No: 0000-0003-3955-6033

RESEARCH ARTICLE / ARAŞTIRMA MAKALESI

SEKİZGEN ACADEMY

1.GİRİŞ

Oturma elemanının tarihinin, 6500 yıl öncesine uzandığını gösteren ve bilinen en eski kanıt, M.Ö. 4500 civarında kilden yapılmış bir heykelciktir. Heykelcik, dört bacaklı ve arkalığı olan bir sandalyede oturan insan figürüdür. Sandalye kullanan ilk topluluğun Sümerler olduğu; heykel, kabartma ve mühürlerde görülmektedir. Günümüze ulaşabilen ilk örnekler ise Mısır piramitlerinde kral mezarların da bulunan örneklerdir.

Oturma elemanı, antik çağlardan beri kullanılmaktadır, ancak yüzyıllar boyunca sıradan kullanım amaçlı bir eşyadan ziyade sembolik bir devlet ve haysiyet eşyası olmuştur. "Oturma Elemanları" halen birçok ülkede örneğin; Birleşik Krallık- Kanada'daki Avam Kamarası'nda ve diğer birçok mekân da hala otorite amblemi olarak tanımlanmaktadır. Oturma elemanının amacı oturma eylemini sağlamak olsa da tasarlanmış mekanlar da veya bilinçli tüketiciler açısından asıl kullanım amacı mekâna kimlik katmak ve statüyü belirlemektir. Bu imkânı sağlayan ise oturma elemanın kişisel tasarıma kolay cevap verebilmesi, aynı ürünün farklı boyut, renk, malzeme gibi özellikleri değiştirilerek özelleşmesi ve mekândaki hakimiyeti ile hiyerarşiyi belirleyebilmesidir. Kişi ve toplumların içinde yaşam fonksiyonlarını gerçekleştirebileceği hacim ihtiyaçları vardır. İnsanlar yaşamlarını sürdürmek için çeşitli işlevi olan eşyalara ve aletlere ihtiyaç duyarlar. İnsanoğlunun doğal form ve strüktürleri gözlemlemesi ve öğrenmeye çalışması, barınma gereksinimini hissetmesi ile eş zamanlı olsa gerektir. Bu süreç gelişerek günümüze kadar şekillenerek gelmiş ve arayışlar devam etmektedir (Söğüt ve Aytar Sever, 2019). Bu ihtiyaç ve arayış mekân oluşturmanın ana nedenidir. Mekân oluşturan insanın yaşamsal ihtiyaçları yerine getirmek için gerek aletler ve gerekse eşyalar ile karşılamaya başladığı ilk andan itibaren oturma elemanları karşılaşmaktayız.

2. TARİHSEL SÜREÇTE OTURMA ELEMANI VE STATÜ

İlk çağlarda örneklerine rastladığımız statü belirten mobilya kralların kullandığı koltuktur. Oturma yüksekliği günümüzdekinden yüksekti ve ayaklarını koyabilmesi için bir tabure de vardı koltuğun önünde. Yüksek olmasının nedeni ayakta duranlarla aynı göz hizasında olmak ya da daha yüksekten bakmak amaçlıydı. Oturma elemanı konfor sağlarken kullanıcının konuk karşısında gücünü hissetmesini sağlıyordu. Bu konfor ve yüksekliğin yanı sıra süslü hayvan başlı kolçaklar, altın kakmalar ve deri kullanımı gibi gücü hissettiren özelliklere sahipti. Bu oturma elemanlarını sadece kral ve etrafında yetkiyi paylaştığı kişiler kullanabiliyordu. İnsanın oturma eylemini doğru gerçekleştirmesinden ziyade oturma elemanında yapılan biçim, yüzey kaplama işlemleri ve yükseklik statü belirtmeye yönelikti. Toplumun diğer kesimlerinin böyle bir oturma elemanının sahibi olması mümkün değildi, tabure ve sandık gibi basit eşyaları kullanılabiliyordu.

Journal of Interior Design and Academy
INda 2024, 4(1):122-137
e-ISSN: 2791-7436

Kullanıcının gücünü gösteren oturma elemanları tarih boyunca medeniyetlerde bir statü göstergesi olarak görülmektedir. Asur mobilyalarında arkalık oturma yüzeyine dik bir açı ile bağlanırdı; mobilyayı meydana getiren ahşap parçalar kalın ve düzdü. Mobilyaların genel görünümü ağır ve hantaldı; insan vücuduna uyum gözetilmiyordu. Oysa bunların yüzeyleri özenle yapılmış oymalar, küçük heykelcikler ve telkari metallerle bezeniyordu. Mezopotamya'ya çok yakın bir konumda olan Persepolis şehrinde Dara'ya (İÖ. 6.-5.yy) ait rölyefteki taht da ayaklarındaki çok güzel torna işçiliğine ve oyma pençelere rağmen aynı katı görünümdedir. Bu oturma elemanlarında insana uyumdan çok görkem ve gösterişe önem verildiği anlaşılmaktadır. Taht ve koltukların oturanın ayakları yere değmeyecek şekilde yüksek yapılması 17.yy'a kadar süregelmiş bir gelenekti. Ayak koymak için bu mobilyaların önünde alçak bir tabure ya da iyi doldurulmuş bir şilte bulunurdu (Boyla, 2012). Asur medeniyetinden günümüze ulaşan asma bahçelerinin resmedildiği rölyefte, Asur kralı Asurbanipal günümüz oturma yüksekliğine göre ne kadar yüksekte olduğu görülmektedir. Eşi ondan daha aşağı bir konumda fakat yine yüksek bir oturma elemanında oturmaktadır. Mobilyada strüktür işçiliği, üzerindeki bezemeler ve yükseklik statü ve gücü gösterirken hiyerarşik sınıflamayı da sağlamıştır.

Eski Mısırla beraber oturma elemanlarında insan ölçüsü gözetilmeye başlamıştır halk sadece üç ayaklı tabure kullanırken firavunlar ve statüyü temsil edenler için özel hatta zamanın ötesinde tabureler, sandalyeler ve koltuklar tasarlanmıştır. Antik Mısır dönemi mobilyalarında, otoriteyi ve dini anlatırken aynı zamanda mobilya tasarımları firavunun ve Antik Mısır'ın da gücünü anlatmaktadır.

Antik Mısır dönemi oturma elemanlarının yapımında kullanılan aletler, malzeme çeşitliliği ve farklı malzemelerin bir arada kullanılması yanı sıra tasarım kaygısı ile güç, din, sanat, hiyerarşi, konfor ve estetik gibi unsurlar da oturma mobilyası tasarımını etkilemiş ve bu mobilyalar toplumların gelişmişliklerinin de göstergesi olmuştur. Antik Mısır firavun Tutankhamon tahtları görülmektedir ki; tasarım olarak günümüz mobilyalarına benzemektedir, tasarım, strüktür ve yüzey işlemleri o günün teknolojisinin ne kadar özenli olduğunu göstermekte yanı sıra statü, güç ve zenginliği gerek malzeme gerekse tasarım olarak oldukça iyi anlatmaktadır.

Mısır oturma elemanlarından etkilenen bir diğer uygarlık ise Yunan mobilya sanatıdır günümüze ulaşan örnek maalesef yoktur fakat günümüze ulaşabilen seramik malzemelere işlenmiş resimlerde görülmektedir ki mobilya ve statü bu dönemde de devam etmektedir. Mısır dan farklı olarak oturma elemanlarını artık saraya yakın elit kesimde kullanabiliyordu yani yine statü sahibi kişiler statü göstergesi olarak işçilik yönünden detaylı, işlemeli, kumaş kaplı mobilyalara sahipti. Oturma elemanları yine yüksekti ve önlerinde ayak koymak için bir tabure ya da oturma elemanın altında bir yükseklik vardı.

Roma mobilyaları Yunan mobilya sanatından etkilenmiştir. Mobilyalar ağır, büyük ve şatafatlıdır. Tahtalar üst üste konup, demir bantlar ve çiviler ile tutturulmuş, son zamanlarında ise çeşitli birleştirme şekilleri kullanılmıştır. Aşırı süsleme eğilimi nedeniyle mobilyalar fonksiyon amacını aşacak şekilde süslenmiş ve anıtsal bir görünüş almıştır (Kurtoğlu, 1986). Bu döneme ait zamanımıza ulaşabilen mobilya sayısı çok azdır. Kalanlar ise genellikle kilise, saray ve benzeri kamu yapılarından elde edilmiştir. Bu dönemde dini etkiler de kendini göstermeye başlamıştır. Roma döneminde de oturma elemanı ve statü el ele yürümektedir saraylı sınıf ve saraya yakın kesim statüsüne göre oturma elemanları edinebilmektedir. Hiyerarşik konuma göre sarayda, kilisede ya da senatoda oturma elemanları kendini göstermektedir.

Romalıların önceki uygarlıklara göre farklı bir tutumu vardı. Mobilya zenginlere özgü bir ayrıcalık değildi; daha yaygın bir kitle bu eşyadan yararlanabiliyordu. Konut içindeki mobilyalar 4 ayaklı masa, bank, sandalye, açılıp kapanır tabure ve divan ile sınırlıdır. Konutlardaki bu mobilyalar aristokratlar, zenginler ve halk için diye konumlandırabiliriz. Halkın kullandığı konutlarda mobilya basit gösterişsiz ve sadece işlevini yerini getiren eşyalar iken aristokrat ve zenginlerin kullandığı mekanlar da daha özenli ve şatafatlı idi.

Gotik sanat anlayışı hem sanatta hem mimaride hem de oturma elemanları tasarımlarında etkisini 1700' li yıllara kadar göstermiştir. Gotik denildiğinde mimaride ilk akla gelen sivri çatı ve kuleleriyle göğe doğru yükselen, dev boyutlu yapılarıdır. Amaç kralın ve Hıristiyanlığın gücünü göstermektir. Dinsel yapıların yanı sıra Avrupa'nın birçok ülkesinde gotik üslupta yapılmış görkemli saraylar, resmi ve özel yapılar vardır. Bu mimari üslup oturma elemanına da yansımıştır. Temelinde din etkisi olan bu tasarımlar Tanrıya yakın olma istemiyle yüksek arkalıklar, sivri köşeler ve dinsel temalar taşımaktadır. Amaç mekân sahibinin gücünü zihinde yaratılan mimari üslupla mobilyada da kendini göstermesidir. Aristokratların ve zenginlerin de evlerinde kullanılan bu mobilyalar mekanları adeta bir dini yapıya dönüştürerek Hıristiyanlığın gücünü hem de mekân sahibinin konumunu yüksek bir arkalık, işlemeler ve kıymetli malzemeler yolu ile güçlü şekilde öne çıkarmıştır.

Gotik sanat akımının devamındaki sanat akımlarında bu üslup daha süslü daha işlemeli olarak etkisini göstermiştir. Kilisenin halk üzerindeki baskısının orta çağa göre daha az hissedilir durumda olması dünya nimetlerine olan bakış açısında değişimlere sebep olmuştur. Rönesans'la birlikte mobilyanın aidiyetinde hukuki ya da resmi konumlardan ziyade zenginliğe dayalı bir ayrıcalık olmaya başladığı söylenebilir. Bu farklılaşma bezemelerde dini içeriğin azalması ve kaybolması olarak kendini göstermeye başlamıştır (Peker, 2015). Saray stilleri diye adlandırılan Rönesans, Barok ve Rokoko dönemlerinde ticaretin gelişmesi varlıklı ailelerin ortaya çıkışı ve aristokratların beklentileri doğrultusunda mobilya ihtiyacının karşılanması için zanaatkarlar mobilya üretimleri yapmıştır.

Bu dönemde aristokratlarla burjuva kesim arasındaki güç çekişmesi mobilya tasarımlarını statü belirleme doğrultusunda gerek süsleme gerekse biçimsel olarak etki etmiştir. Kilise'nin insanlar üzerindeki etkisinin azalması ile mobilyaların sahiplerine kattığı saygınlık ön plana çıkmıştır. Oturma elemanında çeşitlilik olmuş beş çayları için, yemek için, günlük kullanım için ve bahçe oturma elemanları gibi farklı mobilyalar tasarlanmıştır.

Yeniçağ'da mobilya stilleri tasarımcılarıyla veya mobilya yaptırmaya mali ve statü açısından olanaklara sahip kişilerin isimleri ile anılmaktadır. Genel olarak yeniçağa bakıldığında stillerin isimlendirilmesinde; XVI Louis, Directuire, Queen Anne, Georgian, Empire, Louis Philippe ve Biedermeier stilleri ile Thomas Chippendal, George Hepplewhite, Robert Adam ve Thomas Sheraton'dan oluşan Dört Büyükler olarak anılan tasarımcılar şeklin de anılmaktadır.

Endüstri devrimiyle beraber sosyal yapı tekrar şekillenmiştir. Feodal siyasal ve ekonomik düzenin gelişmeye kapalı yapısından kurtulan Avrupa'nın yaşadığı en önemli değişim yaygın kullanımı ile "Sanayi Devrimi" olmuştur. Belki bu devrim birçok alanda yeni teknik buluşlarla üretim artışına ve dolayısıyla refah artışına yol açmış gibi görünse de üretim tarzının değişmesi sonucunda o döneme değin hakim olan geleneksel üretim tarzını değiştirmiş ve makineleşme ile birlikte yeni bir sınıfın (işçi sınıfı) doğmasına yol açmıştır. Bu, devrimin ortaya çıkardığı en önemli sorunsaldır. Yansıra, artan üretimin arz fazlası yaratması, kapitalizmin ta 1900'lü yıllara uzanan bunalımlarının ilk nedenidir aynı zamanda. Böylelikle bir yandan insanlara kolaylık sağlayan ve onlara tüketecekleri metayı sunan devrim, diğer yandan yine onlara yeni sorunlar sunan bir değişim olmuştur (Küçükkalay, 1997). Bu değişim yeni iş kollarının ve sosyal sınıfların doğmasına sebebiyet vermiştir. Haliyle bu iş kollarını ve çalışanlarını tanımlayan yeni mekân ve mobilya ihtiyaçları karşılanması gereken statü ve işlev olarak çözülmesi gereken bir durumdu. Bu iş kollarında çalışanların statülerine göre mobilya ihtiyacı karşılanması gereken bir zaruretti. Mekân ve mobilya ihtiyacının karşılanması için sanatçılar, zanaatkarlar ve mimarlar tarafından mekanların mobilya ihtiyaçları günün koşullarında sağlanmıştır.

Endüstri devrimine kadar belli bir zümreye ait olan gücü ve ihtişamı anlatan bu mobilya seri üretimle diğer sosyal katmanlara yayılsa da statü sahibi kesim farklılık, hiyerarşi ve kendine özel tasarımlar istemiştir. Sıradan olmayanı alma eğilimi tasarımcıları farklı ürünler tasarlamasına olanak sağlamıştır. Fabrikada çalışan işçiler için tabure sandalye gibi basit sadece oturma işlevi yerine getiren, ofis kısmında çalışan için oturma işlevi yerine getiren kısmen ve konforu kısmen sağlayan ama yönetici için birçok özelliği barındıran; özel malzeme, kolçak, hareketli ve konfor gibi özellikleri içeren oturma elemanları sosyal statüyü belirlemeye devam etmektedir. Toplumdaki çeşitlenen yeni

iş kolları beraberinde mekanlar için mobilya gereksinimini doğurmuştur. Bu mekanlar da oturma elemanın gerekliliklerine ve statüye göre mobilya tasarlanmış ve üretimi yapılmıştır.

Sanayi teknolojisindeki atılım, malzemelerin daha kolay ve seri işlenebilmesi ve yeni malzemelerin devreye girmesiyle 20.yy'da birçok akım ortaya çıkarmıştır. Aslında sanatçının, sanatın da farklılaşma isteği ya da tepkisi bu akımları doğurmuş, bu akımlar modayı, mimariyi, mobilyayı etkilemiş ve yönlendirmiştir. Modernizm, Bauhaus, De Stijl, Fütürizm, Neo-Plastisizm, Fonksiyonalizm, Pürizm, Brütalizm, Ekspresyonizm, Postmodernizm, Minimalizm, De Konstrüktivizm gibi akımlar bu yüzyılda tasarıma yön vermiştir. Bu akımlardan Modernizm, Pop-Art, Uluslararası Stil, Hi-tech, Yeşil Tasarım, Postmodernizm, Minimalizm, Organik Tasarım gibi akımlar 20.yy'ın öne çıkan akımları olmuşlardır.

20.yy değerlendirirken bakılması gereken en önemli detay artık tasarımcıların öne çıkmasıdır ve tasarladıkları mobilyaları ile anılmalarıdır. Bu dönemde sanatçılar, mimarlar, zanaatkarların inanılmaz bir oturma elemanı tasarlama heyecanı vardı ve tabii ki sosyal sınıflara göre tasarım ihtiyaç doğrultusunda alıcıların beklentisini karşılamıştır. Kente göç etmiş tek başına yaşayan işçiler için modüler mobilyalar, aile için gerekli mobilyalar, iş yerleri ve kamusal alanlar için her kesime hitap eden mobilyalar tasarlanmıştır. Oturma elemanı tasarımcının düşlediğini ortaya çıkarma bakımından doğru bir seçimdir ve kullanıcının edinmesi gereken en öncelikli mobilyadır çünkü insanın öncelikli ihtiyacı oturma eylemidir. Toplumdaki refah payı arttıkça mobilya daha ulaşılabilir hale gelmiştir. Alım gücünün artması, tasarımcıların kendini ifade etme isteği ve moda oturma elemanlarının çeşitlenmesine ve tasarımcının bu doğrultuda yeni oturma elemanları tasarlaması kullanıcı ve mekanlar arasındaki statü farklılaşmasını öne çıkarmıştır. Tasarımcı, sanat akımı, malzeme gibi oturma elemanı tasarımında etkin olan özellikler kullanıcının tercih sebeplerini etkilerken moda dediğimiz insanların benimsediği tarz ve trendleri ifade eden durumu karşımıza çıkarmıştır. Moda tercihler üzerinde etkindir. Kullanıcı bulunduğu toplumsal yapıyı sergilemek veya statüsünü pekiştirmek için moda olan ürünü tercih etmektedir. Bütçesinin sınırlarını zorlaması veya ana işlevi nedeniyle gerçek bir ihtiyacı karşılayıp karşılamadığının önemi olmaksızın kullanıcı o ürüne sahip olmayı istemekte ve satın almaktadır. Modanın talep üzerindeki bu etkisi tasarımcıyı da yeni, farklı ve daha gelişmiş ürünler ortaya çıkartmaya yöneltmektedir. Bu arz talep sistemi kendi içinde hem yeni moda akımlarının oluşmasını hem de ürün çeşitliliğin gelişmesini desteklemektedir (Özel ve Ürük, 2021). Mekanlarda artık işlevsel fonksiyonel ve estetik kaygı güden mobilyaların yanı sıra moda diyerek adlandırabileceğimiz; sanat akımı, tasarımcı faktörü etkenleri geleneksel mobilyalardan esinlenerek yada dönemin teknoloji ve malzemede farklılık yolu ile tasarlanan oturma elemanları kişinin sosyal yapıda farklılaşma, öne çıkma isteğini karşılamıştır. Oturma elemanı tarih

boyunca mobilya tasarımında baş rolü oynamıştır ve halende öyledir. Sanatçıların, tasarımcıların kendini ispat ettiği bir tasarım ikonudur oturma elemanı. Özellikle 20. yüzyıl oturma elemanları toplumun evrimi ve değişen kültürel dinamiklerle birlikte önemli bir statü sembolü haline gelmiştir. Bu dönemde de oturma elemanları sadece işlevsel birer eşya olmaktan çıkıp, aynı zamanda kişilerin sosyal statülerini yansıtan önemli bir mobilyadır. Sadece konfor ve dayanıklılık düşünülerek tasarlanan oturma elemanları yanı sıra estetik ve lüks unsurlarıyla statü belirleme durumunu korumuştur. Bu dönemde marka ve tasarımcı isimleri, bir oturma grubunun kullanıcının statüsünü belirlemede etkili olmuştur. Özellikle yirminci yüzyılın ikinci yarısında ortaya çıkan ünlü tasarımcıların imzalı parçaları, adeta sanat eseri gibi değerlendirildi ve bu da oturma elemanlarının statü sembolü olmalarına katkı sağladı. Ayrıca, oturma elemanlarının malzeme seçimleri ve detayları da statüyü etkileyen unsurlar arasındadır. Özel deri kaplamalar, özel ahşap işçilikleri veya nadir bulunan malzemelerin kullanımı, bir oturma elemanını sıradanlıktan çıkararak lüks ve prestijli bir obje haline getirmiştir. Mobilya fuarları, medya ve ticaretin etkisiyle birlikte, statü belirleyen oturma elemanları daha geniş kitlelere yayıldı. Lüks markaların reklam kampanyaları ya da toplum nezdinde önemli kişilerin paylaşımları, bireylerin bu ürünlere duydukları ilgiyi artırdı ve oturma elemanlarını sadece bir mobilya değil, aynı zamanda yaşam tarzının bir parçası haline getirdi. Tasarım, marka, moda ve sosyal medya etkisi gibi faktörler, oturma elemanlarının sadece bir eşya olmaktan çıkarak kişilerin yaşam tarzını ve statüsünü belirleyen bir simge haline gelmelerine katkı sağladı.

Yapılan literatür taramasında tarih boyunca değişen tüm akımlardan “en önce” etkilenerek üretilen mobilyanın “sandalye” olduğu dikkat çekmekte ve diğer mobilya türlerini etkilediği görülmektedir. Bir başka deyişle, tasarım dünyasının önemli isimlerinin, değişen dönemi yansıtan öncü tasarımları hep “sandalye” olmuştur. Tasarım ürünü olarak sandalye, ekonomik ve pratik üretimi, her evde ihtiyaç duyulan bir mobilya türü olmasının yanı sıra “obje” potansiyeline de sahip bulunmakta, heykelsi formu ile diğer mobilyalara göre daha güçlü bir anlatım sunmaktadır (Karadağ, 2017). Oturma elemanının zarafeti ve işlevselliği, kişinin yaşam tarzını ve estetik tercihlerini yansıtmasının yanı sıra, sosyal statüsünü de öne çıkarır. Sandalye, tarih boyunca farklı sosyal sınıfların ve kültürel grupların kullanımında önemli bir rol oynamıştır. Özellikle antik çağlardan modern döneme kadar, oturma elemanı çeşitli tarzlarda ve malzemelerle üretilerek farklı toplum kesimlerinin beğenisine sunulmuştur. Belirli bir tarzda veya malzemeden üretilen oturma elemanı, o dönemin moda ve trendlerini yansıtarak kullanıcının sosyal statüsünü vurgulamıştır. Günümüzde de oturma elemanı, iç mekan tasarımının vazgeçilmez bir parçasıdır ve kişinin yaşam tarzını ve sosyal statüsünü yansıtan sembolik bir obje olarak kabul edilmektedir. Kaliteli malzemelerle bilinenlerden farklı üretilmiş, özel ve akıllı yani teknolojik tasarımlara sahip oturma elemanı, sahiplerinin zarafetini zevkini ve

farklılığını yansıtarak sosyal statülerini öne çıkarır. Oturma elemanı mobilya tasarımında hem işlevsel hem de sembolik bir öneme sahiptir. Oturma elemanı estetik ve işlevsel özellikleri, kullanıcının sosyal statüsünü vurgulamanın yanı sıra, yaşam tarzını ve estetik tercihlerini ifade etmesini sağlayan önemli bir tasarım olayıdır.

3. STATÜ VE OTURMA ELEMANI

Sosyal statü veya toplumsal konum, bir bireyin belirli bir toplum ve kültür içindeki konumu. Bireyin sosyal çevre ve sosyal organizasyon içindeki yerini belirler. Bu konum prestije dayanır ve beraberinde yaşam tarzı, haklar ve sorumluluklar getirir. Toplum nezdinde statü kazanma insanın o toplumdaki yerine göre şekillenmekte ve statü kazanan bireyin bu konumunu belirtmek için kullandığı birtakım eşyalarda kişiselleşmeye ve bulunduğu konumu gösterme ihtiyacı ortaya çıkar. Kişinin sosyal, ekonomik ya da profesyonel statüsünü belirten görsel nesne. En yaygın sosyal statü göstergeleri zenginlik, yüksek maliyetli otomobil, ev ve yaşam tarzıdır. Kişinin iş yerindeki pozisyonunu gösteren statü sembolleri arasında ofisteki mobilyalar ve objeler, ofisin binadaki konumu, kişiye iş yerince tahsis edilen otomobilin markası sayılabilir (Karakaş, 2017). Oturma elemanlarında statü arayışı genellikle sandalye ve koltuk olarak karşımıza çıkmaktadır. Sandalye arkalığı olan dört bacaklı kolçağı olmayan, koltuk ise kolçağı olan daha geniş ve konforlu bir sandalye olarak tanımlayabiliriz. Kullanım mekanlarına eklerine göre farklı isim alan bu oturma elemanları tarih boyunca renkli değişken tasarımları ile insanın mekân ve statü algısına büyük katkı sağlamıştır.

Oturma elemanı statü göstergesi olarak her mekân da geçmişten günümüze kadar karşımıza çıkmaktadır. Bireyin sosyo-kültürel yapıdaki konumuna göre evden bir peyzaj alanına, işyerinden bir kafeye, sinemadan bir mahkemeye kadar oturma eylemini gerçekleştirdiği her mekân da sosyal statüyü, özellikle oturma elemanı sağlar. Bu mekanlar da ki statü arayışı oturma elemanının statü belirleyici olması ve oturma elemanında bunu hissetmesi birey için önemlidir. Bu arayış bireyin statüsünü bu mobilya ile özdeşleştirme arayışıdır. Bu arayışa göre oturmak için mekân seçme, yer seçme, oturma elemanı tasarlatma veya hazır bir ürün alma olayını gerçekleştirir. Tüketiciler ürün ve hizmetleri sadece maddi yararları için değil, aynı zamanda kendi kişiliklerine uygun sembolik anlamlara sahip oldukları için de tüketmektedirler. Sembolik satın alma davranışında tüketim, ürünün tüketici için ifade ettiği anlamla ilgilidir. Sembolik tüketimde ürün ve hizmetlerin bir fayda sunan objektif özellikleri değil, daha çok sübjektif niteliklerin sembolik anlamları önem kazanmaktadır (Holbrook ve Hirschman, 1982).

Bir mekân da oturma elemanı ihtiyacı, mekan kullanıcısı ya da kullanıcılarına göre ölçü, malzeme ve biçim olarak şekillenmektedir. Bir evde en bilinen statü elemanlarından biri baba koltuğu diye tabir

edilen ve konfor özellikleriyle diğerlerinden ayrışan oturma elemanıdır ya da evdeki yemek masasın da masanın iki başına yerleştirilen ve diğer sandalyelerden ölçü, renk ya da biçim olarak farklılaşan oturma elemanıdır ki bu mobilyalara ya mekân sahibi yada onurlandırmak adına konuk oturur. Başka bir örnek de ofis mobilyalarından verebiliriz; sekreter koltuğu, personel koltuğu, şef koltuğu, müdür koltuğu ve patron koltuğu gibi. Yapılan bir araştırmada Türkiye'de üretim yapan ofis mobilyası üreticilerinin tasarımlarında görülmektedir ki; ofis mobilyalarında ürünlerin kategorize edilmeleri ve tanımlanmalarının yönetici ve çalışan grup arasındaki statü farkını vurgular nitelikte olduğu görülmüştür. Yönetici grubu ürünleri ayrıcalıklı, üstün, güçlü vb. olmanın bir göstergesi olarak tanımlanmaktadır. Bu noktada statü göstergesi olarak kullanılan ürünlerin kullanım değerinden çok gösterge değerlerine vurgu yapılarak tanımlandığı tespit edilmiştir. Bu durum da ofis mobilyalarının birer statü göstergesine dönüştüğü savını destekler niteliktedir (Dündar Türkkan ve Bezci, 2017). Bu statü arayışı sadece ev ve ofis değil insanın kullandığı her mekân da karşımıza çıkmaktadır. Oturma elemanı edinmede kişiselleşme kullanıcı için önemlidir, oturma elemanın başına konan isme göre tercih dikkat çekicidir. Bu kimi zaman bir sıfat kimi zaman bir isim olarak karşımıza çıkar ve konum-statü belirler. Oyun koltuğu, patron koltuğu ya da Barcelona Chair gibi isimlendirilen mobilya kullanıcının tercihinde etkili olmaktadır. Bu sıfat ya da isimler bir durum belirlemekte ve kullanıcının konumunu pekiştirmekte ve özel olma isteğini sağlamaktadır. Oturma elemanı kişinin statü ve durum özelliğini hem kullanıcıya hem de o mekâna gelen ziyaretçiye ifade etmektedir. Kamusal ya da özel mekân tasarımlarında kullanılacak oturma elemanlarının tasarımları yada seçimleri mekan kullanıcısının sosyal statüsünü belirlemeye yönelik olarak düşünülmelidir. Ürünler sahip oldukları ekonomik, teknolojik ve işlevsel faydalardan daha çok, taşıdıkları ve aktarabildikleri sembolik anlamlar nedeniyle satın alınmakta ve kullanılmaktadır (Witt, 2010). Oturma elemanı ve oturma şekli, birbirlerini karşılıklı olarak etkileyen bir ilişki içindedir. Bu nedenle oturma elemanı, onu kullanan insanların düşüncelerini ve yaşam biçimlerini yansıtır. Gerek kullanım gerekse biçimleniş özellikleri ve oturma elemanı anlayışı insan faktörünün, dolayısıyla kişiselliğin yoğun bir şekilde yer almasıyla farklılıklar göstermektedir.

Oturma elemanı kullanımı, farklı gruplarda sosyo-kültürel ve sosyo-ekonomik özelliklere bağlı olarak değişim göstermektedir. Her insanın tutum ve davranışları kendine özgü bir değer taşımakta, kişiden kişiye farklılaşmakta ve beğeni gruplarını da etkilemektedir. İnsan zevkleri eğitim farklılıklarına ve kültür seviyelerine göre değişmekte, meslek grupları arasındaki farklılıklar bile oturma elemanının seçimine yansımaktadır. Oturma elemanında arayış sadece konfor değildir. Kişiyi en iyi şekilde ifade etmesi gerekmektedir. Böylece kullanıldığı mekânda, kullanıcıyı en iyi şekilde betimler (Söğüt, 2004). Kullanıcının oturma elemanı seçimindeki arayış sadece konfor ve mekân

uyumu değil psikolojik olarak da tatmin etmesidir. Oturma elemanı görsel ve işlevsel; konfor, renk, malzeme, ölçü ve biçim bağlamında kullanıcının tüm ihtiyaçlarına cevap verebilmelidir. Kişi toplumdaki konumunu sahip olduğu nesnelerle diğer bireylere dikte eder bir başka deyişle nesne kişinin kendini ifade edişi halini almıştır. Statü elde etme arzusu statü ürünlerine duyulan arzuyu ortaya çıkarmaktadır. Statü tüketiminin temelinde bireyin kendisine ya da çevresindeki diğer bireylere statü temsil eden bir ürünü satın alma arzusu yatar. Aynı zamanda bir bireyin statü sembolü olarak kabul gören bir ürünü satın alması, bireyin kendine olan saygısı ile olan savaşında ve toplum tarafından onay görme konularında ona yardımcı olmaktadır (Eastman vd., 1999). Oturma elemanı kullanıcının toplum içinde ya da bireysel olarak mekân da rolünü yerine getirmesini sağlayan ve statüsünü öne çıkaran önemli bir eşyadır.

4. SONUÇ

Mobilya ve statü, insan topluluklarının tarih boyunca mekân yaşamlarını şekillendiren, kültürel dinamiklerini yansıtan ve sosyal sınıflar arasındaki farklılıkları vurgulayan önemli bir ilişkidir. Antik çağlardan günümüze kadar geçen uzun bir süreçte, oturma elemanı sadece işlevsel bir nesne olmanın ötesine geçerek, bireylerin sosyal statüsünü belirlemede etkili bir rol oynamıştır.

Antik dünyada, oturma elemanı genellikle soyluların saraylarını süsleyen zarif parçalarla özdeşleşmiştir. Zenginlik ve güç sembolü olarak kabul edilen oturma elemanı, sadece maddi bir değer taşımakla kalmamış, aynı zamanda sahiplerinin statüsünü vurgulamıştır. Halk sınıfları için ise daha basit ve işlevsel oturma elemanı tasarımları kullanılmış, bu da sosyal sınıf ayrımlarını gösteren bir unsur olmuştur.

Orta Çağ'da oturma elemanı tasarımı, sınıf ayrımını belirginleştirmek amacıyla özel malzemeler ve detaylarla zenginleşmiştir. Kraliyet ailesi ve soylular için özel olarak tasarlanan oturma elemanları, genellikle altın varak, değerli taşlar ve ahşap oymacılığı gibi lüks unsurları içermiştir. Bu dönemde, oturma elemanı sadece bir ev eşyası değil, aynı zamanda sahibinin toplumdaki konumunu ifade eden bir sanat eseri haline gelmiştir.

Rönesans dönemi, oturma elemanı tasarımında büyük bir dönüşümü beraberinde getirmiştir. Sanat ve bilimdeki canlanma, oturma elemanı tasarımını daha estetik ve sanatsal hale getirmiştir. Zanaatkarlar, detaylı oyma işçiliği ve dikkatlice seçilmiş malzemelerle oturma elemanları üretmiş, bu da statüyü vurgulayan özel parçaların ortaya çıkmasına neden olmuştur.

Barok ve Rokoko dönemleri, oturma elemanı tasarımında abartılı ve zarif detaylara vurgu yapmıştır. Bu dönemde oturma elemanı, sahibinin gücünü ve zenginliğini göstermek amacıyla özel olarak

üretilmiştir. Altın varak, kadife kumaşlar ve karmaşık oyma işçiliği, statü ifadesinin görsel bir yansıması olmuştur.

Sanayi Devrimi ile, oturma elemanı üretimi büyük ölçüde değişmiş ve seri üretime geçilmiştir. Fabrikasyon süreçleri ve standartlaşma, oturma elemanını daha geniş kitlelere ulaşmasını sağlamıştır. Bu durum, orta sınıfın da evlerini estetik bir şekilde düzenlemesine olanak tanımış ve oturma elemanının statü ifadesindeki rolü evrilmiştir.

20. yüzyılın ortalarında, modernizm ve minimalist tasarım akımları, mobilya algısında radikal değişikliklere neden olmuştur. Fonksiyonellik ve sadelik, oturma elemanı tasarımının temel taşları haline gelmiş ve gösterişli detaylar yerine temiz çizgiler ve pratik kullanım öncelik kazanmıştır. Bu dönemde oturma elemanı statü ilişkisi, tasarımcı etiketi, marka, moda ve malzeme kullanımının detaylarda özelleşmesi ile neticelenmiştir.

Oturma elemanı ve statü ilişkisi, tarih boyunca toplumların mekân kullanımını etkileyen ve sosyal sınıflar arasındaki farklılıkları vurgulayan dinamik bir süreçtir. Oturma elemanı tasarımı, toplumsal değişimlere ve kültürel evrimlere paralel olarak gelişmiş, bireylerin statü ifadesinde önemli bir rol oynamış ve oynamaya devam etmektedir. Günümüz oturma elemanın da hem işlevselliği hem de estetiği bir araya getiren farklı tasarımlarla karşılaşmaktayız. Ancak, sosyal statüyü yansıtan oturma elemanı tasarımları geleneksel tasarımların farklı bir şekilde yorumlanması ya da günümüz teknoloji kullanımı gerek malzemede gerekse üretimde ve tasarımcının farklı dokunuşları sayesinde varlığını sürdürmektedir. Marka olmuş tasarımcıların ve firmaların ürünleri ve bunların günümüz akıllı teknolojisi ile çözümlenmesi, gün geçtikçe azalan ve kıymetlenen doğal malzemelerin kullanımı, oturma elemanı üzerinden statü ifadesini devam ettirmektedir. Endüstriyel üretimde farklı malzemelerin bir araya getirerek yapılan tasarımlar ve bunların detay çözümlerinin tasarıma estetik olarak etki etmesini yanı sıra özel üretim mobilyalarda da statü arayışı müşterinin kişisel zevkleri ve ihtiyaçları doğrultusunda özel olarak tasarlanan oturma elemanları, benzersiz bir statü sembolü olarak kabul edilebilir.

Tarih boyunca oturma elemanında tasarım kurgusu birçok verinin değerlendirilmesi sonucunda oluşturulmuştur. Kullanıcı, mekân, malzeme, strüktür, detay, teknoloji, moda, kültürel etki gibi bir çok etkenin doğru analiz edilerek kullanılması tasarımın başarılı olmasını ve bireyin zevkini, tarzını ve sosyo-kültürel beklentilerine cevap vermesini mümkün kılacak bir tasarım ögesi olmasını sağlamış ve sağlayacaktır. Bu doğrultuda tasarlanan bu oturma elemanları kişinin mekân da statüsünü ve rolünü doğru olarak yerine getirmesini sağlayacaktır.

Teşekkür ve Bilgi Notu

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

Çıkar Çatışması Beyanı

Çıkar çatışması bulunmamaktadır.

Araştırmacıların Katkı Oranı Beyan Özeti

Makale tek yazarlıdır.

KAYNAKÇA

Boyla, O. (2012). *Mobilya Tarihi*, İstanbul. Erişim adresi: https://avys.omu.edu.tr/storage/app/public/merve.gercek/132420/Oya_boyla_mobilya_tarihi.pdf

Dündar Türkkan, V. ve Bezci İ. (2017). Statü göstergesi olarak mobilya, *İleri Teknoloji Bilimleri Dergisi*, 6(3), 345-50, Erişim adresi: https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/378855

Eastman, J.K., Goldsmith, R.E. ve Flynn, L.R. (1999). Status Consumption in Consumer Behaviour: Scale Development and Validemin, *Journal of Marketing Theory and Practice*, 7(3), 41-52 Erişim adresi: https://www.researchgate.net/publication/285675797_Status_Consumption_in_Consumer_Behavior_Scale_Development_and_Validation

Holbrook, M. B. ve Hirschman, E. C. (1982). The Experiential Aspects of Consumption: Consumer Fantasies, Feelings, and Fun, *Journal of Consumer Research,* 9(2), 132-140, Erişim adresi: https://www.jstor.org/stable/2489122

Karadağ E. (2017). Yüzyıl Ortası Modern Mobilya Üzerine Bir Proje, Erişim adresi: https://www.arkitera.com/gorus/yuzyil-ortasi-modern-mobilya-uzerine-bir-proje/

Karakaş, S. (2017). Psikoloji Sözlüğü: Bilgisayar Programı ve Veritabanı – www.psikolojisozlugu.com (sürüm: 5.2.0/2022)

Kurtoğlu, A. (1986). Mobilya Stillerinin Tarihi Gelişimi. *İstanbul Üniversitesi Orman Fakültesi Dergisi*, 36(3), 70-91, Erişim adresi: https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/175753

Küçükkalay, A.M., (1997). Endüstri Devrimi ve Ekonomik Sonuçlarının Analizi. *Süleyman Demirel Üniversitesi İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi Dergisi*, 2(2), 51-68, Erişim adresi: https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/195233

Peker, O. (2015). *Varlık Olarak Mobilya ve Endüstri Devriminin Mobilya Üzerine Etkiler* (Yüksek Lisans Tezi, Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, Eskişehir), Erişim adresi: https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi

Özel, Y. ve Ürük, Z. F. (2021). Mobilya- Biçim- Tercih. *Avrupa Bilim ve Teknoloji Dergisi*, (23), 589-600. https://doi.org/10.31590/ejosat.888726

Söğüt, M.A. (2004). *Oturma Elemanının Tasarımında Strüktür ve Yüzey Kaplama Malzemesinin Biçime Etkisi* (Sanatta Yeterlik Tezi, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul).

Söğüt, M.A. ve Aytar Sever, İ. (2019). Tasarımda Doğa Etkisi Biyomimikri *Uluslararası Sanat ve Estetik Dergisi,* 2(3), 17-31, Erişim adresi: https://www.researchgate.net/profile/Mahmut-Soeguet/publication/339222901_TASARIMDA_DOGA_ETKISI_BIYOMIMIKRI/links/61fc0cf4007fb50447337e4e/TASARIMDA-DOGA-ETKISI-BIYOMIMIKRI.pdf?_sg%5B0%5D=started_experiment_milestone&origin=journalDetail

Witt, U. (2010). Symbolic Consumption and the Social Construction of Product Characteristics, *Structural Change and Economic Dynamics*, 21(1), 17-25, Erişim adresi: https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0954349X09000836

SUMMARY

Seating furniture, an indispensable component of interior spaces, has undergone a remarkable evolution throughout history, influenced by the changing lifestyles, expectations, and aesthetic preferences of societies. As lifestyles evolved, so did the designs of seating furniture, which came to reflect the diversity, social hierarchies, and cultural identities of their users. This topic holds significance not only because it highlights the functional role of seating furniture but also because it underscores how such furniture helps define social interactions and personal identity within a space.

The history of seating furniture can be traced back to ancient civilizations, with evidence of its use dating back approximately 6500 years. One of the earliest known representations is a clay figurine from around 4500 BC, depicting a human figure seated on a chair with four legs and a backrest. This discovery underscores the longstanding importance of seating furniture in human society. The Sumerians, for example, are recognized as one of the first societies to utilize chairs, as evidenced by sculptures, reliefs, and seals from that era.

Further historical artifacts, such as the chairs found in the tombs of Egyptian kings, highlight the early association of seating furniture with power and status. These ancient chairs were not merely functional items but symbolic representations of authority and dignity. This symbolism persists today, as seen in various cultures where chairs remain emblems of power, such as in the House of Commons in the United Kingdom and Canada.

Throughout history, seating furniture has served as more than just a utilitarian object; it has been a potent symbol of status and identity. In many cultures, the type and style of seating furniture one owns can signify social standing, wealth, and personal taste. For centuries, chairs and thrones were reserved for royalty, clergy, and the elite, while common people used simpler forms of seating such as benches, stools, or the ground itself.

Journal of Interior Design and Academy
INda 2024, 4(1):122-137
e-ISSN: 2791-7436

In designed spaces and among conscious consumers, seating furniture plays a critical role in establishing the identity of a space and signaling social hierarchy. A well-designed chair can dominate a room, creating a focal point and setting the tone for the space. This capacity for personalization and status indication is achieved through various customizable features such as size, color, material, and design. Thus, seating furniture not only serves the practical purpose of providing a place to sit but also contributes to the overall ambiance and identity of a space.

The pursuit of personal status and the desire for unique, customized furniture are deeply ingrained in human behavior. As individuals seek to express their identity and social position, they often turn to personalized furniture. The flexibility of seating furniture to adapt to personal preferences allows it to serve as a canvas for self-expression. By altering features such as dimensions, upholstery, and craftsmanship, individuals can create seating pieces that reflect their personal style and social aspirations.

This phenomenon is not new; throughout history, the elite have commissioned bespoke furniture to assert their status and showcase their wealth. In the Renaissance period, for instance, elaborate thrones and chairs were crafted for nobility, featuring intricate carvings and luxurious materials. These pieces were not only functional but also served as tangible displays of power and prestige. Similarly, in the modern era, high-end designers and manufacturers offer custom-made seating furniture, catering to the tastes of discerning clients who seek to distinguish themselves through their furnishings.

Seating furniture also serves as a reflection of cultural diversity and societal acceptance. Different cultures have developed unique styles of seating, influenced by local materials, traditions, and social norms. For example, traditional Japanese seating furniture, such as tatami mats and zabuton cushions, reflects the cultural emphasis on simplicity, minimalism, and close-to-the-ground living. In contrast, the opulent and heavily ornamented seating of the Baroque period in Europe speaks to a different set of aesthetic values and social structures.

These cultural variations in seating design highlight the importance of context in furniture design. As societies become more diverse and interconnected, there is a growing appreciation for the rich tapestry of cultural influences that shape our living spaces. Modern seating furniture often incorporates elements from various cultures, blending traditional craftsmanship with contemporary design to create pieces that resonate with a global audience.

Beyond its social and cultural significance, seating furniture also has a profound psychological impact on individuals. The design, comfort, and arrangement of seating can influence how people feel and

interact within a space. Comfortable and ergonomically designed chairs can enhance well-being and productivity, while aesthetically pleasing furniture can uplift the mood and create a sense of harmony.

Seating furniture can also affect social interactions. The arrangement of chairs and sofas in a room can facilitate communication, encourage relaxation, or create a formal atmosphere. In public spaces such as offices, cafes, and waiting rooms, the choice and layout of seating can influence how people engage with one another and with the environment. For example, circular seating arrangements can promote inclusivity and collaboration, while linear arrangements may convey formality and hierarchy.

In homes, the placement of seating furniture in living rooms or dining areas can influence family dynamics and social gatherings. Comfortable and inviting seating can encourage family members and guests to spend more time together, fostering stronger relationships and a sense of community. Conversely, uncomfortable or poorly arranged seating can lead to physical discomfort and social discomfort, hindering interactions and communication.

As we look to the future, the design of seating furniture continues to evolve in response to changing lifestyles, technological advancements, and environmental concerns. The rise of remote work and flexible living spaces has led to an increased demand for versatile and multifunctional seating solutions. Designers are exploring new materials and technologies to create furniture that is not only comfortable and stylish but also sustainable and adaptable to various needs.

One notable trend is the use of eco-friendly materials and manufacturing processes. With growing awareness of environmental issues, consumers are seeking furniture that minimizes its ecological footprint. Designers are responding by incorporating recycled materials, sustainably sourced wood, and low-impact manufacturing techniques. This shift towards sustainability is not only beneficial for the planet but also resonates with consumers who prioritize ethical and responsible consumption.

Another emerging trend is the integration of technology into seating furniture. Smart furniture that incorporates features such as adjustable settings, built-in charging ports, and health monitoring sensors is becoming increasingly popular. These innovations enhance the functionality and user experience of seating furniture, making it more responsive to individual needs and preferences.

For instance, ergonomic chairs with adjustable lumbar support and reclining features can improve posture and reduce the risk of back pain for individuals who spend long hours sitting. Smart sofas with built-in speakers and wireless charging can enhance the entertainment experience at home. Moreover, health-conscious designs, such as chairs with sensors that monitor sitting posture and provide feedback, can help users maintain better health and well-being

Journal of Interior Design and Academy
INda 2024, 4(1):122-137
e-ISSN: 2791-7436

Art and fashion have always played a significant role in the design of seating furniture. Throughout history, artistic movements and fashion trends have influenced the aesthetics and styles of furniture. From the ornate and elaborate designs of the Rococo period to the sleek and minimalist lines of mid-century modernism, seating furniture has often mirrored the prevailing artistic and cultural zeitgeist.

In contemporary times, the collaboration between furniture designers and fashion designers has led to innovative and avant-garde seating pieces that push the boundaries of traditional design. For example, renowned fashion houses have ventured into furniture design, creating limited-edition chairs and sofas that are as much works of art as they are functional pieces. These collaborations bring a fresh perspective to seating furniture, blending the worlds of fashion and interior design.

Moreover, the influence of art is evident in the use of bold colors, unconventional shapes, and unique materials in seating furniture. Artistic designs that challenge conventional notions of form and function are becoming increasingly popular, appealing to consumers who seek distinctive and statement-making pieces for their spaces. This intersection of art and furniture design adds a layer of creativity and individuality to seating furniture, making it not only a functional item but also a form of self-expression.

In conclusion, seating furniture is an essential and evolving element of interior spaces, reflecting the changing lifestyles, cultural identities, and social hierarchies of societies. From its early origins as a symbol of power and status to its current role as a versatile and personalized component of modern living spaces, seating furniture continues to shape and be shaped by human behavior and societal trends. Its significance extends beyond functionality, serving as a mirror of social status, cultural diversity, psychological well-being, and artistic expression.

As we move forward, the design of seating furniture will undoubtedly continue to adapt, incorporating new materials, technologies, and cultural influences to meet the diverse needs and preferences of individuals and communities. The trends toward sustainability, technological integration, and artistic innovation will shape the future of seating furniture, ensuring that it remains a vital and dynamic part of our lives. Whether in homes, workplaces, or public spaces, seating furniture will continue to play a pivotal role in defining how we live, interact, and express ourselves.

CC BY NC SA