



BİR FUAYE ALANININ DEĞİŞİMİNİN TEMEL TASAR İLKELERİ AÇISINDAN DEĞERLENDİRİLMESİ

EVALUATION OF THE CHANGE OF A FOYER AREA IN TERMS OF BASIC DESIGN PRINCIPLES

Banu ÇİÇEK KURDOĞLU*

Makbulenur BEKAR**

Öz

İnsanoğlu yapılı ve doğal çevreden sürekli uyarı almaktadır. Açık mekândaki; ağaçlar, kokulu bitkiler, mimari yapılar, iç mekândaki; donatılar, separatörler ve benzeri birçok farklı renk, doku, koku, ölçü ve biçimdeki eleman bu duruma sebep olur. Bu noktada karşımıza tasarım, mekân tasarımı, odak yüzeyleri gibi kavramlar çıkmaktadır. Tüm bu kavramları ortak paydada buluşturan birçok tasarımcı ve tasarım kuramı bulunmaktadır. Gestalt ilkeleri bu kuramların başında gelmektedir. Bunlar yakınlık, benzerlik, tamamlama, şekil-zemin, süreklilik, basitlik ve eşbiçimli uygunluk olarak sıralanabilen algıyı kolaylaştırıcı ilkelerdir. Temel tasar ilkeleri ise gestalt ilkelerinin kurgulanmasında da etkili olan dolayısıyla tasarım aşamasında kullandığımız, tasarımın veya organizasyonun daha iyi algılanmasını sağlayan ilkelerdir. Tasarım kuramı ile alakalı bu ilkelerin yanında işlevsel kriterlerin de yer aldığı bir dizi parametreler çalışma kapsamında ele alınmıştır. Bunlar; benzerlik, kimlikli, işlevsel, estetik, sade, eşsiz, hareketli, birlik, dengeli, egemenlik, süreklilik, şekil-zemin etkisi ve yakınlık sıfatları ile tanımlanmış ve karşıtları ile birlikte "anlamsal farklılaşım ölçeğinde" kullanılmışlardır. Yapılan bu çalışma kapsamında, 2017 yılında projesi hazırlanan ve uygulanan "KTÜ Orman Fakültesi Fuaye Alanı Yaş Kütüğü Duvar Tasarımı" iç mekân projesi kullanıcıları tarafından tasarım ilkeleri açısından değerlendirilmiştir. Tasarım sürecinde ele alınan estetik ve işlevsel faktörler uygulandıktan sonra kullanıcıları tarafından değerlendirilmiş ve elde edilen sonuçlar doğrultusunda benzer tasarım ve uygulamalar için öneriler sunulmuştur. Elde edilen sonuçlara göre; "süreklilik" (6,34) parametresi en yüksek çıkan sonuçlar arasında iken "eşsiz" parametresi (3,73) alınan en düşük sonuçlar arasındadır.

Anahtar Kelimeler: Mekan Tasarımı, Fuaye Tasarımı, Gestalt İlkeleri, Temel Tasarım İlkeleri.

Abstract

People are constantly alerted to the built and natural surroundings. Open space; trees, fragrant plants, architectural structures, indoors; different colors, textures, odors, sizes and shapes of elements cause this situation. In this context, concepts, design, space design, focus surfaces are very important terms. There are many designers and design theories that exploring all these concepts. Gestalt principles are at the beginning of these theories. These are principles such as affinity, similarity, complement, shape-ground, continuity, simplicity, uniformity, conformity. Basic design principles are principles that are effective in the construction of gestalt principles and enable us to better understand the design or organization we use in the design phase. In addition to these principles related to design theory, a number of parameters are included in the scope of the study, including functional criteria. These are defined by their similarity, identity, functional, aesthetic, simple, unique, moving, unity, balance, sovereignty, continuity, shape-ground effect and proximity and they are used with "semantic differentiation scale" together with their opponents. Within the context of this study, the "Karadeniz Technical University Faculty of Forestry Foyaya Space Age Log Wall Design" prepared and applied in 2017 was evaluated in terms of design principles by interior space users. It was then evaluated by the users. suggestions for similar designs and applications were presented in the direction of the obtained results. According to these results; While the "continuity" (6,34) parameter is among the highest results, the "unique" parameter (3,73) is among the lowest results. The aesthetic and functional factors considered in the design process were applied.

Keywords: Space Design, Foyer Design, Gestalt Principles, Basic Design Principles.

GİRİŞ

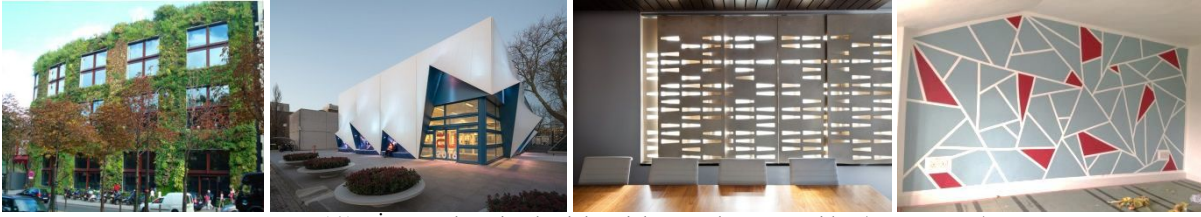
İnsan, doğal çevre ile etkileşimde bulunup, önce çevreyi algılar ve sonra çevreye uyum sağlamak ve varlığını devam ettirebilmek için ise çevresini farklılaştırır. Fiziksel bir çevre olan iç mekân ile insan arasında ise daha karmaşık bir etkileşim, diğer bir deyişle ise bir iletişim söz konusudur. Bu bağlamda mekânı oluşturan yüzeylerden gelen ve mekânın fonksiyonlarını destekleyen nitelikteki ifadelerin gücü iletişimi direkt olarak etkilemektedir. Bu iletişim içerisinde insan, içinde bulunduğu çevreden etkilenmekte ve bu da davranışlarına etki etmektedir (Aydıntan, Sagsöz 2009). Bu bağlamda Hasol (2002) mekân kavramını şöyle tanımlamaktadır "İnsanı çevreden belli bir ölçüde ayıran ve içinde eylemlerini sürdürmesine elverişli boşluk", "Mimari mekân yaratmak geniş anlamdaki doğadan veya peyzaj mekânından insanın kavrayabileceği bir bölümü sınırlamaktır". Hasol sözlerinin devamında ünlü mimarlık kuramcısı B.Zevkinin

* Doç. Dr., Karadeniz Teknik Üniversitesi, Orman Fakültesi Peyzaj Mimarlığı Bölümü

** Arş.Gör., Karadeniz Teknik Üniversitesi, Orman Fakültesi Peyzaj Mimarlığı Bölümü

şu sözleri ile devam etmektedir “iç mekânı, kentsel mekânı, ekonomik, toplumsal, entelektüel, teknik, işlevsel, mekânsal dekoratif değeri ile coşku ve hayranlık yaratan yapı, mimarlık yapıtıdır.” (Hasol, 2002).

Tasarımcılar, hedeflerine tasarladıkları şeylerin gelecekteki ve güncel kullanıcılarına yönelik değişip hitap edebildikçe yaklaşmaktadır (Sanders, Stappers 2008). Tasarım kavramının ise, birçok tanımı bulunmaktadır. Ölçü biçim pozisyon içeren bir organizasyon olan tasarım kavramını Önal (2011) problem çözme süreci, kara verme, deneme-yanılma süreci olarak araştırmacıdan araştırmacıya değiştiğini söylemektedir. Mekân tasarımı ise, günlük yaşantımızda kabuğumuzu oluşturan, dış dünya ile bağlantımızı somut olarak şekillendiren bir etkiye sahiptir. En genel tanımı ile bir mekân günlük yaşantımızda sosyal örgütlenmenin bir ifadesidir. Çünkü mekân, insanın, insan ilişkilerinin ve bu ilişkilerin gerektirdiği donatıların içinde yer aldığı, sınırları olan, örgütlenmenin yapı ve karakteristiğine göre şekillenen tanımlı bir boşluktur. Tasarlanan mekân, akılda planlanan ön tasarım; kavramı fonksiyonel ve simgesel olarak dışa vurabilen bir kabuk olarak ele alınmaktadır. En nihayetinde mekân insanın bir ihtiyaca ve isteğe yönelik olarak doğal çevrede oluşturduğu bir sınırlama, yapay bir farklılaşım, bir kurgulamadır (Turgay, Altuncu 2011). İç mekân ve açık mekân tasarımlarında yüzey tasarımları önemli düşey elemanlar arasındadır. Kullanıcıların odaklarını toplamak amaçlı yapılan yüzeyler, en nihayetinde “odak yüzey” anlamında kullanılmaktadır. Odak yüzeyi insan ve iç mekân arasındaki iletişimde aracı, yani köprü görevi görmektedir. Mekânı yüzeyler aracılığı ile algılayan insan, iletilen mesajları da odak yüzeyleri aracılığı ile almakta ve mekânın fonksiyonunu desteklemektedir. Bu fonksiyonlar karşısında yüzeyler bir takım öznel değerlendirmelerini yansıtan davranışlarda bulunur. Odak yüzeylerinden gelen bu işlevi destekleyen mesajlar, yüzey üzerindeki soyut ya da somut biçimsel düzenlemeler ile görsel algılaya yoluyla gerçekleşmektedir (Aydıntan, Sagsöz 2009). İç ve dış mekân da bu yüzeylerin birçok örneği bulunmaktadır (Şekil 1).



Şekil 1. İç ve açık mekânlardaki odak yüzeylerine örnekler (URL-1-2-3-4)

Bu yüzeylerin tasarlanma aşamalarında birçok tasarım kuramı kullanılmaktadır. Bu kuramların başında gelen Gestalt kuramı, görsel bir organizasyonun oluşturulması ve tasarlanabilmesi için olması gereken kavramsal ifadeleri ortaya çıkartmayı hedeflemektedir. Bu kuram kapsamında, ‘bütünün parçalarının toplamından farklı’ olduğu ifade etmektedir. Yani algılaya eyleminin, bir bütünün parçaları ile oluşan yapısal özellikleri içerdiği varsayım, kuramın temelini oluşturmaktadır (Tekel vd 2016, Pinna, 2010; Wertheimer, Reizler, 1944; Kohler, 1967; Koffka, 1935). Gestalt kuramcılarının Wertheimer’in görsel tasarım ilkelerinin sezgisel olarak aslında her bireyin içinde var olduğunu söylemektedir. Wertheimer’e göre görsel dünya o kadar kaos halindedir ki, insanoğlunun bu kaosu atlatılabilmek için çevresini en basit haliyle algılamaya çalışmaktadır. Bu tasarım organizasyonu sürecinde kişiler, objelerin ortaya koyduğu organizasyonu algılamaktadır (Günay, 2007; Tekel vd, 2016).

Gestalt kuramının kelime anlamı: “zihinsel örüntüler ve biçimler” olarak tanımlanabilmektedir. Aynı zamanda “tasarlanmış parçaların oluşturduğu anlamlı bütünün organizasyonu ve işleyişi” anlamında olan “anlamın biçimi” olarak ise kısaltılan kavramdır. Kuramın temel hedefi görsel algıya dayanmaktadır. Bu kuram problem çözme eyleminin rastlantısal değil, bilinçli bir süreç olduğunu ortaya koymaktadır (Erkan, 2006; Atakan 2014’den alınmıştır). Bu kurama göre aşağıdaki algılaya ilkeleri ortaya konulmaktadır. Bu ilkeler daha önceden yapılan çalışmalar değerlendirilerek oluşturulmuştur (Derman, 2010; Turgut, 2011’den alınmıştır, URL-5-6, Wertheimer, Riezler, 1944; Ergün, 2017; Kohler, 1967; Koffka, 1935)

• **Şekil-zemin ilişkisi:** Yüzey tasarımında şekil ve zemini arasındaki ilişkisinden yola çıkan ilkeler arasındadır. Yapılan bu ilke doğrultusunda, Ortaya koyulan şekil ve bütün ilişkinin oluşturduğu kompozisyonlar tasarımcı isteğine göre zıtlık gösterebilmektedir. Birbirleri arasındaki ilişki zıtlık ile belirgin hale gelmektedir. Bu oluşum, renk, doku vs. gibi değişimler ile ortaya konulmaktadır.

• **Denge:** İnsan gözü, doğası gereği her zaman simetri ile ortaya çıkan bir dengeyi arayış içinde olmuştur. Denge unsuru daima keskin bir simetri ile birlikte tasarlanması zorunlu olmamakla birlikte, doku, biçimler arasındaki boyut ilişkisi, renk ilişkisi gibi farklı pozisyonlar oluşturularak denge sağlanabilmektedir.



• **Uyumluluk:** Tasarım içerisinde biçimlerin biçimsel karakterlerinin simgeledikleri formlarla olan ilişkileri ve ifade ettiklerinin uyumluluğu ilkesidir. İlke genel tanımı ile tasarımın bütünündeki parçaların birbirileri ile olan uyumu işlemektedir.

• **Algısal gruplama:** Birbirleri ile etkileşimde de yakın olan grupların, uzak olanlardan ziyade belirgin grupların birlikte algılanması işleyen ilkedir.

• **Benzerlik:** Benzerlik ilkesi, benzer formların grup halinde birlikte algılanmasından ziyade aslında birbirinden farklı olmalarının oluşturduğu durumdur.

• **Yakınlık:** İnsanlar çeşitli nesnelere algılandıkça birbirlerine yakın olanları bir bütün grup halinde algılamaktadır. Bu algı, tasarımı daha iyi ifade edip özümsemesini sağlamaktadır.

• **Tamamlama İlkesi:** Bu ilkeye göre nesnelere tamamlanmamış olsa bile insanlar bu parçaları zihninde tamamlayıp bütün bir şekil, harf, resim gibi algılayabilmektedir. Yani bütünü oluşturan bütün parçaların olmadığı zaman dahi insan algısı bu görsel parçaları tamamlamaktadır.

• **Ortak Kader İlkesi:** Bu ilkeye göre parçalar düzgün bir izi takip edecek şekilde sıralı olarak algılanmaktadır. Aynı zamanda insanlar, görsel duyu biçimlerini kullanarak insanların yörünge üzerindeki hareketli öğelerden oluşan objeyi algılamaktadır. Bu ilke aynı hareket eğiliminin sonucunda aynı yörüngedeki parçaları bir arada gruplanmış nesnelere ifade etmektedir.

• **Süreklilik İlkesi:** Süreklilik ilkesi tasarımlarda, kavram olarak devam eden anlamında kullanılmaktadır. Biçimlerin parçalarının bir grup oluşturuyormuş ve insanların bu formları algılama halinde olduğunu ve bu nedenle bir nesnenin parçalarının, yakın konumlandırıldıkları takdirde algıda bütünlük oluşturduklarını belirtmektedir.

• **Prägnanz İlkesi:** Bir nesnenin parçaları eğer düzenli, basit ve sıralı bir dizin oluşturuyorlarsa grup oluşturuyorlarmış gibi algılanırlar. Çünkü insanlar dünyayı algılandıkça kaos ve yabancı olanı ortadan kaldırırlar ve gerçekliğin en net (yalın) durumunu gözlemleyebilsinler. Algılama süresince oluşturulan bu ifade, zihnin konumsal ilişkileri ve üstün tuttuğu evrensel düzen unsurlarının yardımıyla oluşmaktadır.

• **Basitlik:** Basitlik ilkesine göre insan doğası gereği basit olan kompozisyonları ya da görselleri daha kolay algılamaktadır. Çünkü insanlığı, karmaşık zor olaylar yerine daha yalın ve düzenli olan organizasyonları algılamaktadır. Kısacası yalın yani düzenli bir şekilde organizasyonu kurulmuş şekiller karmaşık biçimlere oranla daha kolay algılanmaktadır.

Zihindeki tasarım kararlarının, kuram ve ilkeler dâhilinde ortaya konulmasını içeren tasarım sürecinde en doğru ve anlaşılır bir organizasyon oluşturabilmesi için uyum, zıtlık, egemenlik, denge, birlik gibi temel tasarım ilkeleri kullanılmaktadır (Wong,1993; Wertheimer, 1944; Wender ve Roger, 1995; Pinna, 2010; Sarı, Karaşah 2018). Bu ilkeler tasarım kuramlarının doğru bir kompozisyon oluşturmasına imkân sağlar. Literatürde önerilen çeşitli tasarım kuramlarına göre, başarılı bir tasarım ortaya koyulabilmesi, temel tasarım ilkelerinin iyi bir şekilde kompozite edilebilmesi gerekmektedir (Tablo 1).

Tablo 1. Temel tasarım ilkeleri (Robinson, 2004; Churchman, 1971; Güneroğlu, Bekar 2018; MEGEP, 2007; Karaşah, Var 2012; Çubukçu, Gökçen Dünder 2007)

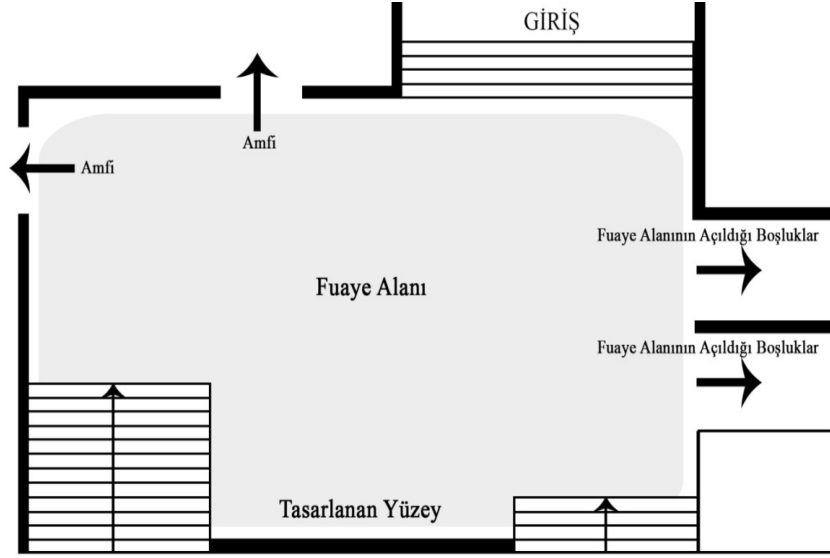
Zıtlık	Zıtlık ilkesi bir organizasyonda dengeyi oluştururken sıradanlığı kırar. Monotonluktan uzaklaştırır.
Egemenlik	Tasarımı oluşturan öğelerin, bir diğerinin diğer parçalara göre üstünlük kazanmasıdır. Göz ilk olarak egemen öğeyi algılar.
Denge	Tasarımı oluşturan her öğenin birbirleri ile birbirleri ile denge kurmaları istenir. Aralarında renk, ölçü vs. değişikliklerde denge aranır.
Birlik	Tasarımda bir araya gelen parçaların birbirleri ile dengeli ve uyumlu bir beraberlik oluşturmasıdır.
Vurgu	Tasarımı oluşturan parçalardan bir kısmının diğerlerine göre daha ön plana çıkmasıdır. Renk, doku, çizgi gibi birçok tasarım elemanı ile vurgu etkisi yaratılabilmektedir.

Yapılan bu çalışma kapsamında, 2017 yılında projesi hazırlanan ve uygulanan “KTÜ Orman Fakültesi Fuaye Alanı Yaş Kütüğü Duvar Tasarımı” iç mekân projesi kullanıcıları tarafından değerlendirilmiştir. Anket kapsamında oluşturulan parametreler temel tasarım öğe ve ilkeleri ile Gestalt kuramının ilkeleri değerlendirilerek oluşturulmuştur. Tasarım sürecinde ele alınan estetik ve işlevsel faktörlerin uygulandıktan sonra kullanıcıları tarafından değerlendirildiği ve elde edilen sonuçlar doğrultusunda benzer tasarım ve uygulamalar için önerilerin sunulduğu bir makale hazırlanmıştır.

MATERYAL VE YÖNTEM

KTÜ Fuaye Alanı Yaş Kütüğü duvar tasarımı, 2017 yılında projesi hazırlanan ve uygulanmış iç mekân projesidir. Tasarımın genel konsepti hazırlanırken, fuaye alanının genel amacı düşünülerek tasarlanmıştır. KTÜ Orman Fakültesi fuaye alanı bir çok etkinlik için kullanılan çok amaçlı bir boşluktur.

Gerek sahip olduğu alan metrekaresi gerekse ferah ortamı sayesinde birçok meslek dalı için sergi, kokteyl, tanıtım, sunum alanı olarak kullanılmaktadır. Ayrıca fuaye, eğitim-öğretim dönemi içerisinde kullanılmakta olan iki amfiye açılmaktadır. Alanı, amfiden çıkan öğrenciler, ders arasında oturma-dinlenme, sohbet etme, bekleme amaçlıda kullanılmaktadır. Aynı zamanda fakültenin öğrenci girişine de açılan bu boşluk yaklaşık 100 metrekareden oluşmaktadır (Şekil 2).



Şekil 2. Fuaye alanı plan şeması

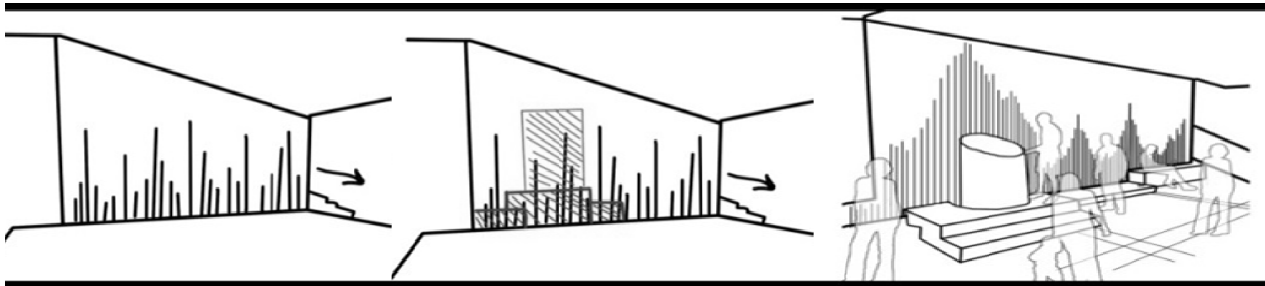
Fakülte bünyesinde gerçekleştirilmekte olan mezuniyet töreninde, fakülte birinci, ikinci ve üçüncülerinin yaş kütüğüne isimlerini çakma merasimi için bir toplanma/kutlama alanına ihtiyaç duyulmuştur. Bu durum karşısında bina genelinde yapılan değerlendirme sonucunda;

-Orman Mühendisliği Bölüm girişindeki fuaye alanının bu amaç için potansiyel bir boşluk olduğu kararı alınıp, ardından bu amaca yönelik tasarlanması kararı alınmıştır. Bu yönde oluşturulan bir tasarım ekibi ile çalışmalara başlanmıştır

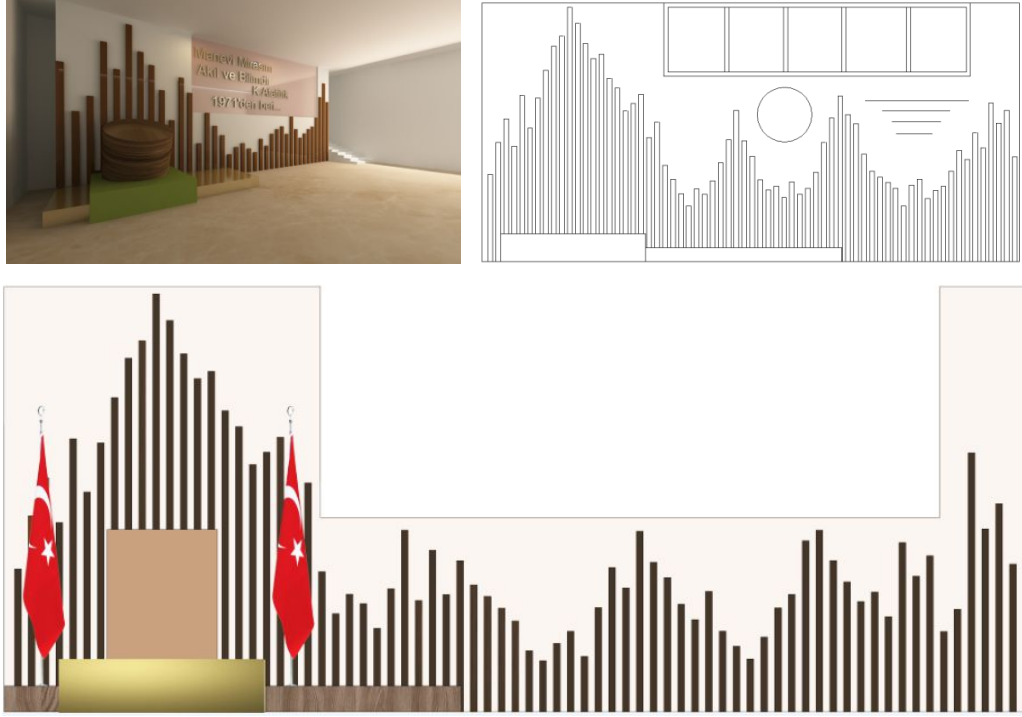
Tasarım süresince birçok tasarım desenleri denenmiştir. Ortak çıkış noktası (semantik değer) mezuniyet törenindeki "heyecan ve ritim duygusu" olmuştur. Bu kavramların kelime anlamı ve insan üzerinde yaşattığı etkilerden yola çıkılarak Şekil 3'deki eskizler yapılmıştır. Üretilen eskizlerde heyecan ve ritim duygularını biçimsel olarak destekleyen yaklaşımlar aynı zamanda orman fakültesi bünyesinde bir törene hizmet edeceği düşünülerek bir orman silüeti de yaratacak yönde olmuştur. Bu silüet yaratılırken benzerlik ve zıtlık, süreklilik, egemenlik, denge ve birlik ilkeleri uyarınca tasarım seçenekleri (sentaktik değer) üretilmiştir. Eskiz çalışmalarında mezuniyet töreni esnasında gerekli bazı durumlar için çözümler üretilmiştir. Bunlar;

- Tasarımın üniversite amblemini içermesi,
- Üniversite flaması ve Türk Bayrağı için yer imkânının olması,
- Yaş kütüğünün belirgin ve dikkat çekici konumda olması,
- Yaş kütüğüne isimleri çakılacak öğrencilerin bir platform üzerinde olabilmeleridir.

Eskiz aşamasından sonra çalışma 3D ve 2D programlar ile devam etmiştir. Yapılan eskiz çalışmaları geliştirilerek 3Dmax, AutoCAD ve Photoshop programları ile dijital görseller elde edilmiştir (Şekil 3-4-5).



Şekil 3. Yapılan eskiz çalışmaları



Şekil 4. 3 boyutlu ve 2 boyutlu çalışma aşamaları



Şekil 5. Uygulanmış nihai "KTÜ Fuaye Alanı Yaş Kütüğü Duvar Tasarımı"

Tasarım aşamalarından sonra nihai proje için malzeme seçimi yapılmıştır. Doğal malzemelere, tasarımın orman fakültesine hizmet etmesi sebebiyle öncelik verilmiştir. Duvar yüzeyinde ritim ve hareketliliği simgeleyen lineer çubuklar ve kaide ahşap malzemeler kullanılarak yapılmıştır. Kaidenin farklı bir rengi olması sebebiyle gold boya ile üzeri boyanmıştır (Şekil 4). Uygulama sonucu fuaye, hem törene olanak sunan hem de duvarında estetik bir panosu olan özel bir boşluğa dönüşmüştür (pragmatik değer) (Şekil 5). Panoya uygulama aşamasında gerek estetik gerekse işlevsel açıdan tamamlayıcı bir unsur olarak oturma birimi eklenmiştir (Şekil 5).

Yine bu makale kapsamında projenin tasarım ve uygulama sürecinde ele alınan kriterleri sağlayıp sağlamadığı fuaye alanının kullanıcıları tarafından değerlendirilmiştir. 2017 yılında projesi hazırlanan ve uygulanan "KTÜ Orman Fakültesi Fuaye Alanı Yaş Kütüğü duvar tasarımı" iç mekân projesi, Anlamsal Farklılaşım Ölçeği'nin kullanılmış olduğu bir anket çalışmasında bazı temel tasarım ilkeleri ve Gestalt ilkeleri uyarınca oluşturulmuş birbirine zıt sıfat çiftleri açısından değerlendirilmiştir (Günay, 2007; Tekel vd 2016; Erkan, 2006 Atakan 2014'den alınmıştır; Aydın, Sagsöz 2009). Bu değerlendirme kapsamında, 7'li



ölçek kullanılmıştır (Gür, 1996; Güneroğlu, 2017). Alanı bilen ve kullanmakta olan öğrenciler üzerinde gerçekleştirilen değerlendirmeye ait anket formunda yaş kütüğü duvar tasarımı uygulamasının fotoğraflarına da yer verilmiştir.

Anketlerde kullanılmak üzere belirlenen 13 parametrenin sorgulanması için her parametreye dair anlaşılır sorular oluşturulmuştur. Tüm parametreler toplamda 13 soru haline getirilerek “Likert Tutum Skalası”nın kullanımıyla değerlendirilmiştir. Ankete katılan kişilerin bu yargılara katılma durumlarını +1, +2, +3, +5, +6, +7 (en az, daha az, az, orta, çok, daha çok, en çok) şeklinde puanlanması istenmiştir. Puanlamada +7 değeri istenen özelliklerin sağlanmış olduğunu, ‘+1’ değeri ise o özelliklerin sağlanmadığını ifade etmektedir. Anket çalışmasında alanın mevcut durumunu ortaya koyan fotoğraflar kullanılmıştır (Şekil 5). Oluşturulan anket soruları 100 katılımcı üzerinde uygulanmıştır. Katılımcıların %75’i peyzaj mimarlığı öğrencisi, %15’i akademisyen %10’u mimarlık öğrencilerinden oluşmaktadır. Yaklaşık olarak 10 dakika süren anket görüşmeleri katılımcılarla bire bir olarak gerçekleştirilmiştir.

BULGULAR

Yapılan bu çalışma kapsamında 100 katılımcı ile gerçekleşen anket çalışması ile bulgular elde edilmiştir. Parametrelere verilen toplam değerler hesaplanmış ve toplam/genel ortalama değerleri elde edilmiştir. Tasarımda en düşük değerleri (3.73) “eşsiz” parametresi almıştır. En düşük değerlerin eşsiz parametresi olmasına rağmen oluşturulan çizelgede estetik olma durumu ortalama değer üzerinde olan bir değere (5.1) denk gelmektedir. “süreklilik”, “egemen unsur var” ve “birlik etkisi var” parametreleri ise olumlu yönde öne çıktığı görülmektedir. Anket sonuçları arasında parametrelerin sonuçlarında çok düşük herhangi bir aralık tespit edilmemiştir (Tablo 1).

Tablo 1. Ele alınmış tasarım parametreleri açısından toplam değer ve ortalama değer

	Toplam	Genel ortalama
Benzer	400	4,4
Kimlikli	527	5,27
İşlevsel	472	4,72
Estetik	510	5,1
Sade	498	4,98
Eşsiz	373	3,73
Hareketli	560	5,6
Dengeli	566	5,66
Birlik var	614	6,14
Egemen unsur var	602	6,02
Süreklilik var	634	6,34
Şekil-zemin etkisi var	498	4,98
Yakın	463	4,63

Parametrelerin tasarımı uygulanmış yüzeyin algılanmasındaki etkili farklılıklarının istatistiksel olarak anlamlı olup olmadığını belirlemek için SPSS (v.23.0) kullanılarak One-Sample T testi yapılmıştır. Testin sonuçları temel tasarım parametreleri açısından istatistiksel olarak farklı etkilediğini göstermektedir (p<0.01) (Tablo 2). Dolayısıyla ele alınmış temel tasarım ve Gestalt kuramı parametrelerinin uygulanan yüzeyi algılama konusunda önemli bir faktör olduğu sonucu ortaya çıkmaktadır (Tablo 2).

Tablo 2. Tasarım Parametrelerinin Yarattığı Farklılıkların Değerlendirilmesi

	t	df	Std. Deviation	Mean Difference
Benzer	22,578	99	1,94884	4,40000
Kimlikli	29,700	99	1,77443	5,27000
İşlevsel	22,334	99	2,11335	4,72000
Estetik	28,867	99	1,76670	5,10000
Sade	31,216	99	1,59532	4,98000
Eşsiz	21,438	99	1,73993	3,73000
Hareketli	33,539	99	1,66969	5,60000
Dengeli	36,471	99	1,55193	5,66000
Birlik	56,713	99	1,08265	6,14000
Egemenlik	39,329	99	1,53070	6,02000
Süreklilik	68,649	99	,92354	6,34000
Şekil-zemin etkisi	23,677	99	2,10329	4,98000
Yakınlık	38,754	99	1,19473	4,63000



Belirlenmiş temel tasar ve Geştalt kuramı parametreleri ile tasarlanan yüzeyin algılanması arasında ilişkinin olup olmadığı çeşitli istatistikler çalışmalar ile açıklanmıştır. Bu nedenle korelasyon analizi yapılmıştır. Parametreler arasında yapılan korelasyon analizi ile parametrelerin birbirleri olan ilişkileri belirlenmiştir. Spearman One Tail korelasyon katsayıları %99 önem düzeyinde hesaplanmıştır (Tablo 3). Analiz sonucunda en yüksek korelasyonlar “ dengeli”-“birlik” arasında $r=0.842$, “işlevsel”-“estetik” $r=0.756$, “hareketli”-“ dengeli” arasında $r=0.752$, “hareketli”-“ dengeli” arasında $r=0.702$ sonucu ($p<0.01$) elde edilmiştir. Sonuçta, uygulanan tasarımda temel tasar ilkelerinin uygulamaya veri sağladığı görülmektedir. Tüm verilere ait korelasyon bilgileri Tablo 3’te verilmiştir.

Tablo 3. Uygulanmış tasarımın ele alınmış tasarım parametreleri ile ilişkisi

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
A	1												
B	-,401**	1											
C	-,666**	,659**	1										
D	-,589**	,694**	,756**	1									
E	-,044	,125	,305**	,316**	1								
F	-,600**	,669**	,641**	,689**	,338**	1							
G	-,536**	,412**	,475**	,498**	,167*	,619**	1						
H	-,507**	,471**	,574**	,655**	,304**	,586**	,752**	1					
I	-,372**	,469**	,455**	,561**	,264**	,489**	,676**	,842**	1				
J	-,562**	,562**	,625**	,610**	,252**	,710**	,580**	,544**	,597**	1			
K	-,278**	,358**	,305**	,413**	,246**	,372**	,654**	,606**	,713**	,560**	1		
L	-,576**	,659**	,596**	,539**	,136	,598**	,624**	,686**	,571**	,581**	,429**	1	
M	,174*	,694**	,145	-,045	,314**	,083	,049	,111	,148	,287**	,130	,107	1

A: Benzer B: Kimlikli C:İşlevsel D:Estetik E:Sade F:Eşsiz G:Hareketli H:Dengeli I:Birlik J:Egemenlik K:Süreklilik L:Şekil-Zemin etkisi M:Yakınlık
*($p<0.05$), ** ($p<0.01$)

Çalışmanın bundan sonraki istatistiksel çözümü faktör analizi kullanılarak ele alınmış tasarım parametrelerinden etkin olanları belirlemek şeklinde devam etmiştir. Temel bileşenler analizi ile tasarım ilkelerinin ortaya çıkmasında en etkili ilk bileşenler bulunmuş ve faktör analizi gerçekleştirilmiştir (Tablo 4). Tablo 4’de 3 faktör grubu ve her bir parametre faktör grupları altındaki ağırlıkları verilmiştir. Sonuçlara göre eşsiz” parametresi en büyük ağırlığı (,832) 1. faktör altında, “yakınlık” parametresi (,590) en büyük ağırlığı 2. faktör grubu altında ve yine “yakınlık” parametresi en büyük ağırlığı (,649) 3. faktör grubu altında almıştır (Tablo 4). 1. Faktör grubu çalışma kapsamında ele alınmış 10 parametrenin bir arada olduğu, projenin tasarımında ele alınmış olan parametreleri içine alan yüksek faktör yüklerine sahiptir. Bu sonuç da yine çalışmanın başlangıcında seçilen tasarım parametrelerinin doğru ve yerinde olduğunu göstermektedir. Bu grup “etkin tasarım parametresi grubu” olarak adlandırılabilir. Bu parametrelerin tasarım problemleri ile ilişkili olduğu yapılan bu istatistiksel çalışmalar ile desteklenmektedir.

Tablo 4. Etkin Tasarım parametrelerini belirlemek için yapılan faktör analizi

	Faktör Yükleri		
	1	2	3
Benzer	-,677	,506	,190
Kimlikli	,749	-,207	,338
İşlevsel	,812	-,227	,207
Estetik	,831	-,141	,073
Sade	,470	,514	,040
Eşsiz	,832	-,182	,113
Hareketli	,759	,113	-,354
Dengeli	,800	,221	-,249
Birlik	,749	,304	-,256
Egemenlik	,749	-,029	,290
Süreklilik	,581	,417	-,381
Şekil-zemin etkisi	,697	-,213	,052
Yakınlık	,249	,590	,649

SONUÇ VE ÖNERİLER

Yapılan bu çalışma kapsamında uygulanmış olan proje, belirlenmiş parametreler açısından kullanıcılar tarafından değerlendirilmiştir. Elde edilen veriler doğrultusunda, tasarımda en düşük değerleri (3.73) “eşsiz” parametresi almıştır. “Süreklilik”, “egemen unsur var” ve “birlik etkisi var” parametreleri ise



olumlu yönde öne çıktığı görülmektedir. Anket sonuçları arasında çok kötü ve kötü aralıklarına herhangi bir parametre denk gelmemiştir (Tablo 1-2). Yapılan istatistiksel çalışmalarla temel tasar ve Geştalt ilkelerinin, kullanıcılarının tasarlanan yüzeyi algılaması konusunda kolaylıklar sağladığı ortaya konmuştur (Tablo 3). Spearman One Tail katsayıları %99 önem düzeyinde hesaplanmıştır (Tablo 4). Analiz sonucunda en yüksek korelasyonlar “dengeli”-“birlik” arasında $r=0.726$ ve “hareketli”-“dengeli” $r=0.715$, “estetik”-“eşsiz” arasında $r=0,706$, “kimlikli”-“işlevsel” arasında $r=0,702$ sonucu ($p<0.01$) elde edilmiştir. Sonuçta, uygulanan tasarımda temel tasar ve Geştalt ilkelerinin uygulamaya veri sağladığı görülmektedir. Yapılan son analiz olan faktör analizinde ise; 1. Faktör grubu içine giren ve oldukça yüksek faktör yükleri olan “benzer, kimlikli, işlevsel, estetik, eşsiz, hareketli, dengeli, egemenlik, birlik ve şekil-zemin etkisi” parametrelerinin bu tasarım probleminin çözümü için etkisini kanıtlamıştır. Benzeri tasarım problemlerinin çözümü için de ele alınıp değerlendirilmesi ve bu yönde seçenekler üretilmesi gereği bir kez daha ortaya konmuştur.

Çalışma kapsamında, yapılan istatistiksel veriler sonucunda elde edilen başlıca sonuç şu şekilde özetlenmektedir:

“Tasarım süresince kullanılan temel tasar ve Geştalt kuramı ilkeleri, tasarımın daha iyi algılanmasını sağlamış, kullanılan bu parametrelerin (benzer, kimlikli, işlevsel, estetik, eşsiz, hareketli, dengeli, egemenlik, birlik ve şekil-zemin etkisi) kullanıcılar tarafından anlamlı çıktığı yapılan istatistiksel çalışmalar neticesinde de vurgulanmıştır. Bu sonuç daha önceden yapılmış olan çalışmaları desteklemekte, yapılacak olan çalışmalar için ise önemli bir rehber niteliği taşımaktadır. Aynı zamanda oluşturulan tasarımın kullanıcılar tarafından, bu parametreler doğrultusunda anlamlı çıkması tasarımın hedefine ulaştığını bizlere göstermektedir.”

Tüm bu veriler doğrultusunda, yapılan bu çalışma kapsamında şu önerilerde bulunulmuştur;

Temel Tasar ve Geştalt ilkeleri göz önünde bulundurularak oluşturulan tasarımlar;

-Tanımlı ve estetik ürünler ortaya çıkartmaya imkân sağlamaktadır.

-Yüzeylerin ya da tasarım alanlarının kalitesini artırır.

-Görsel zıtlıklar ile kullanıcıların gördüklerini daha iyi algılamalarını sağlar.

-Parçaların bütün ile entegrasyonunu sağlar.

-Tasarımın en önemli görülen kısmının daha baskın olmasını sağlar,

-Dikkat ve ilgileri tek noktada toplarlar.

-Bütüncül görsel temanın ortaya çıkmasına imkân sağlar.

-Verilmesi istenen “ana tasarım mesajının” karşı tarafa doğru şekilde aktarımını sağlar.

-Dengeli kombinasyonlar oluşturur.

Peyzaj mimarlığı, iç mimarlık ve mimarlık gibi meslek disiplini çalışmalarında, tasarım kalitesini etkileyen parametrelerin proje geliştirmenin en başından itibaren titizlik ile ele alınması tasarımın başarısını önemli oranda etkilemektedir. Bu yöntemlerin en başında ise temel tasar ve Geştalt kuramı ilkelerinin doğru kullanımından geçmektedir. Ayrıca tasarım sürecinin ardından tasarımın uygulanacak olması, uygulama projesi ve yerinde gözlemin gerekliliklerini yerine getirmemizi sağlamıştır. Sonuçta; tasarım ve uygulama entegrasyonuna yönelik kurgulanan proje uygulanmış ve KTÜ Orman Fakültesi fuaye alanının değişimi gerçekleştirilmiştir. Proje süresince fakültenin gereksinimleri, estetik ve işlevsel parametreleri ile tasarım ilkeleri harmanlanarak nihai proje uygulanmıştır. Sonuçta çok fonksiyonlu bir fuaye alanı oluşturulmuştur. Bu süreçte her tasarımın sonsuz çözümünün olduğu ve estetik kaygıların ise tasarımcıdan tasarımcıya değiştiği unutulmamalıdır. Proje kapsamında “en güzel proje” oluşturulmasından ziyade, alan potansiyeline ve ihtiyaçlarına yönelik temel tasar ilkeleri ve Geştalt kuramı ile “en doğru proje” tasarlanıp uygulanmıştır.

Teşekkür: Proje süresince, tüm aşamalarda bizden desteğini esirgemeyen KTÜ Orman Fakültesi Dekanlığına ve uygulama aşamasını gerçekleştirmemize destek veren KTÜ Orman Endüstri mobilya atölyesine teşekkürü bir borç biliriz. (Tasarım ve uygulama Doç.Dr. Banu KURDOĞLU ve Arş.Gör.Makbulenur BEKAR tarafından gerçekleştirilmiştir)

KAYNAKÇA

- Atakan, G. (2014). *Yaratıcı Tasarım Sürecinde Bilişsel Yaklaşım ve Üstbilişsel Farkındalık*. Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, İçmimarlık ve Çevre Tasarımı Ana Bilim Dalı, Yüksek Lisans Tezi, Ankara
- Aydıntan, E., Sağsöz, A. (2009). *Grafik Tasarım ve İç Mekan*. Mimarlar Odası Trabzon Şubesi Yayınları
- Churchman, C. W. (1971). *The Design of Inquiring Systems Basic Concepts of Systems And Organization*. Basic Books Inc. Publishers.
- Çubukçu, E., Dündar, Ş. G. (2007). Can creativity be taught? An Empirical Study on Benefits of Visual Analogy in Basic Design Education. A | Z ITU Journal of the Faculty of Architecture, 4(2), 67-80.
- Ergün, O. (2017). *Gestalt İlkeleri-Basitlik*. <http://onurkanergun.com/gestalt-ilkeleri-basitlik/> (erişim: 18.07.2018).
- Günay, B. (2007). Gestalt Theory and City Planning Education. *METU JFA* . 24(1) 93-113



- Güneroğlu N. (2017) Akarsu Rehabilitasyonunun Peyzaj Kalitesi Üzerindeki Etkileri. *Artvin Çoruh Üniversitesi Orman Fakültesi Dergisi*, 18, 10-20.
- Güneroğlu N., Bekar M., Evaluation of Open Green Areas in Terms of Planting Design Criteria; The Case Study of KTU Kanuni Campus. *Social Sciences Studies Journal*, 4(16), 1113-1120.
- Gür, Ş. Ö. (1996). *Mekân Örgütlenmesi*. Gür Yayıncılık.
- Hasol, D (2002). *Ansiklopedik Mimarlık Sözlüğü*. İstanbul: Yapı Endüstri Merkezi Yayınları.
- Karavaş, B., Var, M., (2012) Trabzon ve Bazı İlçelerinde Kent Dokusundaki Bitkilendirme Tasarımlarının Ölçü-Form Açısından İrdelenmesi. *Bartın Üniversitesi, Orman Fakültesi Dergisi*, 14, 1-11.
- Koffka, K. (1935). *Principles of Gestalt Psychology*. Routledge.
- Köhler, W. (1967). Gestalt Psychology. *Psychological Research*, 31(1).
- MEGEP (2007). *Mesleki Eğitim ve Öğretim Sisteminin Güçlendirme Projesi*. Ankara. <https://www.slideshare.net/traquarius/tasari-ilkeleri> (erişim 30.07.2018).
- Önal, G. (2011). Architectural Design Process in Creativity and Cultural Schema Context. *Uludağ University Journal of the Faculty of Engineering*, 16 (1), 155-162
- Robinson, N. (2004). *The Planting Design Handbook*. Second Edition, England: Ashgate Publishing, 287.
- Sanders, E. B. N., Stappers, P. J. (2008). Co-creation and the New Landscapes of Design. *Co-design*, 4(1), 5-18.
- Sarı, D., Karavaş, B. (2018). Bitkilendirme Tasarımı Öğeleri, İlkeleri ve Yaklaşımlarının Peyzaj Tasarımı Uygulamalarında Tercih Edilirliği Üzerine Bir Araştırma. *MEGARON*, 13(3). 470-479
- Tekel, A., Görür Tamer, N., Memlük, N. O., Gürer, N., Ceylan Kızıldaş, A. (2016). Görsel Sanatlara İlişkin Kişisel İlgisi ve Deneyimlerin Temel Tasarım Eğitimine Yansımaları. *STD*, 159-169.
- Turgay, O., Altuncu, D. (2011). İç Mekanda Kullanılan Yapay Aydınlatmanın Kullanıcı Açısından Etkileri. *Çankaya University Journal of Science and Engineering*, 8 (1), 167-181
- Turgut, H. (2011). Erzurum Büyükşehir Belediye Binası Ön Bahçe Peyzaj Tasarım Çalışmasının Tasarım İlkeleri Bağlamında Değerlendirilmesi. *Artvin Çoruh Üniversitesi Orman Fakültesi Dergisi*, 12 (2):185-198
- Wender, W.V., Roger, J. (1995). The Designlife Space: Verbal Communication in the Architectural Design Studio. *Journal of Architectural and Planning Research*, 12 (4), 319-336.
- Wertheimer, M., Riezler, K. (1944). Gestalt Theory. *Social Research*, 78-99.
- Wong, W. (1993). *Principles of Form and Design*. New York: Van Nostrand Reinhold.
- Zelanski, P., Fisher, M. P. (1996). *Design principles and problems*. Belmont: Thomson Wadsworth.
- URL-1, <https://www.popularmechanics.com/home/how-to-plans/how-to/g847/how-to-start-a-vertical-garden/> (erişim: 13.07.2018)
- URL-2, <http://www.hafelegateway.com/2016/01/25/yazicidan-cikan-cephe/> (erişim: 13.07.2018)
- URL-3, <http://enhancedhomes.org/interior-wall-design-29-inspiration.html> (erişim: 13.07.2018)
- URL-4, <http://tierraeste.com/best-of-43-images-how-to-paint-shapes-on-walls/tape-paint-cool-ways-walls-geometric-wall/> (erişim: 13.07.2018)
- URL-5 https://tr.wikipedia.org/wiki/Gestalt_psikolojisi (erişim: 16.07.2018)
- URL-6 <https://shepa.blog/sozluk/gestalt-ilkeleri-nedir> (erişim: 31.07.2018)