

Promenad mimarlığı tasarımı üzerinden bir mimari stüdyo deneyimi

An architectural studio experience through promenad architecture design

Assoc. Prof. Dr. Nihan Canbakal Ataoğlu^{1*}, Res. Asst. Ece Varol²

¹Karadeniz Technical University,
Faculty of Architecture, Department of
Architecture, Trabzon, Türkiye.
nataoglu@ktu.edu.tr

²Recep Tayyip Erdoğan University,
Faculty of Engineering and
Architecture, Department of
Architecture, Rize, Türkiye.
ecesevhanvarol@gmail.com

*Corresponding Author

Received: 22.05.2024
Accepted: 23.11.2024

Citation:
Canbakal Ataoğlu, N., Varol, E.
(2024). Promenad mimarlığı tasarımı
üzerinden bir mimari stüdyo deneyimi.
*IDA: International Design and Art
Journal*, 6(2), 277-301.

Özet

Tasarım, mimari üretim sürecinde ilerleyerek gelişen ve farklı görüşlerin birikimini barındıran bir olgudur. Mimarlık eğitiminde tasarım, sonuç ürün oluşturmanın yanı sıra sürecin de tasarlandığı, devingen ve deneysel bir yapıdadır. Bu çalışmada, mimari proje tasarım süreci; mimari promenad kurgusu çerçevesinde ele alınmıştır. Çalışmanın amacı, mimari proje atölyelerinin yürütülme süreçlerini ve kullanılan stratejileri paylaşarak mimarlık pedagojisine katkı sağlamaktır. Mimari proje stüdyosunda, Le Corbusier'in tanımladığı çok boyutlu bir kavram olan mimari promenad ile mekânı algılama, görme, deneyimleme ve tasarlama üzerine pratikler yapılmıştır. Görselleştirme aşamasında storyboardlar ve ilham panoları kullanılarak mekân dizinleri oluşturulmuştur. Kavramlar ve duygular aracılığıyla mekânı karakterize ederken empatik yaklaşım, hareketle deneyimleme, promenad ve sinematografik senaryo gibi kavramlar öne çıkmıştır. Yöntem olarak içerik analizi kullanılmış ve öğrencilerin proje süreçleri boyunca geliştirdikleri materyaller ve tasarımlar sistematik bir şekilde incelenmiştir. Çalışmanın materyalini, 2019-2020 Bahar Döneminde 4. yarıyıl öğrencilerinin proje süreçleri ve sonuç ürünleri oluşturmuştur. Trabzon kent merkezinde, tarihi Kostaki Konağı'nın yakınında yer alan ve yoğun yaya trafiği olan kentsel alan, öğrencilerin tarihsel ve çevresel faktörleri analiz ederek promenad önerileri geliştirmesi için seçilmiştir. Bu süreçte, öğrencilerin kentsel bağlamı ve mekânsal ilişkileri empati ve hareket deneyimiyle bütünleştirerek özgün, bağlam odaklı mekânlar tasarladığı, bunun da mimarlık eğitiminde süreç odaklı stüdyo pratiklerinin önemini desteklediği sonucuna varılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Tasarım eğitimi, Mimari tasarım stüdyosu, Mimari promenad, Empati, Hareket

Abstract

Design is a phenomenon that develops by progressing through the architectural production process and contains the accumulation of different views. In architectural education, design is a dynamic and experimental structure where the process and final product are designed. In this study, the architectural project design process is addressed within the framework of the architectural promenade construct. In the architectural project studio, practices were made on perceiving, seeing, experiencing, and designing the space with the architectural promenade, a multi-dimensional concept defined by Le Corbusier. Space indexes were created using storyboards and inspiration boards during the visualization phase. While characterizing the space through concepts and emotions, concepts such as empathic approach, experiencing with movement, promenade, and cinematographic scenario came to the fore. The study aims to contribute to architectural pedagogy by sharing the implementation processes and strategies used in architectural project workshops. Content analysis was used as a method and the materials and designs developed by the students throughout the project processes were systematically examined. The material of the study consisted of project processes and the final products of the 4th-semester students in the 2019-2020 Spring Semester. The urban space with heavy pedestrian traffic, located in the city center of Trabzon, near the historical Kostaki Mansion, was chosen for students to develop promenade proposals by analyzing historical and environmental factors. In this process, it was concluded that students designed unique, context-oriented spaces by integrating urban context and spatial relationships through empathy and movement-based experience, which supports the significance of process-oriented studio practices in architectural education.

Keywords: Design education, Architectural design studio, Architectural promenade, Empathy, Movement

Extended Abstract

Introduction: Design is a phenomenon that develops progressively in the architectural production process and accumulates with different views. In architectural education, design becomes a dynamic and experimental process, and the process is also designed to create a final product. In design studios, the design process can be managed with methods related to concepts, form, program, sources of inspiration, abstraction, analogies, metaphors, morphology-typology, location, context, physical environment data, body and movement, problem-oriented, senses, material and structure. Design methods in the design studio can be followed to prioritize one or more of these parameter values. Design methods and sample studio studies for design development are widely shared.

Purpose and scope: In this context, the architectural project design process is designed within the framework of the architectural promenade. During the Architectural Project Studio process, studio practices on perceiving, seeing, experiencing and designing space with the architectural promenade, a multidimensional concept embodied by Le Corbusier, were made, and space directories were created by using mood boards-inspiration boards and storyboards (event-space-movement sequences) in the visualization of ideas. While characterizing the space through concepts and emotions, empathic approach, experiencing through movement, promenade and cinematographic spatial scenario were frequently mentioned concepts in the course. The material of the study consists of the project design process, design development stages and final products of 6 students who are students of the Department of Architecture 2019-2020 Academic Spring Semester 4th semester. In this context, the aim of the study, in which the educational and administrative process of the Architectural Project course of the Department of Architecture is explained in the urban space, is to contribute to the literature by sharing the process, strategies and method of conducting the architectural project workshop, contributing to the pedagogy of architectural education, to share the production of architectural design processes with a case study, it can be determined as sharing the workshop process and the strategies and methods related to the process in order to gain a method and thinking skills that different disciplines can feed. In the province of Trabzon, surrounded by Yavuz Selim Boulevard in the south, Uzun Street in the north, Nemlioğlu Cemal Street in the west, the Kostaki Mansion (Trabzon Museum) and the Konak Mosque in the neighborhood, in the area that takes place in the city memory as Karagöz Square, within the framework of contemporary museology, with social activities such as exhibition, education, research, food and beverage performance, Designing unique spaces that will respond to multiple functions, contribute to public life and urban design with the hierarchy of open, semi-open, closed spaces, and will be one of the attraction centers of the city with its architectural language from the scale of urban space to the scale of equipment is the subject of Architectural Project IV semester. In this context, the studio process is aimed at students first to realize the problems and the needs of the city, the parameters of successful public spaces; to develop the ability to perceive and analyze human-environmental behaviors, urban space, urban morphology, sociology, to design living, sustainable public spaces and urban design related to urban space from a holistic perspective, from the urban scale to the scale of buildings, landscapes and equipment, to design a characteristic, unique, coherent, space identity.

Method: In designing and perceiving space with Promenade, urban context and place awareness were established through empathic thinking, scenario preparation using the 5W 1H questions, experiencing the space through movement, creating spatial characters with an inspiration board, and forming space indexes through the promenade concept. This method integrated course knowledge related to context and environment, urban analysis techniques, and climatic considerations into the design process. It was determined that the knowledge acquired during the course was actively applied to the project site, aligning with the objectives and context of the project. Additionally, content analysis was used as a systematic approach to examine and evaluate the data collected throughout the design process. This analysis focused on student outputs, including project submissions and design materials, to ensure a comprehensive understanding of how the acquired information was reflected in their final work. By incorporating content analysis, the study aimed to extract meaningful insights into how students synthesized and applied theoretical knowledge and practical experience in their design process, enhancing the evaluation of their contextual and spatial understanding.

Findings and conclusion: In this process, the fact that the students made proposals that relate to the urban context with the promenade fiction and have concerns about creating public spaces suggests that the method can be used effectively and supports the achievements. Additionally, the integration of empathic thinking, movement-based experience, and contextual analysis allowed students to address urban challenges with creative, multi-layered design solutions. This approach demonstrated the importance of process-oriented practices in fostering spatial continuity, public engagement, and the creation of distinctive, context-sensitive architectural outcomes.

Keywords: Design education, Architectural design studio, Architectural promenade, Empathy, Movement

GİRİŞ

Öğrencinin nasıl öğreneceğine ilişkin öğrenme modelleri, özellikle mimari tasarım stüdyolarında eğitimin nasıl olması gerektiği, yıllarca araştırma konusu olmuştur (Aydınlı, 2014: 22). Tasarım, sistemleştirilmesi veya türleştirilmesi zor bir süreçtir (Bielefeld, 2010). Bu nedenle, tasarım pratiğinin nasıl öğretileceği ve bu eğitimde içeriğin nasıl oluşturulması gerektiği, her zaman sorun olmuş ve birbirine paralel/karşıt görüş ve uygulamaların çarpıştığı bir arena haline gelmiştir (Kalaycı, 2016: 3). Tasarlama eylemlerindeki değişimler ve bu konularda bilinçlenme, ileri endüstriye sahip ülkelerde 1920'lerde Le Corbusier, Gropius ve sonra Bauhaus hareketiyle görülmeye başlanmıştır. Bauhaus'un bilimsel temelli bir eğitime dayanması hedeflenmiştir. Buckminster Fuller, daha 1920'lerde tasarım biliminden söz etmiştir. Çevremizde görülen önemli değişimlerin birçoğu bu öncülerin yaklaşımlarıyla başlamıştır. II. Dünya Savaşı öncesinde, 1930'lu yıllarda ABD'de başlayan bu hareketler, II. Dünya Savaşı sonrasında ivme kazanarak 1940'ların sonlarında yeniden canlanmıştır (Bayazıt, 2004: 2).

Mimarlık, felsefe, sanatlar ve teknolojiyi kapsayan ve yorumlayan bir disiplindir. Bu nedenle ölçülebilir olanı ve olmayanı, öğretilebilir olanı ve olamayana içinde barındırır. Bundan dolayıdır ki gerek mimari tasarım yaklaşımlarının değerlendirilmesi ve gerekse mimari ürünün incelenmesi hüristik bir durum gerektirir. Bu nedenle mimari tasarım yöntemlerini ve yöntemibilimini bugüne değin rasyonel bir zemine oturtmak ve tasarlama sürecini şeffaflaştırmak olanaklı olmamıştır. Bu konudaki çabalar, 1962 yılında Londra'da gerçekleşen Tasarım Yöntemleri Kongresine tarihlenmektedir. (Gür, 2014: 2-4)

1960'lardan sonra tasarım araştırmaları iyice hızlanmıştır (Bayazıt, 2004: 2). 1970'li yıllarda tekniklerle ilgili tartışmaların içinde, Christopher Alexander'ın çığır açan doktora tezini izleyen birçok araştırmacı tasarımın faz ve adımlarına açıklık getirmek isteyen tartışmalara katılmıştır. Bilgisayar destekli tasarımın gündeme gelmesiyle üçüncü dalga yaşanmıştır. Tasarımı oluşturma ve sunma teknikleri değişmiştir. Hemen ardından tasarım probleminin kavranması ve tasarlanmasını içinde barındıran parametrik tasarım gündeme gelmiştir (Gür, 2021).

Günümüzde ise bilgisayar ortamında tasarım, bambaşka bir boyuta taşınmış ve yapay zekâ gibi kavramlarla, bu kadar kısa bir sürede tasarımdaki rolünü de değiştirmeye başlamıştır. Son olarak, yakın bir geçmişte tasarım ve tasarım araştırmaları konusunda yepyeni bir ortam ortaya çıkmıştır (Evcı, 2015: 21). Birçok kuramcı, evrensel metotlar ortaya koymaya çalışmış, dünya üzerinde bütün yapılara uygulanabilen evrensel bir yöntem olduğunu savunmuştur (Bayazıt, 2004: 2; Jormakka, 2012: 8). Günümüzde tasarım düşüncesinin anlaşılmasında ampirik yaklaşımların önemi ve gerekliliği, bütün bilim çevrelerince kabul edilmektedir. Karşılıklı etkileşim, istekler ve gereksinimler, aynı derecede karmaşıklaşarak artmaktadır. Artık geleneksel tasarlama yaklaşımlarıyla yapıyı ve ürün oluşturmak mümkün değildir (Bayazıt, 2004: 2). Oxman (1999), tasarım eğitiminde, bilişsel araştırmaların önemine değinmiş, sonuç ürüne odaklanan tasarım öğretisi yerine, tasarım eğitiminin bilişsel sürecinin de önemli olduğunu vurgulamıştır.

Yöntem arayışlarının sürdürülebilirliğini sağlayan mimari yayınlar, kitaplar, dergiler ve kongreler bulunmaktadır (Gür, 2014: 2-4). Türkiye'de mimari tasarım eğitime ve pedagojisine katkı vermek için seri olarak düzenlenen sempozyum ve kongreler yer almaktadır. Kongrelerin yanında çeşitli mimarlık yayın platformlarında, mimarlık ve tasarım eğitiminde stüdyolar, atölyeler, dinamik öğrenim ortamları sunan workshoplara dair yöntem ve süreç tasarımına ilişkin bilgiler, basılı kaynaklarda derlenmektedir (Velioğlu, 2013; Aydınlı & Kürtüncü, 2014; Kalaycı, 2016; Gür, 2017; Öztürk, 2019).

Mimarlık okullarında özellikle tasarım stüdyolarında deneyimlenen mimari tasarım süreçlerinin ve gerçekleştirilen üretim nesnelere, eğitimsel ve yönetsel yaklaşımlarının, kurgusunun kayıt altına alınması, belgelenmesi ve yayınlanarak ortamın paylaşımına sunulması birçok yönden verimli olabilecek girişimlerdir. Çoğu mimarlık okulu, stüdyolarında yapılan çalışmaları belli aralıklarla, okul tanıtımını amaçlayarak da olsa yayına dönüştürmekte, bu çalışmalar nicelik ve nitelik olarak potansiyel yaratmaktadır. (Çağlar, 2019: 7)

Tasarım süreci, yöntemi ve eğitimine ilişkin güncel sorunlar ve tartışmalar çeşitli platformlarda dile getirilmektedir. 4. İstanbul Tasarım Bienali, 2018 yılında *Okullar Okulu* başlığı altında Jan Boelen küratörlüğünde düzenlenmiş (4. İstanbul Tasarım Bienali, 2018) ve tasarım eğitimi hakkında bir tartışma başlatmayı hedeflemiştir. "Bauhaus'tan 99 yıl sonra tasarım disiplini ve dünya çok farklı bir yerde olmasına rağmen tasarım eğitimi büyük ölçüde aynı kaldı" diyen Jan Boelen, deneni onaylanmış tasarım ve eğitim

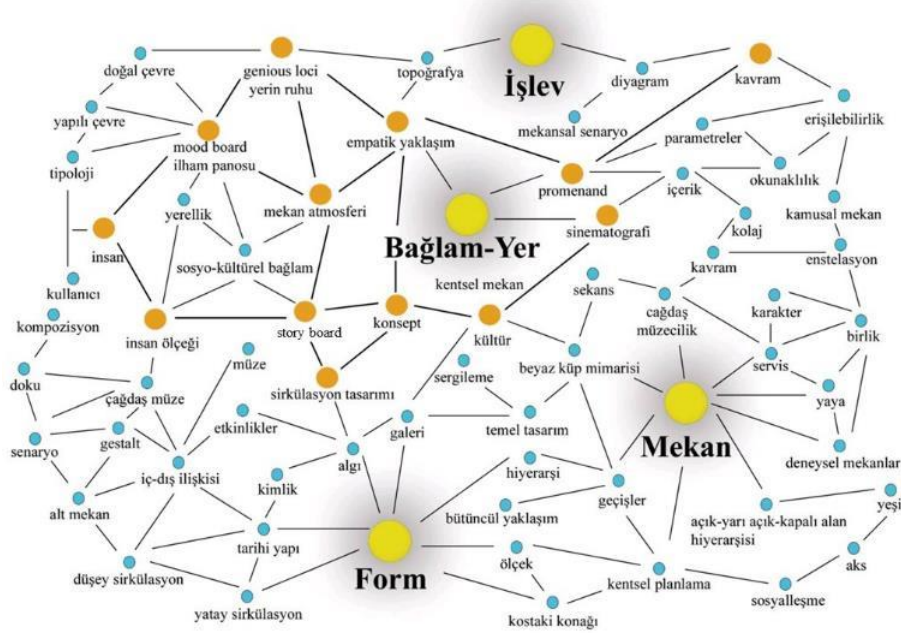
modellerinin dünyanın daimî kriz halini ele almak için ihtiyacımız olan cevapları sunmadığını savunmuştur (Çobanoğlu, 2019). Ayrıca mimarlık eğitimine ilişkin toplantılarda, daha iyi nasıl öğretebiliriz sorusu yerine, insanlar nasıl öğreniyor sorusu ile holistik öğrenme yöntemleri tartışılmaktadır (Aydınlı, 2015).

Günümüzde ihtiyaç duyulan mimarlık okulu nasıl bir eğitim modeli üzerine kurgulanmalıdır? Mimarlık eğitimi içinde yaşanan yüzyılın hızla değişen ihtiyaçlarına nasıl uyum sağlayabilir, eski ile yenin neresinde durabilir, geleneksel ile teknolojiyi nasıl bir araya getirebilir, farklı ağlar içinde nasıl farklı üretebilir ve ne tür alternatifler yaratabilir? (Çobanoğlu, 2019). Bu sorulara cevap arayan uzmanlar, mimarlık eğitimi ve tasarım yöntemlerinin geleceğine dair senaryolar üretmektedir. 21. yüzyıl katlanarak değişen bir dünya getirmektedir. Tasarım disiplinleri daha büyük ve daha fazla karmaşık problemlerle karşı karşıyadır. Yeni yöntemler ve beceriler gereklidir. Tasarım eğitimi, bu değişimlere ayak uydurmalıdır. 21. yüzyıl tasarımını öğretmek ve öğrenmek için; kim tasarımı öğretir/öğrenir, nerede/nasıl öğretir/öğrenir, ne zaman öğretir/öğrenir gibi temel sorulara cevap aranmalı, holistik (bütüncül) öğrenme perspektiflerine ve iş birliklerine açık olunmalıdır (Scupelli vd., 2018). Mimari tasarım stüdyosu, mimarlık eğitiminin merkezinde yer alarak, düşünce ve üretim süreçlerine dayanmaktadır. Derslerde, öğrencilere bireysel öğrenme, mekân algılama, yorumlama ve farklı ifade teknikleri ile anlatma becerileri kazandırılmaktadır. Ayrıca çevreyi ve mimari mekânı sorgulayıcı bir yaklaşımla inceleme, insan eylemlerini analiz etme gibi yetenekler de geliştirilmektedir. Stüdyo dersleri, çevre ve kullanıcı bilincini artırarak, mimarlığın topluma ve çevreye katkı sağlaması gerektiğini de vurgulamaktadır (Şahin, 2013). Önel ve Ciravoğlu (2002), mimarlık eğitimi sürecinde stüdyo çalışmalarının, öğrencilerin mesleki bilgi ve beceriler kazanmasında oldukça önemli rol oynadığını belirtmektedir. Öğrenciler, stüdyo ve atölye çalışmaları ile üniversite içinde uygulamalı deneyimler kazanmakta ve kuramsal bilgilerini pratikle pekiştirmektedir.

Tasarım stüdyolarında, kavramlara, biçime, programa, esin kaynaklarına, soyutlamaya, analogilere, metaforlara, morfolojiye-tipolojiye, yere, bağlama, fiziksel çevre verilerine, beden ve harekete, soruna odaklı, duyulara, malzemeye, strüktüre ilişkin yöntemlerle tasarım süreci yönetilebilir. Tasarım stüdyosunda bu parametrelerden-değerlerden biri veya birkaçının öncelikle ele alındığı tasarım yöntemleri izlenebilir. Bu çerçevede tasarım yöntemleri ve tasarım geliştirmeye yönelik örnek stüdyo çalışmaları çokça paylaşılmaktadır. Christopher Alexander örüntü kavramıyla, Aldo Rossi tipoloji araştırmalarıyla, Bernard Tschumi, olay-hareket mekân eylemlerinin kurgusuyla yöntem önermektedir. Casakin ve Goldschmidt (1999), Casakin (2010) görsel analogiyle tasarım sürecini, Yavuz (2019), tasarım stüdyosunda biçime dayalı öğrenme yöntemini, Mumcu ve Düzenli (2018) kavramsal yaklaşımlar ve esin kaynaklarıyla, Kılınç vd. (2022) bağlamla, Kuloğlu (2017) sanat nesnesiyle kurguladıkları mimari tasarım metodolojilerini çeşitli platformlarda paylaşmaktadır. Yukarıda örneklendiği üzere, tasarımcılar, mimari tasarım sürecinde sonuç ürüne ulaşmak için çok farklı yöntem ve stratejiler izleyebilmektedir. Bu bağlamda kentsel mekânda, KTÜ Mimarlık Bölümü Mimari Proje dersinin eğitimsel ve yönetimsel sürecinin açıklandığı çalışmanın amacı;

- Mimari proje atölyesinin yürütülmesine dair süreci, stratejileri ve yöntemi paylaşarak alan yazımına katkı sağlamak
- Mimarlık eğitimi pedagojisine yönelik katkı vermek
- Mimari tasarım süreçlerinin üretimini örnek çalışmayla paylaşımına sunmak
- Farklı disiplinlerin de beslenebileceği bir yöntem ve düşünme becerisi kazandırılması amacıyla atölye süreci ve sürece ilişkin stratejiler ve yöntemler paylaşmak olarak saptanabilir.

Mimari proje stüdyo sürecinde, Le Corbusier'in cisimleştirdiği çok boyutlu bir kavram olan mimari promenad kurgusu ile mekân algılama, görme, deneyimleme, tasarlama üzerine stüdyo pratikleri yapılmış, fikirlerin görselleştirilmesi aşamasında, storyboardlardan (olay-mekân-hareket dizinleri) ve mood board–ilham panoları faydalanarak mekân dizinleri oluşturulmuştur. Mekân kavramlar ve duygular aracılığıyla karakterize ederken empatik yaklaşım, hareketle deneyimleme, promenad ve sinematografik mekânsal senaryo derste sıklıkla bahsedilen kavramlar olmuştur (Görsel 1).



Görsel 1. Proje kapsamında sıklıkla bahsedilen kavramlar şeması

YÖNTEM

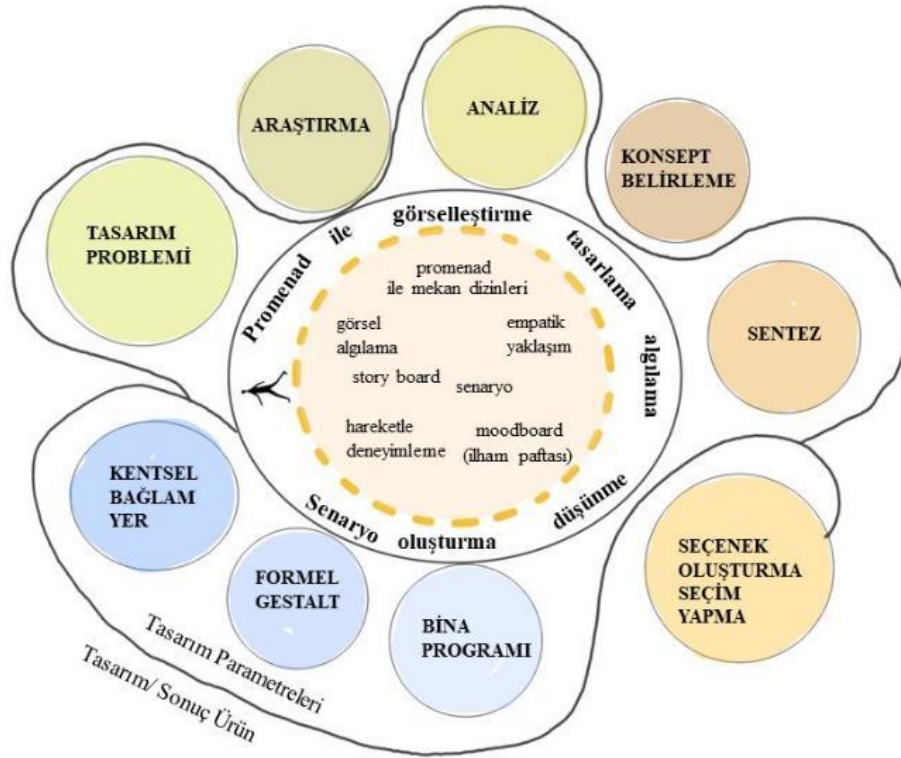
Çalışmada, mimari proje stüdyosu tasarım oluşturma sürecinde, mimari promenad kavramı ile algılama, görselleştirme, senaryo oluşturma ve tasarlama eylemleri yönetimsel ve eğitimsel çıktılarını paylaşmıştır. Tasarım sürecinde hemen her disiplinde geçerli olan tasarım problemini tanımlama, araştırma, analiz, sentez, uygulama, aşamaları izlenmiştir (Waterman, 2012). Çalışma, mimari promenad kurgusu ile algılama ve tasarlama deneyimi ile detaylandırılmış ve proje aşamalarını; dersin içeriğini, yapılan uygulamaları ve sonuç ürünlerini içermektedir. Mimari proje stüdyosu 8-9 kişilik gruplar halinde bir öğretim üyesi eşliğinde haftada iki gün sekiz saat olarak yürütülmektedir. 2019-2020 Eğitim-Öğretim Dönemi Bahar Yarıyılında mimari proje stüdyosunda bir çalışma grubuna ait örnekler, promenad kavramı ile tasarlama süreci detaylandırılarak ele alınmış ve paylaşılmıştır. Eğitim-öğretim döneminde, mimari proje stüdyosuna katılarak, teslim çıktılarını eksiksiz olarak teslim etmiş 6 öğrencinin çalışmalarında tasarladıkları promenad kurgusu detaylı bir şekilde içerik analizi incelenmiştir. Bu yöntemle Mumcu ve Düzenli (2018), peyzaj mimarlığında tasarım sürecinde esin kaynaklarının rolünü inceleyen çalışmalarında, öğrencilerin farklı esin kaynaklarını ve kavramsal yaklaşımlarını değerlendirmek amacıyla içerik analizini sistematik bir inceleme yöntemi olarak kullanmıştır. İçerik analizi, mimarlık araştırmalarında belirli bir konu veya sorun hakkında bilgi toplamak ve bu bilgiden anlamlı sonuçlar çıkarmak için kullanılan esnek bir yöntemdir. Mimarlık eğitiminde ve uygulamalarında bu yöntem, araştırma probleminin belirlenmesi, veri toplama, verilerin kodlanması ve analiz adımlarını içerir.

Yöntem, betimsel analiz ve karşılaştırmalı içerik analizi gibi farklı alt türleriyle araştırmacılara geniş uygulama alanı sunar (Alanka, 2024). İçerik analizi, kaydedilmiş iletişim biçimlerinin içeriğine odaklanan bir yöntemdir. Kitaplar, dergiler, yazılı ve sözlü metinler, televizyon programları, reklamlar, kamu belgeleri, vaka çalışmaları, anket yanıtları, haberler, web sayfaları, posterler, videolar, filmler, müzikler ve dini metinler gibi pek çok farklı iletişim biçimini incelemek için kullanılmaktadır (Sallan Gül & Kahya Nizam, 2021). Bu yöntem hem nitel hem de nicel araştırma çerçevelerinde uygulanabilir ve araştırma sorularına yanıt verecek anlamlı çıkarımlar yapmak için analitik kurallara dayanır. İçerik analizi, metinler ve diğer anlamlı materyaller üzerinden araştırmalar yaparak, örneğin kitaplar, dergiler, görsel öğeler, yasal belgeler, anket yanıtları ve web sayfaları gibi pek çok farklı kaynağı incelemek için kullanılır. Bu yöntem, bilgi aktarımını analiz etme, araştırma hipotezlerini test etme ve iletişim unsurlarını inceleme gibi birçok farklı amaçla kullanılabilir (White & Marsh, 2006). Öğrencilerin süreç içerisinde yaptıkları analizler, çalışmalar ve dönemin sonunda teslim ettikleri paftalarına ait görseller, çalışmanın materyalini oluşturmuştur. Mimari proje stüdyosunda, kentsel bağlamdaki

yer karakterini algılama, analiz ve mimari promenad kurgusuyla izlenen yöntemsel süreç ile sonuç ürünler irdelenmiştir.

Mimari Proje Stüdyo Sürecinin Kurgulanması

Mimari tasarım süreci bilgi toplama, tasarlama, seçenek üretme, seçim yapma/geliştirme, uygulama ve değerlendirme gibi aşamaları kapsamakta ve bu aşamalar kendi içlerinde de problemin belirlenmesi, insan davranış kümelerini tanımlama, problemi netleştirme, amaç ve neden belirleme, erekleri belirtme ve programlama şeklinde önemli adımlardan oluşmaktadır (Gür, 1978, 2014). Mimari tasarıma dair süreç ve yöntem arayışları dünyanın farklı coğrafyalarında devam etmektedir (Gür, 2014). Araştırmacılar, konvansiyonel tasarım sürecinde izlenen yöntemleri ve mimari tasarım sürecinde kullanıcı, bağlam ilişkilerini ve bu süreçteki yöntemsel boşlukları araştırmaktadır (Hettithanthri vd., 2022). Mimari Proje-IV Stüdyosu sürecinde, konvansiyonel tasarım süreçleri ile mimari promenad deneyimini, tasarım sürecinin merkezine alan, hareketle algılama ve empatik tasarıma dayanan bir yöntem ile deneyimlenmiştir (Görsel 2, 3).



Görsel 2. Mimari promenad deneyimini merkeze alan mimari tasarım süreci modeli

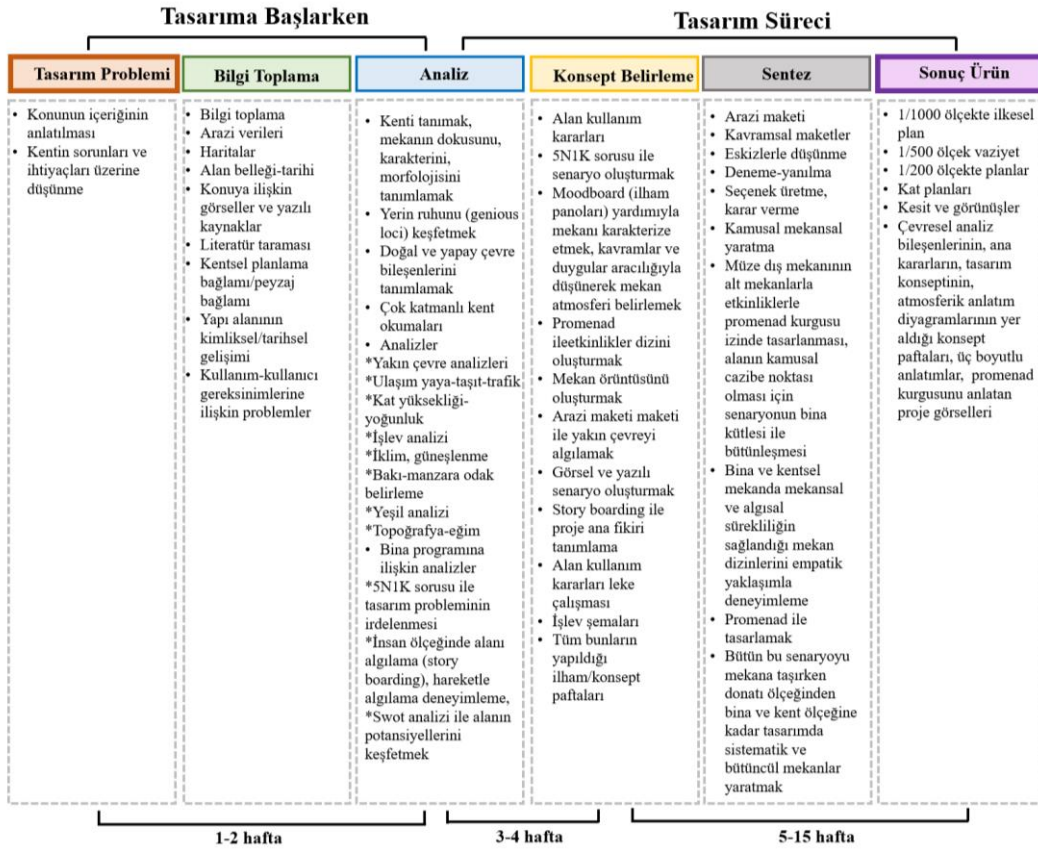
Mimarlık eğitimlerinde proje dersleri, teorik olarak işlenen diğer derslerden farklı olarak yürütülmektedir. Proje süreci, başlangıcından sonuna kadar pek çok devingen ve geri beslemeli bir süreci kapsamaktadır. Projede dersinde verilen arazinin sahip olduğu tüm veriler yapılan analizler ile incelenerek alana yönelik çok yönlü bağlamsal incelemelerle tasarımı yönlendirecek çıkarımlarda bulunulur. Öğrencinin deneyimleri, konuyu algılama hızı ve psikolojisi gibi nedenlerden dolayı, bu süreci yönetme hızı ve başarı durumu değişmektedir.

Verilen arazinin detaylı analizleri yapıldıktan sonra proje teslimine kadar literatür araştırma süreci devam etmektedir. Konuyla ilgili edinilen her yeni bilgi, öğrencinin zihninde tasarıma yön verebilecek bir ipucu barındırabilir. Bu sınıf içi atölye süreçleri görecelik öğrenme metodu ile grup içinde sunumlarla gerçekleştirilen bir aşamadır. Aynı zamanda öğrencinin yapmış olduğu araştırmaları içselleştirmesi ve kavramsal çıkarımlarda bulunmaları beklenir. Dolayısıyla araştırma kısmının yalnızca konuyla ilgili yapılmış çalışmaların bir literatür çıktısı olması değil, projeye katkı verecek içselleştirilmiş bilgiler olması beklenmektedir. Proje tasarım sürecinde sentez aşamasında, mimari temsil biçimlerinden eskiz ve maket yaparak zihindeki soyut fikir somutlaştırılır. Bu süreçte yapılan eskizler ve kavramsal maketler ile alternatif oluşturulur. Ardından

oluşturulan alternatifler içerisinde projenin tasarım kararlarına en uygun olduğu düşünülen bir biçim/form üzerinden sürece devam edilmeye karar verilir. Karar verilen form, ihtiyaç programı kapsamında istenen mekânsal gereksinimlere yanıt vermelidir. Bağlama ve yere özgü, tasarım ve estetik açıdan bir dil birliği ve bütünlük içerisinde olan, ihtiyaçları karşılayan, insan ölçeği ve yakın çevrenin mekânsal karakterini önceleyen tasarımların yapılması hedeflenmektedir.

Mimarlık Bölümü mimari proje dersi kapsamında Trabzon ilinde, kentsel mekânda, konumsal açıdan trafik ve yaya bağlantılarının oldukça yoğun olduğu merkez noktada verilen arsada, öğrencilerden, çağdaş müzecilik kapsamında müze tasarımları beklenmiştir. Bu proje kapsamında özellikle müzenin açık alanlarının bir kent bahçesi olarak düşünülmesi, kamusal alanların insanları sosyalleştiren yönüne vurgu yapılması ve bulunduğu konum itibarıyla güçlü bir odak noktası olarak çözümlenmesi tartışılmıştır. Bu anlamda müze yapısının iç ve dış mekânlarıyla kente değer katan, insanlar için kamusal bir çekim noktası oluşturan ve kentin tarihsel kimliğine saygı duyan özgün bir tasarım anlayışı ile oluşturulması beklenmiştir. Müzenin kent içinde bulunacağı yer, kentsel yaya aksının yoğunlaştığı bir bölgededir. Bu nedenle mevcut tarihi çevrenin iyi bir şekilde özümsemesi ve tasarlanacak müze yapısının kent ve bulunduğu tarihi çevreyle geçişli ilişkilerle tasarlanabilmesi için alana ilişkin analizler yapılmıştır. Bu analizler, yakın çevredeki yapıların durumları, birbirleriyle ve kentle olan ilişkisi ve özellikle yeni kurgulanacak olan müzenin bu bağlamla kuracağı ilişkiler açısından oldukça önemlidir. Araştırma aşamasında, bilgilendirme seminerleri yapılarak, öğrencilerin promenad ve çağdaş müze yapılarının buldukları bağlam ve sirkülasyonları hakkında farkındalık edinmeleri sağlanmıştır. Stüdyo sürecinde öğrencilerden, promenad kurgusu ile geliştirdikleri senaryoların bina ölçeği ve kentsel tasarım ölçeğinde ihtiyaçlara cevap veren zengin mekânlar yaratması beklenmiştir. Aşağıda detayları ayrıntılandırılan Mimari Proje IV sürecinin hedefleri şu şekilde özetlenebilir:

- Verilen problemin ve konunun anlaşılması,
- Probleme ilişkin bir tasarım yaklaşımı geliştirilmesi,
- Yer karakterinin anlaşılması için analizlerin yapılması,
- Bir kavram veya senaryo geliştirilmesi,
- Probleme ilişkin farklı çözüm önerilerinin sunulması,
- Verilen problem ve kabul edilen alternatifin yer/bağlamla ilişki kurması,
- Tasarımın kent ve kentliyle buluşma duyarlılığı göstermesi,
- Yapılı çevrenin, oluşturulacak müze yapısının tasarımında dikkate alınması.
- Müze bahçesini bir kent avlusu gibi işlevlendirip, insanların sosyalleşmesine katkı sunulması, kamusal yararı gözetmesi,
- Tasarımın kütleli ölçekte tarihi çevreyle uygun bir ilişki kurması,
- Müzenin bulunduğu yapı çevresindeki sosyal ve ekonomik sürdürülebilirliğe katkı sunması,
- Mekânı hareketle deneyimleme ve empatik yaklaşımla hareketle tasarlamada, bir araç olarak mimari promenadın farkındalığını oluşturma,
- Mekânın potansiyellerini artıracak nitelikli zengin mekânlar tasarlanması,
- Mimari plan/kesit veya görünüşlerde işlevlerin yatay veya düşeyde en uygun biçimde yerleştirilmesi,
- Proje anlatım biçimlerinin geliştirilmesi (görsel/yazılı /üç boyutlu anlatım teknikleri).



Görsel 3. Mimari Proje-IV Stüdyosunda yürütülen süreçler/proje akış diyagramı

Tasarım problemi

Mimari tasarım süreci, kendine özgü aşamaları olan benzersiz bir süreçtir (Schön, 1983). Bir tasarım probleminin tarihsel, sosyal ve kültürel arka planını irdelemek, problemi kavramayı sağlar ve fikir üretimi için bir esin kaynağı oluşturur (Bielefeld & El Khouli, 2010: 32). Stüdyoda verilen her tasarım problemi, bir araştırma ortamı hazırlar. En ideal tanımıyla bu, mevcut konvansiyonların sorgulandığı, mimarlık bilgisinin kavrandığı paylaşıldığı ve üretildiği bir araştırma ortamıdır (Gür, 2017). Her tasarım problemi çoklu parametrelerden oluşmaktadır. Bielefeld ve El Khouli (2010), tasarım problemini, temel olarak;

- Kentsel planlama bağlamı/peyzaj bağlamı,
- Yapı alanının tarihsel gelişimi,
- Kullanıcı/kullanım gereksinimleri,
- Benzer bağlamları ve benzer işlevleri olan başka binalar,

parametreleri ışığında çözümlemenin, somut bir tasarım konseptine götüren fikirler üretmeye yardımcı olacağını saptamaktadır. Bu çerçevede tasarım problemini irdelemeye yönelik yapılan araştırmalar, bu başlıklar altında kümelenmiş, tasarım problemi de bu bağlamda tanımlanmıştır.

Trabzon ilinde, güneyde Yavuz Selim Bulvarı, kuzeyde Uzun Sokak, batıda Nemlioğlu Cemal Sokak ile çevrelenen komşuluğunda Kostaki Konağını (Trabzon Müzesi) barındıran, kent belleğinde Karagöz Meydanı olarak bilinen alanda çağdaş müzecilik çerçevesinde, sergileme, eğitim, araştırma, yeme-içme performans gibi sosyal etkinliklerle, çoklu işlevlere cevap verecek, açık, yarı açık, kapalı mekânların hiyerarşisi ile kamusal yaşama ve kentsel tasarıma katkı sağlayacak, kentsel mekân ölçeğinden donatı ölçeğine sahip olduğu mimari dil ile kentin cazibe merkezlerinden olacak özgün mekânlar tasarlanması Mimari Proje IV dönem konusudur. Çalışılacak alanın kentsel mekândaki konumu, kentsel bellekteki önemi-değeri, fiziksel çevre verileri, trafik ve yaya yoğunluğu, nitelikli-niteliksiz binalarla ve tarihi yapılarla çevrelenmesi, kullanıcı gereksinimleri hem tasarım problemini oluşturmakta hem de çözüme yönelik ipuçları-esin kaynakları barındırmaktadır (Görsel 4).



Görsel 4. Çalışma alanının Trabzon kenti içerisindeki konumu

Mimari Proje dersi kapsamında, tasarım problemini tanımlarken, öğrencilerin kentlerin sorunlarına dair gözlem yapmaları, nitelikli kentsel kamusal alanlar ve kent donatılarının bileşenlerinin hakkında fikir sahibi olmaları beklenmektedir. Kentlerin olumsuzluklarının hâkim hale geldiği, kentin gündelik yaşantısı içinde kentlinin mekânsal ihtiyaçlarının pek dikkate alınmadığı söylenebilir (Sönmez, 2021). Rant üzerine ve araç üstünlüğüne bırakılan günümüz kentlerinin özellikle ülkemizde, kentsel ve mimari özellikleri yeniden düşünülmelidir. Kamusallık biçimleri, kentliye yönelik donatılar üretilmemesi, yeni alan ve mekânların araştırılması, yaşanabilir ve sürdürülebilir kentler için gereklidir (Sönmez, 2021). White'ın tanımladığı gibi başarılı kamusal mekânlar aşağıdaki özelliklere sahiptirler.

İyi bir kamusal alan, cömertçe yaşamı barındırır ve yaşanabiliridir. Barındırdığı faaliyetleri destekler. İnsanları katılmak için gelmeye teşvik eder, etkinleştirir, cesaretlendirir. Konum, ölçek, konfigürasyon, kompozisyon, yüzeyler, donatı, aksesuarlar, süsleme ve çevre düzenlemesi simbiyotik olarak birleşir ve insan eylemleri için destekleyici bir ortam oluşturur. Yaşanabilirlik başarısı ise bir yıl boyunca, gece gündüz yaşamı, insan mevcudiyeti ve canlılığı ile ölçülür. Halka açık yerler bağlantılıktan, ilişkililikten, yakın çevreyle ve daha geniş ağlarla iyi ilişkiler kurmaktan hoşlanırlar. Kentin mekân ailesinde önemli bir role sahiptir ve kendinden daha büyük bir dokuya veya ağa katılırlar. Başarılı kentsel mekân, kentin yol sisteminde, estetik, deneyimsel ve iyi konumlandırılmıştır ve tüm duyularımızı uyandırır. (White, 1999: 197)

Kentsel tasarım, özellikle yaşam kalitesini öne çıkartmak için, kültür, tarih ve bağlamı ilişkilendirmektedir (Konuk, 2019: 27). Kentsel tasarımın yalnızca tekil bina tasarımı olmadığı, kentsel mekânda ölçekler arası bütünlüğün sağlanması gerektiğine dair öğrenciler farkındalık oluşturmalarıdır. Kentin en büyük çekiciliğini insanlar oluşturur. Bir kentte kamu alanlarının yaygınlığı, bu alanlarda kentlilerin etkileşimin ve geçirdikleri zamanın artması yaşam kalitelerini artırmaktadır (Tekeli, 2020).

İnsanlar bir şeyler olup biten yerlerde toplanır ve içten gelen bir dürtüyle başka insanların varlığını ararlar. Kentteki yaşamı deneyimlemek aynı zamanda oyalayıcı ve uyarıcı bir eğlencedir. Sahneler dakika başı değişir. Görecek çok şey vardır: Davranışlar, yüzler, renkler ve duygular. Bu deneyimler insan yaşamındaki en önemli temalardan biriyle ilgilidir: İnsan. "İnsan, insanın en büyük neşesidir" tümcesi, insanın diğer insanlara duyduğu ilgiyi ve keyfi özlü biçimde ifade etmektedir. (Gehl, 2019: 23-25)

Kentlerin tanınırlığında ve imajında etkin rol oynayan müzelerin açık alanları da çeşitli etkinliklerle kamusal sosyalleşme mekânları olarak önem kazanmaktadır (Ataoglu vd., 2020). Erenler ve Kürkçüoğlu (2020), müzelerin alternatif açık alan potansiyeline sahip mekânlardan biri olarak değerlendirilmesi gerektiğini, kentsel mekân örüntüsüyle bütünleşmiş biçimde ele alınarak tasarlanmasının kentsel yaşam üzerinde pozitif etkilere sahip olduğunu ifade etmiştir. Müzeleri oluşturan yapılar kadar müze açık mekânları da çeşitli aktivitelerin gerçekleşmesine zemin hazırlayan mekânlar olmalıdır, peyzaj özellikleri ve donatılarla müze kimliğinin bir parçası olmalıdır (Düzenli vd., 2017; Bekar & Gülpınar Sekban, 2020). Bu bağlamda, stüdyo sürecinde öğrencilerin, öncelikle kentin sorunlarını ve kentin gereksinimlerini, başarılı kamusal mekânlara ait parametreleri fark etmeleri; insan-çevre davranışlarını kentsel mekânı, kent morfolojisini, sosyolojisini algılama, analiz etme becerisini geliştirebilmesi, kentsel mekânla ilişkili yaşayan, sürdürülebilir kamusal alanları ve kentsel tasarımı bütüncül bakış açısıyla algılamaları, kent ölçeğinden, bina, peyzaj ve donatı ölçeğine detaylanan, karakteristik, özgün, tutarlı, mekân kimliği tasarlamaları hedeflenmiştir. Bu çerçevede tasarım problemi, müze ve açık alanlarıyla, kentin, yerin sorunlarını, ihtiyaçlarını anlamaya çözümlenmeye yönelik kent ölçeğinden, bina ve sosyal donatı ölçeğine bütüncül bir yaklaşımla insanı merkeze alan, insan ölçeğinde, kamusal alanları besleyecek ve yaratacak, kente değer katacak, ekosisteme saygılı, nitelikli mekânsal öneriler tasarlamaları çerçevesindedir.

Bilgi Toplama ve Analizler

Bilgi toplama aşamasında, çalışılan arazi için, bilgiler, haritalar, görseller, tarihi kayıtlar, belgeler alan envanteri için derlenir, yere ilişkin görsel ve yazılı kaynaklar toplanır (Waterman, 2012). Tasarım stratejisi geliştirebilmek, kararlar almak, senaryo geliştirebilmek ve çözüm üretebilmek için yapılan analizler kent ve bina ölçeğinde incelenebilir.

Kentsel planlama bağlamı/peyzaj bağlamı, yapı alanının tarihsel gelişimine ilişkin analizler

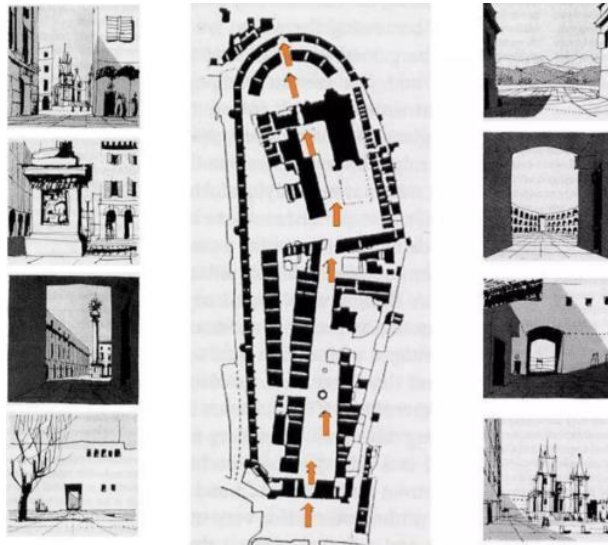
Kenti tanımak, sorunlarını tespit etmek, mekânın, kentin dokusunu, karakterini, morfolojisini, insan çevre davranışlarını tanımlamak, yerin ruhunu keşfetmek ve algılamak için yakın çevre analizleri yapılmaktadır. Fotoğraflar, videolar, gözlemlerle, görsel bilgi toplanır. Ayrıca alan gezisi yapılarak, insan-çevre, taşıt-yaya davranışları gözlenir. Bütün bu analizlerle birlikte alan çalışmalarıyla Norberg-Schulz'un betimlediği *genious loci*-yerin ruhu, mekânın atmosferi ve karakteristikleri tanımlanmaya çalışılır.

Genious loci'nin deneyimlenmesi tüm duyuların bütünleştiği fenomenolojik bir deneyimdir. Mimarlık eğitimcisi, J. Pallasma'ya göre mekânın fenomenolojisi dünyayı dokular, renkler, kokular, sesler üzerinden kavrama deneyimidir. Kentsel çevreleri, kentsel biçimleri ve bina tipolojilerini okuma ve analiz etme becerisi, öğrenciler için kültür, mekân ve kültürel anlayışın bütünlüğünün tartışmasında gizlidir. Bu nedenler ile yeri ve kenti anlamaya başlamak üzere çok katmanlı okumaların yapılması, yerin algılanması, genetiği, potansiyelleri, dinamikleri ve sorunlarının kavranması, eğitim modelinin kavramsal temeli için çok önemlidir. (Turgut & İşbakan, 2019: 76)

Fiziksel ve sosyal çevreye ait geçmiş değerlerin dikkatli bir biçimde analiz edilmesi, bir toplumun geleceğini daha iyi bir biçimde şekillendirmesini kolaylaştıracağı için anlamlıdır (Dostoğlu, 2019: 283). Ayrıca kentsel okumalar, öğrencilerin görsel hafıza kapasitelerini artırmaktadır (Turgut, 2011: 167). Bu süreçte, çalışılan kentsel alanda mekânı hareketle deneyimleyerek, alan üzerinde belirlenen rota üzerinde hareket izlerine bağlı olarak mekânı yaya hareketiyle insan ölçeğinde algılayarak keşfetme ve duyumsama üzerine farkındalık oluşturmak için görsel senaryo oluşturma (storyboarding) çalışması yapılmaktadır. Alan fotoğrafları hareket rotasına bağlı olarak harita üzerinde kodlanarak seri olarak çekilmektedir.

Bu süreç görsel senaryo oluşturma (storyboarding) olarak tanımlanmaktadır ve çizgi roman çizimi sürecine benzemektedir. Bir hareket grubu, hareketli resimlerin sunduğu akıcı hareketin aksine, adım adım kareler içinde seri olarak gösterilir. Bu yöntem tasarımın nasıl kullanılacağını hayal ettiklerini göstermek ve yürüyüş deneyimi ile zaman ve karmaşık kent mekânları sıralarını, görselleştirme açısından son derece yol gösterici olabilmektedir. (Waterman, 2012: 132)

Benzer çalışmayı Gordon Cullen (1961), kentsel mekânı, hareket ve zaman dizinleri ile algılamak için harekete bağlı seri eskizler çizerek yapmıştır (Görsel 5, 6).



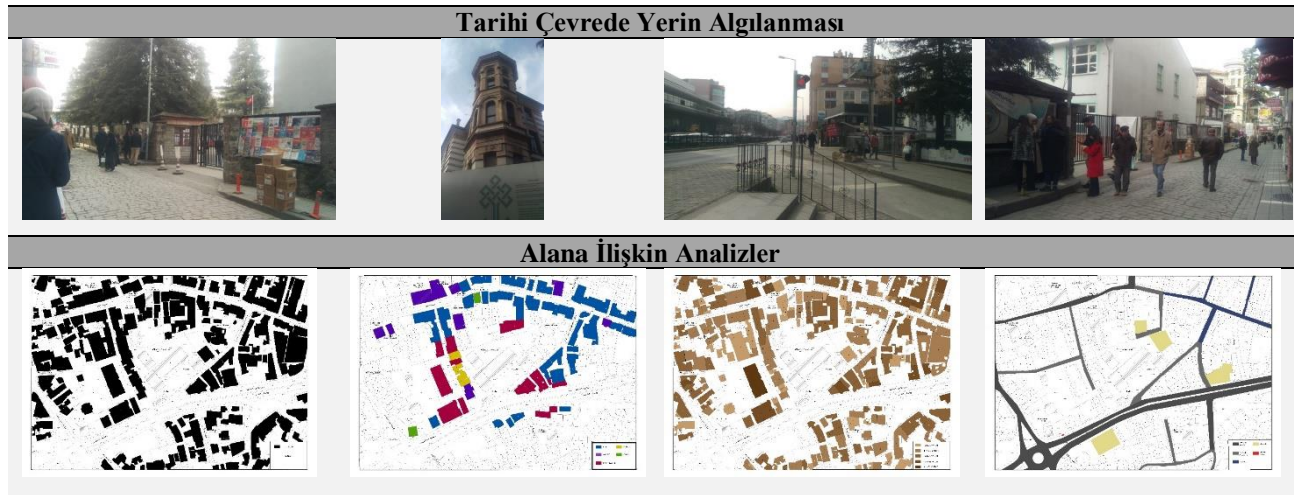
Görsel 5. Seri görüş ve hareketle algılama

Bernard Tschumi, 1981 yılında yayınlanan *Manhattan Transkriptleri* başlıklı eserinde, ardışık karelerle, film kuramından storyboardlarla, olay ve mekânları bir senaryo çerçevesinde kurgulamaktadır (Tschumi, 2017). Transkriptler, bir temsil aracı olarak öğrencilerin fikirlerini görselleştirirken, kendilerini proje alanında hayal etmelerini sağlayan bir anlatı içinde ifade etmelerini desteklemektedir (Kürtüncü, 2014: 170). Lin (2012) ve Abdel-Ghani (2020), Tschumi'nin transkriptlerini, mimarlık eğitiminde alternatif pedagojik bir araç olarak değerlendirmektedir. Bunlarla birlikte mekânı hareketle deneyimleme ve tasarlama üzerine deneysel pedagojik yaklaşımlar paylaşılmaktadır (Karamaz & Ciravoğlu, 2019).



Görsel 6. Öğrenci-1'in alan çalışmasını hareketle algılama süreci, seri görüş ve alandan farklı bakış noktaları

Bu okumalar, görselleştirmeler ve analizler, henüz tasarım aşamasına geçilmeden yakın çevredeki yapıların durumları, birbirleriyle ve kentle olan ilişkisi ve özellikle yeni kurgulanacak olan müzenin bu bağlamla kuracağı ilişkinin düşünülmesi açısından oldukça önemlidir. Arazi yakın çevresindeki yapılaşma yoğunluğu, kat yükseklikleri, doluluk-boşluk, işlev analizi, yeşil doku, taşıt ve yaya ulaşım ağı ve yoğunluğu, güneşlenme, bakı, rüzgâr, topoğrafya, eğim, gürültü gibi çok çeşitli analizler ile tasarım sürecine başlamadan önce proje kapsamında çalışılacak arazinin çok yönlü bir incelemesi yapılır. Bu kapsamlı alan incelemesinin ışığında SWOT analizi yapılır. SWOT analizi, bir projede güçlü ve zayıf yönleri anlamaya, fırsatları görmeye ve karşılaşılabilecek tehditleri ön görmeye yardımcı olan oldukça etkili bir tekniktir (Vikipedi, 2023) (Görsel 7).



Görsel 7. Yere ilişkin bazı öğrenci analizleri

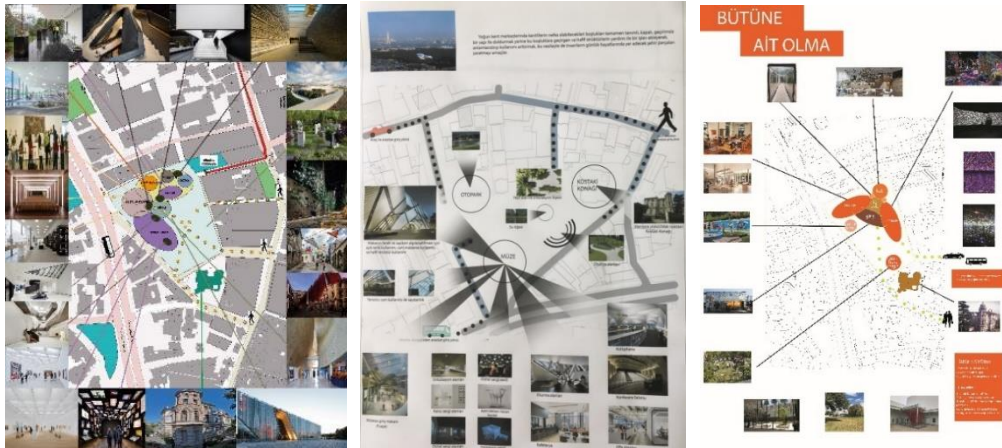
Kullanıcı/kullanım gereksinimleri, benzer bağlamları ve benzer işlevleri olan başka binalara ilişkin analizler

Bütün bu kentsel ve mekânsal analizlerle birlikte eş zamanlı olarak bina ve programına ilişkin sentaktik analizler yapılır. Clark ve Pause'un (2005), *Precedents in Architecture* başlıklı yapıtı örneklenerek öğrencilerin bina programına, mekân örgütlenmelerine, sirkülasyon tasarımları, çekirdek, servis, iç dış kullanıcı çözümlerine, strüktürel, formel ve geometrik biçimlenmesine yönelik analizlerle eskizler yapmaları beklenir. "Bu kitapta izlenen yöntem, tipolojiler ve topos bilgisini geliştirmeyi ve tasarım problemi karşısında bilgi dağarcığını geliştirmeyi hedeflemektedir. Bu yaklaşımla öğrencinin herhangi bir projeye bakmak yerine onu

gerçekten görmesi ve belleğe aktarması sağlanır” (Gür, 2014: 36). İncelenen yapıların, özgül yaklaşımları, tasarım karakteristikleri irdelenerek özgün yönleri çözümlenmeye çalışılır. “Benzer problemleri çözmek amacıyla tasarlanmış veya benzer bağlam içinde ele alınmış başka yapıları incelemek sorunun çözümüne ilişkin ipuçları sunmaktadır” (Bielefeld & El Khouli, 2010). Bununla birlikte 5N 1K sorularının yönlendiriciliğinde, tasarım problemini irdelleyen bina programına ve alana ilişkin literatür taraması yapılır. “Bilgi toplama veya problem çözüme temel kabul edilen sorular 5N 1K cevaplarıdır” (Vikipedi, 2023). Ne, nerede, nasıl, ne için, ne zaman ve kim sorularından oluşan 5N 1K dünyanın her yerinde kullanılan bir inceleme yöntemidir (Sabah, 2023). Bu sorular, öğrencilere, tasarlamayı düşündükleri mekânların kullanıcılar tarafından “nasıl, ne zaman, hangi sırayla” kullanılacağını ifade eden teknik senaryo hazırlamalarında yardımcı olmaktadır (Acar & Bekar, 2017). Böylece, başlangıç safhalarında yürütülecek analiz ve araştırma çalışmalarıyla öğrencilerin deneyimlerinin ve bilgi birikimlerinin güçlenmesi ve çeşitlenmesi, tasarım repertuarlarının gelişmesi desteklenmiş olur (Mumcu & Düzenli, 2018). Bu süreçte alan farkındalığı yaratması için seçilen alanı ve yakın çevresini tanımlayacak arazi maketi yapılır.

Konsept Belirleme ve Sentez

Tasarımı özgünleştiren, onu diğerlerinden farklılaşmasını sağlayan unsurların bir bileşeni olarak tasarımcının probleme ilişkin geliştirdiği konsept öne çıkmaktadır (Erman & Yılmaz, 2017). Tasarım sürecinin en karanlık aşaması, verilen problemin çözümüne doğru ulaşırken oluşan ilk fikirlerin, mimarın zihninde şekillenmeye başladığı aşamadır (Gür, 2014). Belirsizliğin en yoğun olduğu ilk evreler, özellikle problemin tanımı ve yapılandırılmasına yönelik esinlenme ve fikir geliştirilmesi eylemlerini kapsar. Esin kaynakları, tasarım süreci içerisinde fikir gelişimini tetikleyici olarak ve tasarımların zihinsel gösterimlerinin yapılandırılmasında önemli bir rol oynar. Esinlenme/ilham için arayış sürecinde tasarımcılar örnekler toplar (Mumcu & Düzenli, 2018). Bu aşamada konsept belirlemek, mekânı, kavramlar ve duygular aracılığıyla karakterize etmek kavramların çağrıştırdığı mekânları görselleştirmek için empatik yaklaşımla, esin kaynakları-ilham panoları (mood board) hazırlamaları istenir. “Mood board- ilham panoları, belirli bir konu hakkında genel bir fikir veya duyguyu iletmek için resim, metin ve nesne örneklerinden oluşan bir tür görsel sunum veya kolaj tekniğidir” (Vikipedi, 2023). Mood board aracılığıyla, alana yaklaşımdan binaya yönlendirecek bir giriş noktasından itibaren promenad kurgusu ile mekânların birbirine ekleneneceği hareketle ve empatik yaklaşımla deneyimleneceği sinematografik mekân dizini tasarlamaları, buna ilişkin senaryo oluşturarak ilk tasarım fikirlerini görselleştirmeleri, yaratmak istedikleri mekân atmosferine-ambiansına ilişkin kararlar almaları beklenir (Görsel 8).

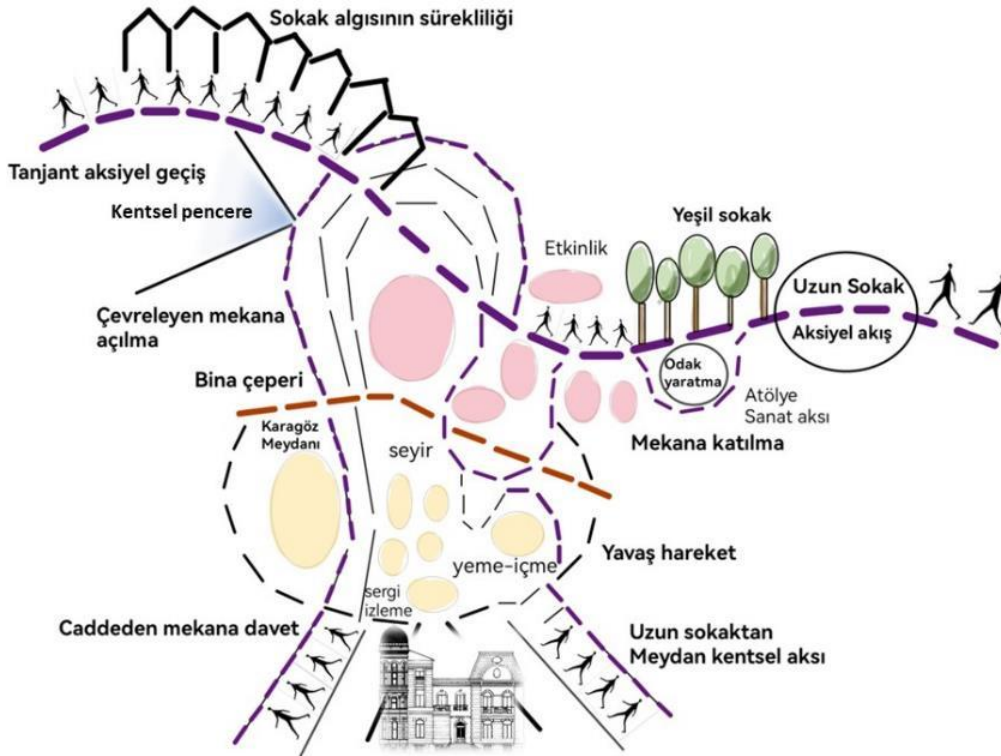


Görsel 8. Öğrenciler tarafından konsept ve mekân karakteri belirlemede yardımcı olması için hazırlanan ilham panoları

Empati hem bilişsel hem de duygusal bir süreçtir ve kişinin kendisini karşısındakinin durumunda hayal etmesiyle, kendi benzer deneyimlerini hatırlamasıyla gerçekleşir. Empati tanımında, temsili olarak yaşama, kendisini karşısındakinin durumunda hayal etme kendi benzer deneyimlerini hatırlama vurguları dikkat çekmektedir (Usta, 2020). Hettithanthri vd. (2022), tasarım öğrencilerinin empati yeteneğinin gerekliliği üzerinde durmaktadır. Mekân ambiyası ise mekânı oluşturan mimarının, aktivite, enerji ve çok çeşitli bağlamsal etkileriyle, karakter ve koşullarıyla şekillenir (White, 1999). Bu tanımlarda açımlandığı üzere öğrenciler, seçilen örneklerle aracılığıyla mekânla temsili empatik ilişki kurularak, kendini orada hissetme

duygusuyla, bir mekân ambiyansı ve bütüncül karakterini oluşturacak mekân dizinlerini bir araya getirerek kolaj anlatımlar oluşturur. Mimari promenad ile bu dizinsel kurguyu oluştururken, mekân ambiyansına ilişkin bağlamsal etkileri, topografik arazi yapısı, alanla ilişkili taşıt-yaya ilişkileri, servis bağlantıları, işlev şemaları, program, etkinlikler, kentle çevre yapılarla ilişkiler yerin sosyal ve fiziksel gerçekliklerinin dikkate alınması beklenmektedir. Konsept belirleme aşamasında, teknik senaryo hazırlarken bilgi toplama-problemi irdeleme aşamasında kullanılan 5N 1K soruları ve cevapları kullanılır.

Öğrenciler, mekân atmosferini-ambiyansını, mekânı karakterize edecek duyguları ve kavramları, empatik yaklaşımla-orada olma deneyimini temsili olarak literatürde var olan görsellerle, eskiz ve diyagramlarla sunum paftalarında görselleştirir ve stüdyo ortamında bir tasarım sloganı ile paylaşırlar. Alanda yapılan işlevsel lekeler ve promenad kurguları üzerinden mekân dizinleri oluşturulmaktadır. Tasarım sürecinde, “Kim için tasarlanıyor, kullanıcı niteliği nedir? Ne tasarlanıyor? Alana nasıl bir giriş algısıyla hareket ediliyor? Bina ziyaretçiyi nasıl karşılıyor? Müze açık alanlarında hangi etkinlikler, nasıl mekânlarda gerçekleşiyor ve bu etkinlikler nasıl sıralanıyor? Sınırlayıcı öğeler nelerdir? Binaya nasıl bir giriş algısıyla giriliyor? Nasıl bir lobi ölçeği ziyaretçiyi karşılıyor? Sergileme mekânları nasıl bir yapıya sahiptir? Sergi salonlarının sirkülasyonu nasıl olmalıdır? Mekânlar bütüncül bir yapı içerisinde mi çözülmüştür, yoksa mekânlar arasında yumuşak geçişler mi vardır? Sirkülasyon kurgusu nasıl olmalıdır? Rampalarla yönlendiren, keskin dönüşlerle gizem yaratan, galeri katlarla görsel ilişki kuran açık ve algısal bir yapı mı olmalıdır? Dramatik veya deneysel mekânlar mı genel yapı karakterini belirleyecektir? Hangi renkler, dokular ve malzemeler bu karakteri destekler? Kentsel mekân ile nasıl bir ilişki kurulmalıdır? Bu ilişki içe dönük mü, dışa dönük mü olacaktır? Kentsel pencereler ve şeffaflıklar ile kentle ilişkili bir yapı mı tasarlanmalıdır?” gibi sorular çerçevesinde mekân karakteri ve senaryo oluşturma egzersizleri yapılmaktadır. Stüdyo çalışmasında, ihtiyaç programında tartışılan mekânlarda hangi eylemlerin gerçekleşeceği, bu mekânların nasıl bir dizinle birbirini takip edeceği ve geçiş mekânlarının karakteri, promenad kurgusu, empatik deneyim ve hareket odaklı bir yaklaşımla tasarlanmaktadır. Kentsel mekânda sosyalleşme olanakları oluşturan alt mekânlar, promenad kurgusu ile yeme-içme, gösteri, dinleti, seyir, buluşma, sohbet, performans, atölyeler, oturma-dinlenme, sergileme gibi etkinlikler ve kullanımlar kamusal mekâna müze açık alanlarına canlılık ve değer katması açısından öğrenci senaryolarına proje bütünlüğünü sağlayacak şekilde eklenmektedir. Böylece promenad kurgusu ile iç ve dış mekân arasında hareketle deneyimlenen sinematografik bir yolculuk hikâyelenmektedir (Görsel 9).

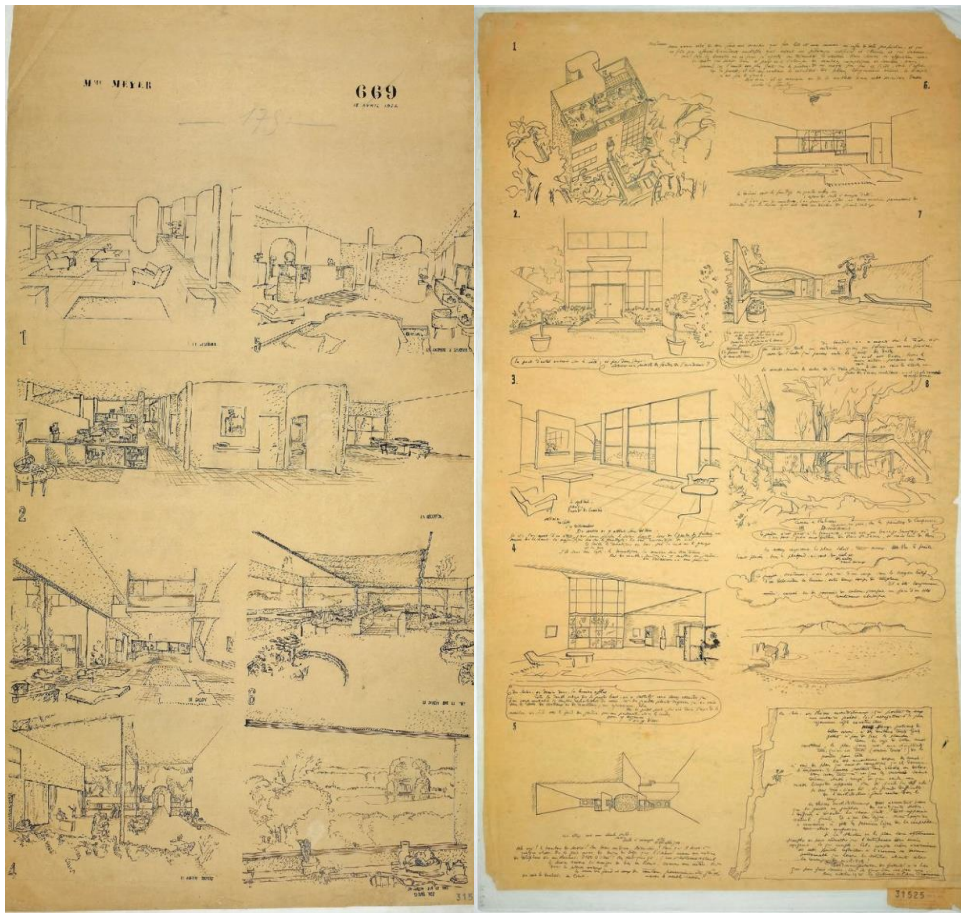


Görsel 9. Temsili mimari promenad kurgusu

Mimari Promenad Tasarımı

Mimari promenad, duyuşsal ve algısal deneyimin artırılmasını saęlayan sinematografik mekânsal bir yolculuktur. "Promenad mimarlıęı modern mimarlık dilinde anahtar bir terimdir" (Flora & Jones 2012). 1920'lerin sonlarında Le Corbusier, promenad mimarlıęı ile mimari gezinti yolu dūşüncesini tasarımlarında cisimleştirmiştir (Fawcett, 2003). Le Corbusier, 1928'de Poissy'deki Villa Savoye'da sirkülasyon terimi yerine mimari promenadı kullanmıştır (Flora, 2010). Zengin mekânsal etkiler oluşturan sirkülasyon tasarımının farkına varan Le Corbusier promenad-mimari gezinti yolu fikrini popülerleştirmiştir.

Promenad mimarlıęı, gözlemcinin inşa edilmiş alan boyunca izledięi yol, Le Corbusier'in mimari ve şehir planlama tasarımlarının merkezi bir unsurudur. Gözlemci yapı içerisinde yavaş yavaş ilerlerken önüne çıkan görüntüler dizisidir. Hiyerarşik bir dizi mimari olaylar arasında yapıtı okumak için mimarlıęın sirkülasyon sisteminin yaratılmasıdır. Le Corbusier, mimari promenadın yardımıyla ziyaretçi hareketle ilerledikçe ortaya çıkan iç ve dış mekân anlatıları yaratmıştır. Mimarlık, hareket süreçlerinin dizimsel mekânını oluşturur (Flora, 2010) (Görsel10).



Görsel 10. Le Corbusier'in Madam Meyer için tasarladığı konutun promenad görselleri ve sekanslar

Bir tasarlama metodolojisi olarak promenad-mimari gezinti kavramıyla, mekân deneyimi tasarımı (Köknar vd., 2019) erken yarıyillarda birinci sınıf tasarım eğitiminde kurgulanmıştır. Kürtüncü (2014), bir anlatı kurma aracı olarak transkriptler aracılığıyla, tasarım stüdyosunda zaman ve insandan kopuk konvansiyonel plan ve kesitle tasarlamak yerine, öğrencilerin kendilerini proje alanında hayal etmelerini saęlayan bir anlatı tasarlamıştır. Kürtüncü (2014), bir anlatı oluşturma ve tasarlama aracı olarak mimari promenadı aşağıdaki şekilde tanımlamıştır:

Zamanla, Corbusier için sirkülasyon kavramının önüne geçen "mimari promenad- architectural promenade" deneyimleyen gözleminin kendi bedeninin hareketine eşlik ederek gördüğü parçalı, ama toplamı birbiriyle ilişkili bir algıya referans vermektedir. Corbusier'in gözlemcinin kurgulanmış yürüme deneyimine ilişkin fikri,

mimarlığı tasarlamak için bir düşünme aracı oluşturmaktadır. Gözlemcinin, bedeniyle çevre içindeki hareketi, dışarıdan içeriye, çatıdan, açık havaya doğru ilerleyen ardışık mekân algıları, mimarlığın mekânsal kurgusunu insan bedeni ve sirkülasyon üzerinden düşünmeyi önermektedir. Konvansiyonel temsiller, bir mimari deneyimi aktarmaya yeterli olamamaktadır. Bu nedenle zamansallık içeren, farklı anları ve ortamları aktarabilen dizisel anlatımlar özellikle mimarlık eğitiminde birer iletişim aracı olarak önem kazanmıştır. Corbusier'in "architectural promenade" gezinti mimarlığı terimi, yapılaşmış bir ortam içinde dolaşan gözlemcinin algısının ardışık, akılda kalıcı deneyim anlarından oluşmaktadır. (Kürtüncü, 2014: 152-153)

Özellikle müze binalarının iç mekân kurgusunda, sirkülasyon alanlarının tasarımındaki köklü, algısal, mekânsal değişimler ve mekânsal senaryolar dikkat çekmektedir (Ataoğlu, 2016). Bu bağlamda müze sirkülasyonu ve tasarımın kurgulanmasında promenad, etkili bir araç olmaktadır. Ayrıca promenad konvansiyonel temsil araçlarının dışında, olay, yer, zaman ilişkilerini ifade etmekte etkin bir anlatım aracıdır.

Kararmaz ve Ciravoğlu, (2019) deneyim, mekân, olay tasarımı, insan, beden, zaman, hareket, çoklu duyum gibi güncel kuramsal tartışmalarda üzerinde durulan kavramlar olduğunu, eğitim programlarına özellikle stüdyolardaki tasarım deneyleri aracılığıyla dâhil olduğunu ve mevcut programlarda esnek, deneysel yöntemlerle denendiğini ifade etmiştir. Ponty, Pallasmaa gibi düşünürlerin bedensel-duyumsal- mekânsal yaklaşımlarının aracılığıyla kazanılan bedensel farkındalık ve empati duygusu mimarlık öğrencilerinin meslek yaşamlarında tasarlayacakları mekânların ve önerecekleri deneyimlerin niteliklerini artıracaklarını dile getirmiştir. Sentez, mimarın başarması gereken en merkezi beceridir (Gür, 2017). Öğrenciler, projenin sentez aşamasında, kentsel mekândaki bağlamı, problemleri, mekânsal ihtiyaçları ve mimari programı yorumlamaya çalışmıştır. Böylece analiz aşamasında topladıkları bilgiyi mimari promenad kurgusuyla tasarım aşamasına aktarmaya, tasarımlarında içselleştirmeye çalışmıştır.

Seçenek Üretme-Seçim Yapma- Sonuç Ürün

Tasarım sistemleştirmesi veya türleştirmesi zor bir süreçtir. Tasarımlar, farklı yaklaşım ve etkileşimlerle, bir deneme-yanılma sürecinin sonunda ortaya çıkar (Bielefeld, 2010). Tasarım sürecinde öğrencilerin araziye nasıl kullanacakları, binayı nasıl konumlandıracakları, hangi etkinliklerin dış mekânda olacağı, bina iç mekânında işlevlerin nasıl yerleşeceğine dair kararlar netleştirilmiş, bu kararlar çerçevesinde form önerilerinde bulunulmuştur. Bu aşamada arazi maketi üzerinde çevreyle ilişkilerinin tartışılabileceği üç kavramsal maket önerisinde bulunmaları istenir.

Proje tasarım sürecinde, sentez aşamasına geçildiğinde mimari temsil biçimlerinden eskiz ve maket yaparak zihindeki soyut fikrin promenad kurgusuyla somutlaştırılması beklenir. Bu süreçte yapılan eskizler ve kavramsal maketler ile alternatif oluşturulur. Ardından oluşturulan alternatifler içerisinden projenin tasarım kararlarına en uygun olduğu düşünülen bir biçim/form üzerinden sürece devam edilmeye karar verilir. Karar verilen form, ihtiyaç programı kapsamında istenen mekânsal gereksinimlere yanıt vermelidir. Bağlamdan kopmayan, yere özgün, tasarım ve estetik açıdan bir dil birliği ve bütünlük içerisinde olan insan ölçeği ve yakın çevrenin mekânsal karakterini sorgulayan, kapalı alanlarının 3000-5000 m² aralığında olması planlanan tasarımların yapılması beklenmektedir. Projenin plan, kesit ve görünüşleri anlatım teknikleri çerçevesinde 1/200 ölçekte çizilerek geliştirilir. Projeyi anlatan üçboyutlu görsel ve sunumların, diyagramların sunum paftalarının hazırlanması ile süreç tamamlanır. Bu aşamaları takip eden altı projenin promenad kurgusuna dayalı tasarım yaklaşımları ve ortaya çıkan sonuç ürünleri, bulgular başlığı altında özetlenmektedir.

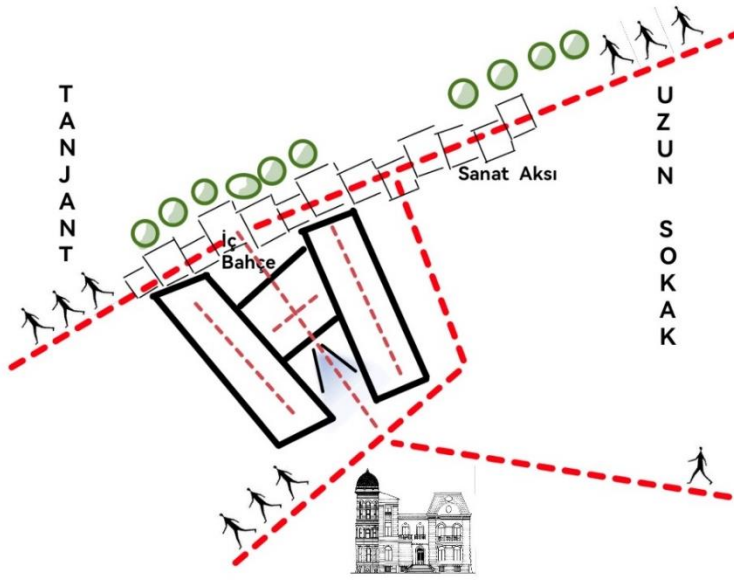
BULGULAR

Öğrencilerin verilen araziye inceleme ve proje konusuna yönelik araştırmaları sonucunda, empatik deneyim ve hareketle promenad kurgusuyla tasarladıkları alternatifler içerisinden probleme en iyi çözüm olabilecek öneriye karar verilip bu öneri üzerinden tasarımlar geliştirilmiştir. Aşağıda tasarımın teması ve bu çerçevede etkin olan promenad kurguları, stüdyo sürecinde geliştirilen tasarımlar üzerinden örneklendirilmiştir.

Öğrenci 1 çalışmasında; müzenin özellikle kuzey güney yönleri boyunca, Uzun Sokak ve Tanjant Caddesi arasında enstalasyonlarla ve ardışık sanat atölyeleri ile görsel bir bağ kurarak sokak algısı boyunca promenad oluşturmayı hedeflemiştir. Renkli ve saydam yüzeyler ile tasarlanan atölyelerle kurgulanan promenad ile yaya aksının hareketli sürprizli bir görsel etkiye sahip olması sağlanmıştır. Bu görsel bağ iç ve dış arasında mekânsal geçişlerle ve algılarla promenadın sürekliliğini sağlamakta, bu aks boyunca sokaktaki devingen insan hareketliliğini tasarladığı avluya taşımayı, avluyu etkinliklerle yaşatmayı hedeflemektedir (Tablo 1).

Tablo 1. Öğrenci-1 promenad kurgusu

Öğrenci 1	Konsept/tema	Promenad ana fikri	Promenad kurgusu
	Küçük arkaçlar içinde enstalasyonlar, sergi ve atölyeler ile promenad oluşturarak alanda dinamik kamusal alanlar yaratmak	Enflasyonlar, sanat aksı ve üretken atölyeler ile promenad oluşturma	Uzun sokak ve Tanjant Caddesi'ni birbirine bağlayan sanat atölyeleri, enstalasyonlar ve sergi mekanları ve yeşil ağaç dizisi güçlü bir geçiş aksı oluştururken alana akışı yönlendirmektedir. Bu renkli kübik, ritmik, strüktürel promenad rampaların sürekliliği ile tasarlanmıştır. Promenad kurgusunun ana fikrini oluşturan bu kübik aks rampalar ile iç mekânda eserleri gezdirirken kentsel mekândaki hareketliliğe de farklı kottan bakış imkân sunmaktadır. Zemin dokusunda yer alan renkli kare yüzeyler yaya hareketlerini avluya yönlendirerek promenadın bütünlüğünü sağlamaktadır. Kuzey güney aksında yer alan bu sürprizli promenad kurgusu iç bahçeye müze kütleleri ile kesişmekte, şeffaf giriş atriumu ile müze avlusuna eklenmekte ve mekân hareketle deneyimlemek için güçlü bir yönlendirici olmaktadır. Atölye, enstalasyon ve sergiler ile beslenen bu görsel akstaki hareket kentsel mekânın dinamizmi ile beslenerek sinematografik bir mekânsal öykü dizini oluşturmaktadır.



Konsept Paftası ve Teknik Çizimler



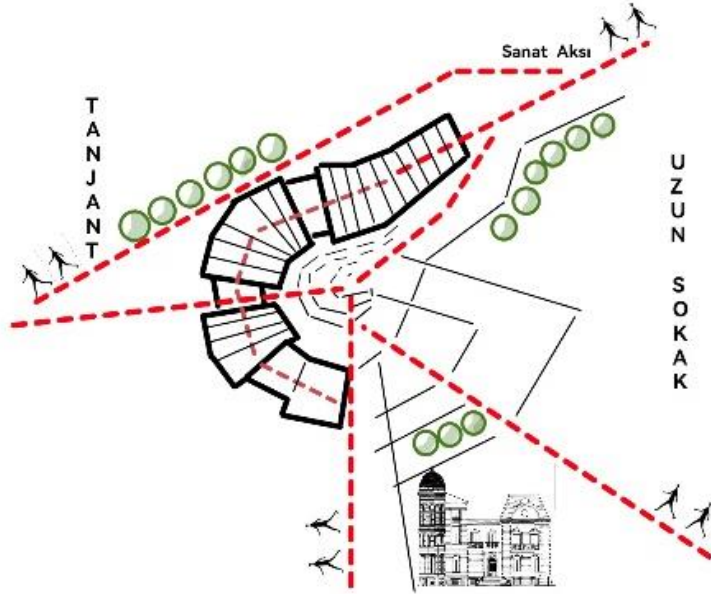
Promenad Dizimi



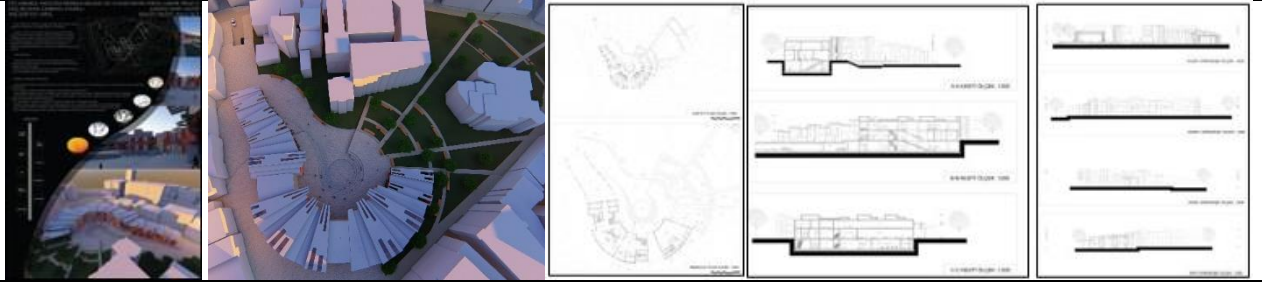
Öğrenci 2 çalışmasında; kentsel bellekte yer alan Karagöz meydanını tasarladığı çok amaçlı amfi ve sergileme, yeme-içme, buluşma, gezme, dinlenme, izleme gibi diğer etkinlikler ile yeniden kamusal buluşma noktası haline getirmektedir. Müzenin karşısındaki Kostaki Konağını çevreleyen form yarı açık alanları ve amfisi ile bir kent avlusu oluştururken, tasarladığı davetkâr promenade'nin güçlü akslarıyla, akışlarla ve caddeden geçiren arkadlarla, mekânların birbiriyle ilişkilendirilmesini hedeflemektedir (Tablo 2).

Tablo 2. Öğrenci 2 promenade kurgusu

Öğrenci 2	Konsept/tema	Promenade ana fikri	Promenade kurgusu
	Kentsel bellekte yer olan unutulmuş Karagöz Meydanını etkinliklerle yeniden canlandırma	Arkadlarla ve rampalarla gezilen sanat sokağı ve arazinin odağında yer alan Karagöz Meydanı promenade	Uzun Sokaktan insan hareketliliğini rampa ile tasarlanan arkadlı sanat aksı ile Karagöz Meydanına taşımaktadır. Sanat aksı arkadları, çatı kotu alçalarak insan ölçeği ile sokak ölçeğine indirgenmekte güçlü bir pasaj deneyimi çağrısı yaratmaktadır. Boşluğu, geçiren pasaj, kentsel mekân ve avlu ile iletişim kurmaktadır. Kütle'nin odağında yer alan yarı açık alanlarla beslenen Karagöz amfisi Tanjanttan da güçlü sanat aksı ile yaya hareketlerini meydana çekmektedir. Karagöz amfisi, tarihi Kostaki konağının çeperlerinden uzun Sokak meydan aksından yaya hareketlerine ışınal patikalarla uzanarak alanda çok amaçlı etkinliklere açık olan kentsel mekânda güçlü odaklayıcı döngüsel bir promenade yaratmaktadır.



Konsept Paftası ve Teknik Çizimler



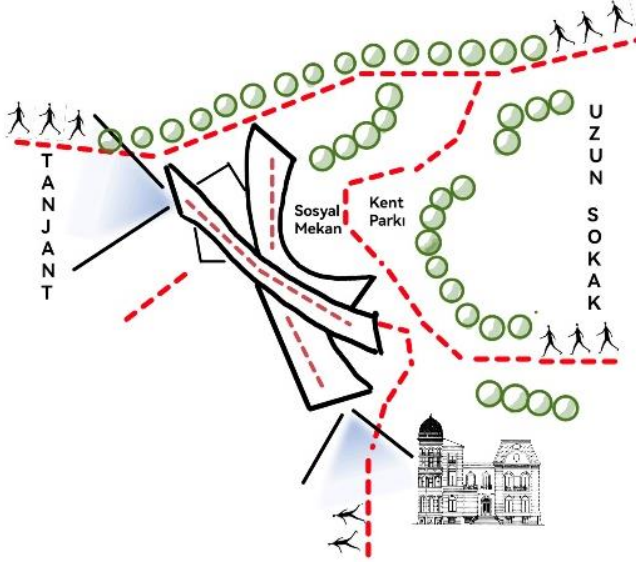
Promenade Dizimi



Öğrenci 3 çalışmasında; müzenin kendisinin de yapılı çevre içinde sergilenen ve gezilen bir eser niteliği kazanmasını hedeflemiştir. Bu nedenle müze formunun güçlü akışkan kurgusuyla iç ve dış mekân arasında dinamik bir etki yaratmaya çalışmıştır. Kostaki Konağı'nın etrafını açarak, Uzun Sokak-Meydan aksı algısını güçlendiren, güçlü, yeşil ve lineer akışların düğümlendiği bir promenad ile kent parkı ve sosyal alanlar tasarlamıştır. Kentel mekândan güçlü lineer akışkan izlerle kullanıcıyı iç mekâna çeken promenad tasarımı, mekân içinde kullanıcıyı merak ve keşif duyguları ile gezdirmeyi hedeflemekte, kütlelerin kendi içine kapanma halini kentel mekâna açılan pencerelerle sürprizli hale getirmektedir (Tablo 3).

Tablo 3. Öğrenci 3 promenad kurgusu

Öğrenci 3	Konsept/tema	Promenad ana fikri	Promenad kurgusu
	Müzenin kendisinin de yapılı çevre içinde bir sanat eseri gibi sergilenen ve üzerinde gezilen bir heykel eser niteliği kazanması	Müze kütlelerinin izlerini takip eden müze iç mekânında da ziyaretçiyi yönlendiren akışkan lineer izler yayayı güçlü akslarla Uzun Sokaktan algılanan akışlarla yeşil kent parkına ve müzeyi keşfetmeye çekmektedir.	Uzun Sokaktan insan hareketliliğini lineer izlerle kent parkına taşıyan promenad müze kütlelerinin atriumunun yan yüzeylerine tutunan akıcı sirkülasyon arteri ile ziyaretçilere müzeyi bir eser gibi gezdirmektedir. Sergi salonlarına ve yer yer kentel mekâna ve tarihi konağa açılan vistalar bu yolculuğa kentel pencereler açmaktadır.



Konsept Paftası ve Teknik Çizimler



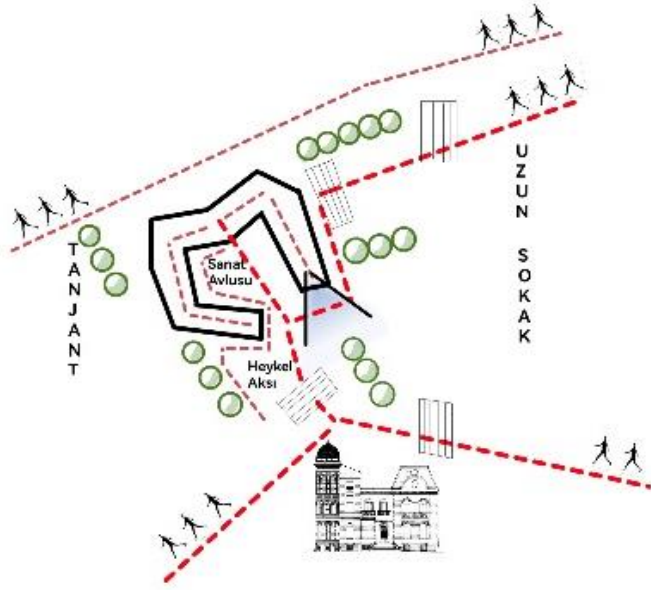
Promenad Dizimi



Öğrenci 4 çalışmasında; yerin ruhunu oluşturmak, yaşatmak fikrinden ve kent yeşili eksikliği sorunsalından yola çıkarak, geçmişte yeşil anımsanan Trabzon kentine pasif yeşil park içinde dinlenme ve etkinlik alanları promenade oluşturmayı hedeflemiştir. Kent parkında oluşturulan bu müze yapısı formuyla bir avlu yaratmakta ve bu avlu zeminden yükselen rampalı yeşil çatılı kütleyle patikalar oluşturarak, kütlede yürünebilir seyir alanları oluşturmaktadır. Tıpkı Le Corbusier'in mimari promenade gibi üst kotta hareket edimiyle yükselerek sonlanmaktadır (Tablo 4).

Tablo 4. Öğrenci 4 promenade kurgusu

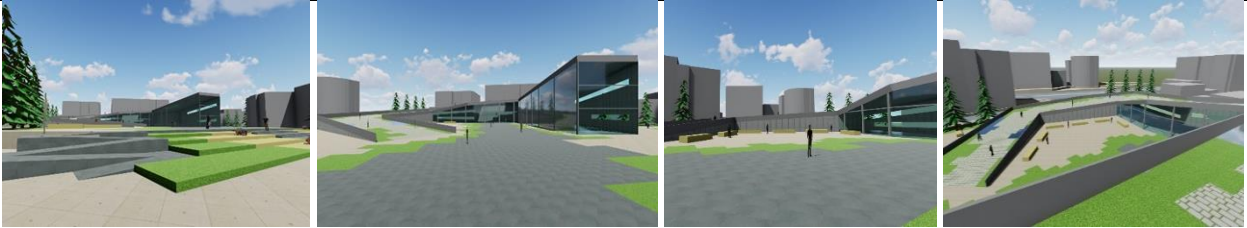
Öğrenci 4	Konsept/tema	Promenade ana fikri	Promenade kurgusu
	Yerin ruhunu yaşatma ve kent yeşili eksikliği sorunsalından yola çıkarak geçmişte anımsanan Trabzon imgesiyle kent parkı tasarlamak	Amfi merdivenler ile oluşturulan algısal promenade seyir ve geçiş platformları ile yaya hareketliliğini yeşil kent parkına ve müzeyi keşfetmeye çekmektedir.	Uzun Sokaktan insan hareketliliğini yeşil kent parkına taşımak için amfi merdivenler ile kent parkı içinde alt mekanlar tasarlanmıştır. Ardışık amfi merdivenlerin sürekliliği algısal bir promenade oluşturarak müzenin sanat avlusuna bağlanmaktadır. Bu sanat avlusu enstalasyonlar ve heykel aksıyla hareketlenirken, rampa müze kütlede üzerinde patikalarla promenadein sürekliliği sağlanmakta kent parkına ve Kostaki Konağına üst kottan seyir imkânı sunmaktadır.



Konsept Paftası ve Teknik Çizimler



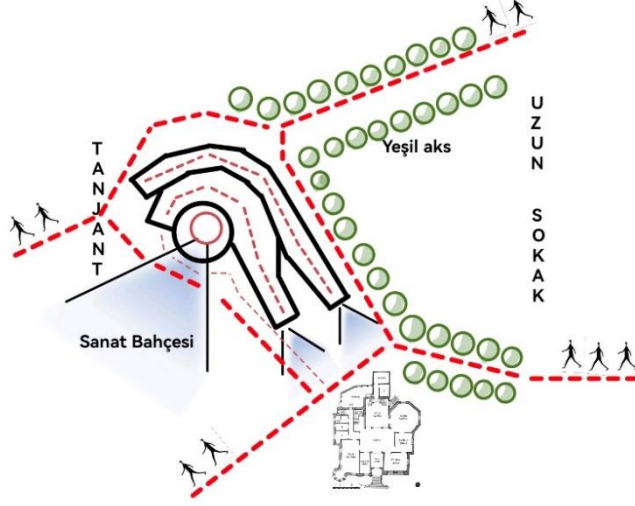
Promenade Dizimi



Öğrenci 5 çalışmasında; çoğunlukla fütürist eserlerin sergileneceği müzenin, sahip olduğu konumdan ötürü sanat bahçesi niteliğiyle kamusal bir buluşma mekânı olmasını ve kendi başına yapının simgesel bir değer taşımaması hedeflemiştir. Müze aksındaki Kostaki Konağının kulesi ile tipolojik ilişki kurulurken Kostaki Konağına yönelen şeffaflık ile görsel iletişim tasarlanmıştır. Sanat bahçesinin üzerinde yükselen silindirik müze kütesine dolanan sarmal merdivenler ile promenad üst kotlarda yükselirken, Tanjant Caddesinden ziyaretçilere güçlü bir giriş uyarımı vermektedir (Tablo 5).

Tablo 5. Öğrenci 5 promenad kurgusu

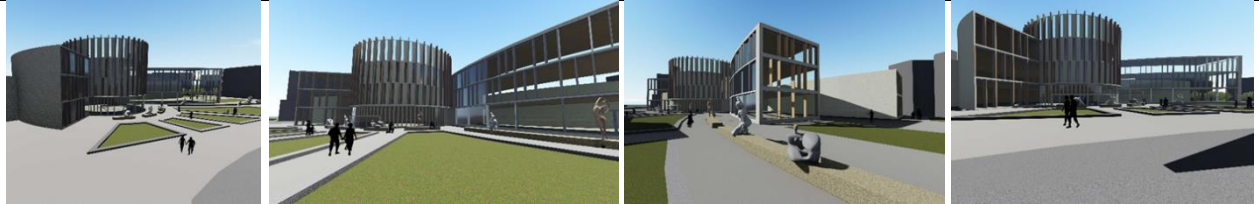
Öğrenci 5	Konsept/tema	Promenad ana fikri	Promenad kurgusu
	Kostaki Konağının kule kütesinin aksında yer alan çağdaş müzenin şeffaf giriş kulesi ile tipolojik anımsatma oluşturma, Tanjant caddesine açılan sanat bahçesi tasarlama	Yeşil akslar ile yaya hareketliliğini müzenin sanat bahçesine taşımak tasarlanan heykel sergi aksı ile hareketin dinamizmini sağlamak. Müzenin şeffaf giriş kule fuayesi ile bu sanat bahçesinin görsel iletişimini ve promenadın sürekliliğini sağlamak	Uzun Sokak ve Meydan aksından yaya hareketini taşımak için lineer yeşil arkadlar tasarlanmıştır. Kütlelerin şeffaf sirkülasyon kulesini saran lineer kollar uzun sokak aksına sırtını dönerken yaya akışları heykel aksı ile müzenin Tanjant Caddesi yönünde sanat bahçesine açılır. Burada açık hava sergisi caddeden algılanan güçlü bir odak yaratırken müzenin şeffaf silindirik kulesi atriumunda sarmal merdiven ile promenadın üst kotlarda sürekliliği sağlanarak şeffaf yüzeylerle Kostaki Konağı ile görsel ilişki kurulmaktadır.



Konsept Paftası ve Teknik Çizimler



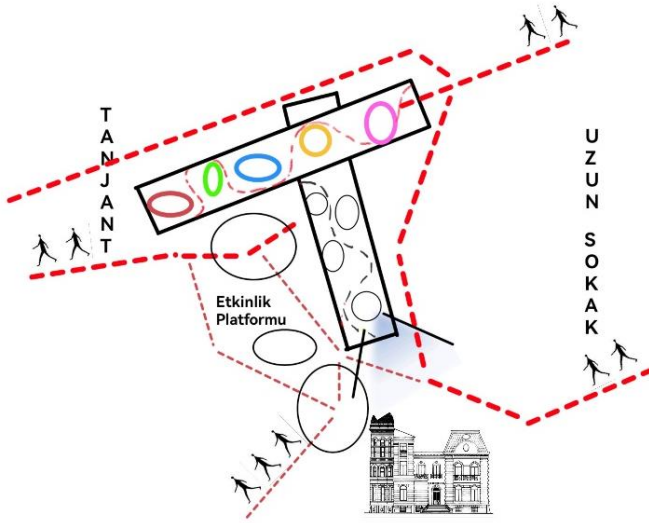
Promenad Dizimi



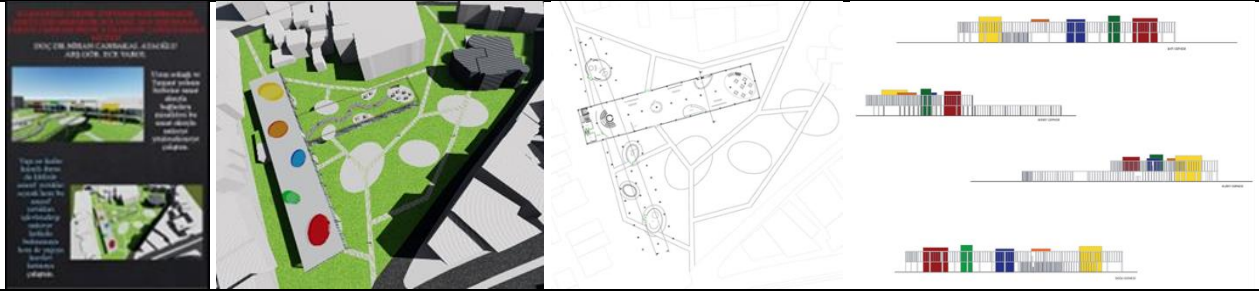
Öğrenci 6 çalışmasında; prizmatik forma amorf yırtıklar açarak hem müze kütesine görsel dinamizm katmış hem de amorf renkli yırtıklarla promenad kurgusunda, sürprizlerle merakla ilerlemeyi tetikleyen hareketi başlatmıştır. Bu amorf renk lekeleri, zemin kotta farklı etkinliklere platform sağlarken, promenadın son noktası olan müze-kent terasına çeşitli etkinlikler için ziyaretçiyi sürprizli izlerle sürükleyerek çıkarmayı hedeflemektedir (Tablo 6).

Tablo 6. Öğrenci 6 promenad kurgusu

Öğrenci 6	Konsept/tema	Promenad ana fikri	Promenad kurgusu
	Sanat arkadı/sanatın renkleri ve kent terası	Sanat arkadına renkli şeffaf amorf formlarla sürpriz katarak yayayı harekete yönlendirmek. Zeminden çatı terasına bu renkli izleri takip eden promenadın sürekliliği ile teras seyir alanına ulaşmak	Uzun Sokak ve Tanjantı birbirine bağlayan sanat aksıyla tasarlanan promenad ile ziyaretçiler müzeye yönlendirilir. Zemin katta yer alan arkadlı yarı açık kütle içinde yer alan şeffaf renkli amorf formlar sergi, atölye vb. etkinlikleri barındırarak harekete yönlendirecek merak izleri oluşturmaktadır. Promenad bu renk izlerinin takibiyle sonlanarak üst kotta yer alan kent terasına ziyaretçiyi ulaştırmaktadır. Geniş bir panorama sunan müze terasından Kostaki Konağı ve kent izlenebilmekte, promenad kent Vistası ile sonlanmaktadır.



Konsept Paftası ve Teknik Çizimler



Promenad Dizimi



SONUÇ

Mimarlık eğitiminin kalbi olan mimari stüdyoların süreç, program ve kurgusuna dair paylaşımlar eğitim pedagojisine dair yeni açılımlar sağlamak ve katkı vermek adına önemlidir. “Bu anlamda mimari stüdyonun kendisi de bir tasarım nesnesi olarak kavranmalıdır. Bu hem stüdyo sürecinden hem de stüdyonun araştırma alanının keşfe dayalı deneysel içeriklerle beslenmesinden kaynaklanmaktadır” (Tuztaş & Koç, 2021). Çağdaş tasarım eğitiminin temel amacı, ürün odaklı evreler yerine süreç odaklı eğitim vermektir (Turgut, 2011). Süreç öncelikli bir tasarım eğitimi, tasarımın bir araştırma ve uygulama pratiği olarak ele alınmasını, fikirlerin geliştirilmesini ve bu fikirleri somutlaştıracak yöntemlerin, tasarım araçlarının ve eylemlerinin araştırılıp uygulanması yoluyla ilerlemektedir. (Gür, 2017). Bu çalışmada mimari promenad kurgusu ile tasarlanan süreç ile harekete dayalı görme, düşünme ve tasarlama aracı olarak sinematografik betimlemelerle, senaryolarla, farkındalık oluşturulmaya çalışılmıştır. Mimari tasarım stüdyosunda sürecin eğitimdeki önemi ve rolüne vurgu yapılarak, süreci yönlendiren yöntemler, aşamalar ve kavramlar paylaşılmıştır.

Öğrenciler, Mimari Proje 4 stüdyo çalışması sürecinde önce kentsel mekândaki sorunları ve ihtiyaçları tartışmış, bağlamsal çevresel analizlerle yerin ruhunu, kimlik öğelerini, mekânın karakterini tanımaya çalışmış, kentsel mekândaki ilişkileri, mimari programı irdelemiş, sonra oluşturdukları promenad kurgusu ile etkin kamusal alan kullanımını da gözeterek iç ve dış mekândaki çeşitli etkinlikleri birbiriyle ilişkilendirerek empatik duygularla hissetmeye çalışarak farklı formel biçimlerde tasarlamıştır. Bu süreç boyunca;

- Tasarımı özgün kılan şeyin sadece biçim-form olmadığı,
- Mimarlığın ölçülebilir, fiziksel mekânsal algısının çok ötesinde görünmeyen ölçülemeyen değerleriyle varlığını keşfetmek ve tasarıma katmanın bağlamsal tasarlanmanın bir aracı olduğu,
- Çok katmanlı bir okumanın nitelikli mekânlar tasarlamada, kamusal alanların potansiyelini keşfetmede bir gereklilik olduğu,
- Bilgi toplama aşamasında yaptıkları analizleri içselleştirerek sentez aşamasına katmalarının gerekliliği,
- Mekân atmosferi oluşturmada mekâna empatik yaklaşmanın duygularla ve duygularla algılamanın, kendini orada hissetmenin, mekânı geziyormuş gibi davranmanın, tasarlamada deneyimlemenin önemini,
- Donatı ölçeğinden, bina ve kent ölçeğine her ölçekte tasarım dilinde bütüncül yaklaşımla estetik ve kimlikli mekânlar yaratımının önemini,
- İç mekân ve kentsel mekânda, mekânsal ve algısal sürekliliğin sağlandığı mekân dizinleri oluşturmak için mimari promenad ile tasarım yapılabileceği kavranmıştır.

Promenad ile mekân tasarlama ve algılama sürecinde, empatik düşünmeyle, 5N 1K soruları ile senaryo hazırlama, mekânı hareketle deneyimleme, ilham panosu ile mekân karakteri oluşturma, promenad ile mekân dizinleri oluşturma aşamalarıyla kentsel bağlam-yer farkındalığı oluşturulmuştur. İzlenen bu yöntem ile ders bilgi paketinde yer alan;

- Bağlam ve çevre konusunda bilgilenme
- Konunun işlenmesi ve ifadesi kapsamında kentsel analiz teknikleriyle ilgili bilgilerle donatılma
- İklimsel faktörlerin tasarımlarında dikkate alınması
- Aldıkları bilgileri ağırlıklı olarak verilen proje alanında-proje konusu ve amacı doğrultusunda-kullanabilme ve uygulayabilme gibi edinimlerin karşılandığı saptanmıştır.

Bu süreçte, öğrencilerin promenad kurgusu ile kentsel bağlamla ilişki kuran, kamusal alanlar oluşturma yönünde endişeleri olan önerilerde bulunmaları yöntemin etkin kullanılabileceğini ve kazanımları desteklediğini düşündürmektedir.

Authors' Contributions

The authors contributed equally to the study.

Funding and Acknowledgements

The article complies with national and international research and publication ethics. We sincerely thank the six students of the 4th semester of the 2019-2020 Spring Term of the KTU Architecture Department for their devoted and successful work.

Competing Interests

There is no potential conflict of interest.

Ethics Committee Declaration

This study doesn't require ethics committee approval.

KAYNAKÇA

- Abdel-Ghani, T. (2020). Using Bernard Tschumi's Manhattan transcripts as a cinematic pedagogical tool in architecture schools in Egypt. *International Conference Cinema Art, Technology, Communication, Avanca/Cinema*. <https://doi.org/10.37390/avancacinema.2020.a185>
- Acar, H., & Bekar, M. N. (2017). Peyzaj mimarlığı eğitiminde bir stüdyo çalışması: Kıyı alanı peyzaj tasarım projesi. *Megaron*, 12(2), 329-342.
- Alanka, D. (2024). Nitel bir araştırma yöntemi olarak içerik analizi: Teorik bir çerçeve. *Kronotop İletişim Dergisi*, 1(1), 62-82
- Ataoglu, N. C. (2016). New designs in circulation areas and museums: The case of the Quai Branly Museum. *Uludağ University Journal of The Faculty of Engineering*, 21(1), 117-129. <https://doi.org/10.17482/uujfe.44573>
- Ataoglu, N. C., Acar, H., & Yavuz, A. (2020). Museum's open space. *3rd International Conference of Contemporary Affairs in Architecture and Urbanism*, HEP University, Alanya.
- Aydınlı, S. (2014). Paralaks oda "öğrenmeyi öğrenme" ortamı olarak stüdyo. S. Aydınlı & B. Kürtüncü (Eds.), *Paralaks oda* içinde. Cenkler Matbaacılık.
- Aydınlı, S. (2015). Tasarım eğitiminde yapılandırıcı paradigma: 'Öğrenmeyi öğrenme'. *Tasarım+ Kuram*, 11(20), 1-18. <https://doi.org/10.23835/tasarimkuram.239579>
- Bayazit, N. (2004). *Tasarılma kuramları ve metotları*. Birsen Yayınevi.
- Bekar, M., & Gülpınar Sekban, D. Ü. (2020). Müzelerin açık kalitesi ve kullanıcı tercihleri üzerine karşılaştırmalı bir inceleme. *Mehmet Akif Ersoy Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü Dergisi*, 11(Ek Sayı 1), 290-300. <https://doi.org/10.29048/makufebd.756317>
- Bielefeld, B. (2010). Önsöz. B. Bielefeld & S. El Khouli (Ed.), *Adım adım tasarım fikirleri* içinde. YEM Yayın.
- Bielefeld, B., & El Khouli, S. (2010). *Tasarım fikirleri*. YEM Yayın.
- Casakin, H. (2010). Visual analogy, visual displays, and the nature of design problems: The effect of expertise. *Environment and Planning B: Planning and Design*, 37(1), 170-188. <https://doi.org/10.1068/b35073>
- Casakin, H., & Goldschmidt, G. (1999). Expertise and the use of visual analogy: Implications for design education. *Design Studies*, 20, 153-175. [https://doi.org/10.1016/S0142-694X\(98\)00032-5](https://doi.org/10.1016/S0142-694X(98)00032-5)
- Clark, R. H., & Pause, M. (2005). *Precedents in architecture: Analytic diagrams, formative ideas, and partis* (4th ed.). John Wiley & Sons.
- Cullen, G. (1961). *Concise townscape*. Routledge.
- Çağlar, N. (2019). Önsöz. Ç. A. Öztürk (Ed.), *Mimarlık okullarında tasarım stüdyoları: Farklı deneyimler* içinde. YEM Yayın.
- Çobanoğlu, Y. Ş. (2019). 6 mimar ve akademisyenin mimarlık eğitim modeli üzerine düşünceleri. *Yapı Dergisi*. <https://yapidergisi.com/6-mimar-ve-akademisyenin-mimarlik-egitim-modeli-uzerine-dusunceleri/> (10.03.2023).
- Dostoğlu, N. (2019). Mimari tasarım, çevre ve kültür ilişkileri üzerine bir değerlendirme. V. Töre, R. Kutlu, & A. Erçetin (Eds.), *Tasarımda süreklilik: Makrodan mikroya* içinde. Kriter Yayınevi.
- Düzenli, T., Tarakçı Eren, E., & Alpak, E. M. (2017). Müzelerin bahçelerinin peyzaj özellikleriyle kullanıcı memnuniyeti ilişkisi. *Turkish Studies*, 12(13), 201-214. <https://doi.org/10.7827/TurkishStudies.11826>
- Erenler, D., & Kürçüoğlu, E. (2020). Müzelerin alternatif açık alan olarak kentsel yaşama etkileri: İstanbul örneği. *Tasarım Kuram*, 16(31), 216-238. <https://doi.org/10.14744/tasarimkuram.2020.75537>

- Erman, O., & Yılmaz, N. (2017). Mimari tasarımda konsept ve bağlam ilişkisi üzerine. *Uluslararası Hakemli Tasarım ve Mimarlık Dergisi*, 10, 96-115. <https://doi.org/10.17365/TMD.2017.1.012.x>
- Evcı, F. (2015). *Günümüzden geleceğe mimari tasarım*. Efe Akademi Yayınları.
- Fawcett, P. (2003). *Architecture: Design notebook*. Architectural Press.
- Five Ws. (2024, Mart 15). In Wikipedia. https://en.wikipedia.org/wiki/Five_Ws
- Flora, S. (2010). *Le Corbusier and the architectural promenade*. Birkhäuser.
- Flora, S., & Jones, P. B. (2012). The making of architectural promenade: Villa Savoye and Schminke House. *Architectural Research Quarterly*, 16(2), 108-124.
- Gür, B. F. (2017). Praksis: Eylem olarak tasarım ve eğitimi. In Ş. Ö. Gür (Ed.), *Mimari tasarım eğitime çağdaş önermeler* (ss. 47-63). YEM Yayın.
- Gehl, J. (2020). *İnsan için kentler*. Koç Üniversitesi Yayınları.
- Gür, Ş. Ö. (1978). *Social sciences in architectural education: A proposal approach* [Doktora tezi, Pennsylvania University, Michigan, ABD].
- Gür, Ş. Ö. (2014). *Mimari güncellemeler* (Ş. Ö. Gür, Der.). Nobel Yayın.
- Gür, Ş. Ö. (2017). Bir eleştiri olarak mimari tasarım stüdyosu. İçinde Ş. Ö. Gür (Ed.), *Mimari tasarım eğitiminde çağdaş önermeler* (ss. 9-22). YEM Yayın.
- Gür, Ş. Ö. (2021). Mimari tasarımı nasıl öğretilmeliyiz? Mimari tasarım stüdyolarında biçimlendirme kaygıları. *Yakın Mimarlık Dergisi*, 5(1), 85-103.
- Hettithanthri, U., Hansen, P., & Munasinghe, H. (2022). Exploring the architectural design process assisted in conventional design studio: A systematic literature review. *International Journal of Technology and Design Education*, 33, 1835-1859. <https://doi.org/10.1007/s10798-022-09792-9>
- Jormakka, K. (2012). Adım adım tasarım yöntemleri (Z. Yazıcıoğlu, Çev.). YEM Yayın.
- Kalaycı, P. D. (2016). *Etkileşimden bütünlüşmeye bir tasarım stüdyosu pratiğinin anatomisi*. Nobel Yayınları.
- Kararmaz, Ö., & Ciravoğlu, A. (2019). Mimari tasarım stüdyosunda bedensel farkındalık ve alternatif kavrayışlar üzerine. A. Ç. Öztürk (Ed.), *Mimarlık okullarında tasarım stüdyoları: Farklı deneyimler* İçinde. YEM Yayın.
- Kılıncı, C., Yaman, G. Ö., & İpek, S. (2022). Mimari proje dersi kapsamında Mardin'in yerel bağlamını anlamak. *International Journal of Mardin Studies (IJMS)*, 3(1), 7-20.
- Konuk, G. (2019). Kentsel tasarım kuram ve yaklaşımları. V. Töre, R. Kutlu, & A. Erçetin (Ed.), *Tasarımda süreklilik: Makrodan mikroya* İçinde. Kriter Yayınevi.
- Kökner, S. A. (2019). Kümülatif stüdyo deneyimi: İç mimarlık temel stüdyo örneği. A. Ç. Öztürk (Ed.), *Mimarlık okullarında tasarım stüdyoları: Farklı deneyimler* İçinde. YEM Yayın.
- Kuloğlu, N. (2017). Mimarlık eğitiminde ilk yıl ikilemi: Soyut-somut olgular. Ş. Ö. Gür (Ed.), *Mimari tasarım eğitime çağdaş önermeler* İçinde. YEM Yayın.
- Kürtüncü, B. (2014). Bir anlatı kurma aracı olarak transkriptler. S. Aydınli & B. Kürtüncü (Ed.), *Paralaks oda* İçinde. Cenker Matbaacılık.
- Lin, T. (2012). Figure it in. *Journal of Architectural Education*, 65(2), 59-68. <https://doi.org/10.1111/j.1531-314X.2011.01198.x>
- Mood board. (2024, Mart 15). In Wikipedia. https://en.wikipedia.org/wiki/Mood_board
- Mumcu, S., & Düzenli, T. (2018). Peyzaj mimarlığı tasarım stüdyosunda kavramsal yaklaşımlar ve esin kaynakları. *Megaron*, 13(4), 665-678. <https://doi.org/10.5505/MEGARON.2018.16768>
- Oxman, R. (1999). Educating the designerly thinker. *Design Studies*, 20, 105-112. [https://doi.org/10.1016/S0142-694X\(98\)00029-5](https://doi.org/10.1016/S0142-694X(98)00029-5)
- Önel, H. & Ciravoğlu, A. (2002). Kurultayın teması ve genel mesaj. *Mimarlık ve eğitim kurultayı: Nasıl bir gelecek-nasıl bir mimarlık* İçinde (ss. 23-42). TMMOB Mimarlar Odası Genel Merkezi ve İstanbul Büyükşehir Şubesi.
- Öztürk, A. Ç. (2019). *Mimarlık okullarında tasarım stüdyoları: Farklı deneyimler*. YEM Yayın.
- Sabah. (20.5.2022). 5N1K nedir? Gazetecilikte 5N1K metinleri, açılımı, cümleleri ve soruları. Sabah Gazetesi. <https://www.sabah.com.tr/egitim/5n1k-nedir-gazetecilikte-5n1k-metinleri-acilimi-cumleleri-ve-sorulari-e1-6000316> (15.03.2024).
- Sallan Gül, S., & Kahya Nizam, Ö. (2021). Sosyal bilimlerde içerik ve söylem analizi. *Pamukkale Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, (1), 1308-2922. <https://doi.org/10.30794/pausbed.803182>

- Schön, D. (1983). *The reflective practitioner: How professionals think in action*. Basic Books.
- Scupelli, P., Wasserman, A., Wells-Papanek, D., & Brooks, J. (2018). The futures of design pedagogy, learning, and education. *21st DMI: Academic Design Management Conference, Next Wave*, London, UK.
- Sönmez, F. (2021). Üçüncü boyutta üretmek: Bir mimari tasarım stüdyosu örneği. *Erciyes Akademi*, 35(2), 432-446. <https://doi.org/10.48070/erciyesakademi.925207>
- Swot Analizi (2024, Mart 15).** In Wikipedia. https://tr.wikipedia.org/wiki/SWOT_analizi
- Şahin, A. (2013). *Mimarlık eğitiminde bir stüdyo yöntemi: Tasarla-yap stüdyosu* [Yüksek lisans tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü].
- Tekeli, İ. (2020). *İnsan için kentler*. Koç Üniversitesi Yayınları.
- Tschumi, B. (2017). *Mimarlık ve kopma*. Janus Yayınları.
- Turgut, H., & İşbakan, N. A. (2019). Yeni yaşam biçimleri üzerine denemeler: Bir mimari tasarım stüdyosu deneyimi. *Megaron*, 14, 70-82. <https://doi.org/10.14744/MEGARON.2019.48295>
- Turgut, H. (2011). Bir mimari tasarım stüdyosu yaklaşımı: Kavramsal ve bağlamsal tasarım aracı olarak “Yer”. In *Mimari tasarım eğitimi: Bütünleşme 2. Ulusal Sempozyum*, YTÜ.
- Tuztaşı, U., & Koç, P. (2021). *Sivas için düşlemek: Mimari stüdyo seçkileri 2014-2021*. YEM Yayın.
- Velioğlu, S. (2013). *Bir açılış olarak*. YEM Yayın.
- Yavuz, A. (2019). Biçime dayalı öğrenme yöntemi ile peyzaj tasarım atölyesi. *2nd International Congresses on New Horizons in Education and Social Sciences (ICES-2019)*. <https://doi.org/10.21733/ibadjournal.585977>
- Waterman, T. (2012). *Peyzaj mimarlığının temelleri*. Literatür Yayınları.
- White, M. D., & Marsh, E. E. (2006). Content analysis: A flexible methodology. *Library Trends*, 55(1), 22-45.
- White, E. (1999). Path, portal, place. M. Carmona & S. Tiesdell (Ed.), *Urban design reader* içinde. Elsevier.
- Görsel Kaynakçası**
- Görsel 4:** Google Earth Pro Programı ile yazarlar tarafından görselleştirilmiştir.
- Görsel 5:** Urban Design Lab. (2023, 28 Temmuz). *Book review: The concise townscape by Gordon Cullen*. Urban Design Lab. <https://urbandesignlab.in/book-review-the-concise-townscape-by-gordon-cullen/> (15 Mart 2024).
- Görsel: 6, 7, 8:** Öğrenci projelerinden oluşturulmuştur.
- Görsel 10:** Charitonidou, M. (2022). Frank Gehry’s non-trivial drawings as gestures: Drawdlings and a kinaesthetic approach to architecture. *Journal of Visual Art Practice*, 21(2), 147-174. <https://doi.org/10.1080/14702029.2021.2022292>

Authors’ Biography

Nihan Canbakal Ataoğlu works as association Professor in the Karadeniz Technical University, Faculty of Architecture, Department of Architecture. In her master’s degree, she studied relation of museum and fashion’s concepts. During her doctorate, she focused on analyzing of circulation on contemporary buildings and history of architecture. Recently, she has been working on architectural design, current concepts on interior design, basic design, experience of museum, city and identity.

Ece Varol graduated from Department of Architecture at Karadeniz Technical University in 2014. She was appointed to RTEU as a Research Assistant in 2017. She completed her master’s degree in 2018. She continues her doctoral education, which she started in 2018 at KTU Architecture Department. Her areas of interest include architecture, urbanism, city and architectural design.