

İÇ MEKANIN NİTELİĞİNİ BELİRLEYEN ÖGELERİN GÖRSELLİK KAZANMASINI SAĞLAYAN OLUŞUMLAR

B.Burak KAPTAN*

Bir iç mekan tasarımında, kullanıcının gereksinimleri, konforu, alışkanlıkları, estetik deneyimi gibi veriler, tasarımcının o mekanda oluşturmayı hedeflediği ortamın niteliğini belirleyen ve onu yaşanır kılan öğelerin başında gelmektedir. Aynı zamanda, mekanın organizasyonu ve kurgusunu da belirleyen bu veriler ışığında, tasarımcı özgün ve yaratıcı yaklaşımlarıyla mekanlarını benzerlerinden farklı kılabilirlerdir.

Kullanıcı, mekan içinde, belirli eylemlerin gerekliliklerini de yerine getirmektedir. Bu eylemler, kişinin vücudu en durağan konumda da olsa, mekana bir canlılık ve hareket getirmektedir. Devinimi sağlayan bu davranışlar, belirli bir düzen içinde bütünlüğü ve birlikteliği yansıtmaktadır. Çoğu zaman bilinç altının egemen olduğu ve artık otomatikleşen bu davranışların çoğunun farkına bile varılmamaktadır. Bireyin kültür yapısını ve alışkanlıklarını tanımlayan bu davranışlar bütünlüğü, mekanın yapısal olduğu kadar, duyuşsal işlevini de ortaya koymaktadır. "Rahat oda", "huzurlu ev", "tam bana göre bir yer" gibi tanımlamalar, göreceli olmasına karşın, kullanıcının belirli bir konfor ortamı içinde bulunduğunu ve kendi kalite düzeyine uygun bir mekanda yer aldığını gösterebilmektedir. Bir iç mekanda, konfor, birey ile fiziksel çevresi arasındaki doğrudan ilişkiyi oluşturmaktadır. Mekan içinde yer alan birey, o mekanın dolaşımı, rengi, ışık şiddeti, kokusu ve ısıtı gibi fiziksel her türlü örgütlenmeyle iletişim içindedir. Çevreden aldığı duyular ile etkilenen kullanıcı, o mekanı yaşanır kılan davranışları rahatlıkla sergileyebilmektedir. "Tepki gösteren veya göstermeyen bir davranışa neden olan bir çevre, aynı zamanda sosyal değerleri de ifade etmekte ve bir yerin sosyal önemi, algılanan yapıyı çevrenin uyarıcı

* Öğr.Gör. Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi, İç Mimarlık Bölümü.

özellikleri yardımıyla güçlenmektedir" (Aydınlı, 1993 s:89). Bununla birlikte, estetik beğeniyi oluşturacak nitelikler, kalite olarak mekan içindeki düzeni ve beklentileri destekleyerek biçimlenmesine yardımcı olabilmektedir. Bu ise, hem tasarımcının, hem de kullanıcının kişisel kültürünün ve en önemlisi onu oluşturacak estetik beğenilerin gelişmesine bağlı olmaktadır.

Estetik deneyim, bir tasarım girdisi olarak ele alındığında, tasarlanacak kurgunun ve yaratılmak istenen ortamın görselliğini doğrudan etkileyebilecek ve onun bir takım özelliklerini üzerinde taşımasına neden olacaktır. İç mekanın niteliğini belirleyecek olan bu görselliğin oluşmasını sağlayacak olgular, iki genel başlık altında toplanabilir:

Bunların ilki kültürdür. Toplumun genelini oluşturan her bir bireyin algılayabildiği, düşünebildiği her şey, kültür olarak tanımlanabilir. "İnsanoğlunun kendi için, kendi mutluluğu, rahatı ve potansiyel güçleri adına kendinin var ettiği, var edebildiği her şeydir kültür" (Erinç, 1995 s:10). Toplum içinde yer alan bireylerin edinimleri; sosyo-politik, sosyo-kültürel ve sosyo-ekonomik verilerin etkileri ile gördüğü eğitimin bir bileşkesidir. Bireylerin kültürü, toplumun yapısını oluşturan, aslında topluma egemen olmuş, yaşamı yönlendiren bir özellik içinde olmaktadır.

Bireyi toplum içinde kişi yapan, dünya görüşü, sanat ve felsefe bilgisi gibi estetik edinimlere, görgü kural ve davranışlarının da eklenmesiyle birlikte, bireyin kültür yapısı oluşabilmektedir. "Evrensel kültür, belki kök olarak bir bireysel kültüre ya da yöresel kültüre dayanabilir. Evrensel kültürün ölçütü nereden geldiği, nereye ait olduğu değil, zaman ve mekan farkı gözetmeksizin tüm insanların için, insanlık için olup olmadığıdır" (Erinç, 1995 s:27). Bütün bu verilerin sonucunda, kişi kendi zekasını kullanmayı akıl edebilme ve bunları uygulamaya koyabilme yetisine sahip ise, evrensel niteliklere ulaşma yolunda ilerleyebiliyor demektir. Kişi için hedef zaten evrensel kültüre ulaşmak olmalıdır. Özellikle topluma ürün verecek olan tasarımcıların kültürleri de evrensel nitelikler taşımalıdır.

Bireylerin toplum içindeki ve dışındaki her davranışını biçimlendiren ve durağan olmayıp sürekli bir gelişim izleyen kültür, tasarımcının elinde iç mekanı tanımlayan, mekana kimlik yükleyen, onun ortamını belirleyen en önemli verilerden biri olmaktadır. Eğer, bu verilerin nitelikleri evrenselliği yakalıyor ise, o zaman mekanın kalıcılığından söz etmek olasıdır. Moda gibi, değişken günlük trendlerde dahi, kullanıcının yapısına uygun trendin tasarımcı tarafından belirlenip, o sınırlılıklar içinde düzenleme yapılması gerekmektedir.

Bir başka yaklaşım ise, tasarımcının kendi kültürü ile ilgilidir. Yaratıcı özelliklere sahip bir kişi olarak tasarımcının, toplumun genelinden daha farklı ve geniş bir kültür birikimi olmalıdır. Toplumun ancak belirli bir kısmına ürünler verse de, genele olan etkisi ile ayrı bir noktada yer almalıdırlar. Bu nedenlerle, tasarımcının dış görünüşünden, yaşam tarzına kadar, yaşamda kullandığı her türlü öge, onun estetik yaşantısının düzeyini belirleyebilmektedir. Giyiniş tarzı, davranışları, konuşması, yaşadığı mekan, seçtiği renkler, kullandığı aksesuarlar, film ve müzik seçimleri, ... vb. gibi verilerin tasarımcıya etkileri ise, beğeni düzeyinin yanında duyarlılığının da bir dış görüntüsünü oluşturmaktadır.

Görselliğin oluşmasını sağlayacak ikinci olgu ise; psikolojidir. Egemen bir toplumun içinde yer alan bireyler, buldukları çevre ile birlikte örgütlenen ruhsal gelişmeleriyle de kimlik kazanabilmektedirler. Varoluşların yapısal özelliklerinin algılanması ve bunun duygusal etkilere dönüşmesi, bireylerin psikolojik durumlarının tanımlanmasını da sağlamaktadır. Eğer çevredeki varoluşlar; formuyla, rengiyle, dokusuyla, vb. yapısal öğeleriyle bireye bir şeyler aktarıyor ve ona etki ederek bir takım duyguların harekete geçirilmesini sağlıyor ise, birey bu varoluştan etkileniyor demektir. Bu duyguların tekrarı, bireyde öğrenme ve deneyim kazanmayla istemli duruma gelerek, haz ve hoşlanma dışında zevk alma duygusunu da oluşturabilecektir.

Zevk alma ile biçimlenmeye başlayan duygular "güzel", "doğru", "zevкли" kavramlarıyla nitelenerek bireydeki estetik deneyimin gelişmesini sağlayabilmelidir. Bireyin mekan içindeki davranışlarını ve çevre ile etkileşimini belirleyen bu durum, tasarımcının elinde, hedefe ulaşacak bir araç olarak kullanılmalıdır. İç mekanda seçilen her türlü malzemenin renginden dokusuna, yer kaplamasından aydınlatmasına,

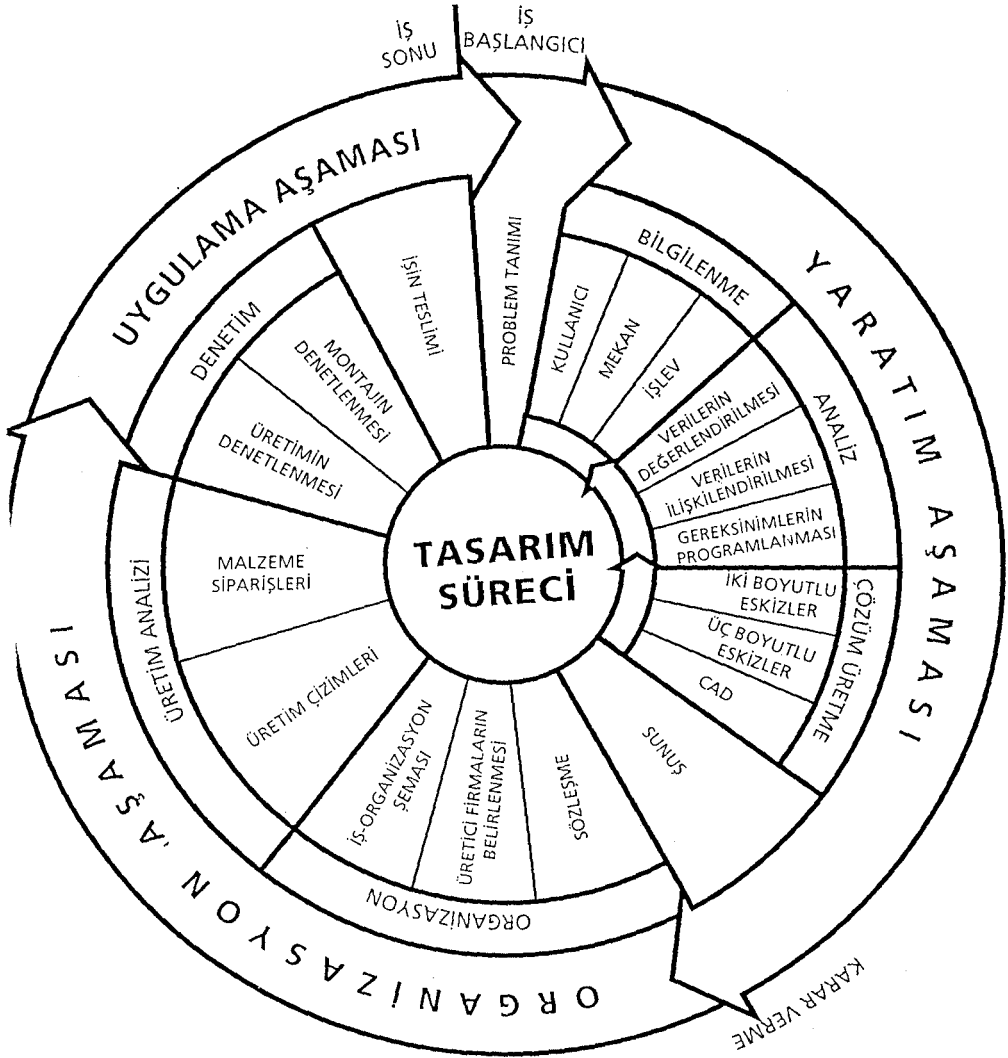
mekanın ısısından nem düzeyine kadar, her türlü ögenin uyum ve birliktelik sağlaması gerekmektedir. Yapılacak tasarıma bu açıdan bakılacak olursa, mekanı kullanacak ve orada yaşayacak bireyin psikolojik durumunu, mekanı oluşturan yapısal öğeler ile mekanda yaratılmak istenen konfor da belirleyebilecektir.

Gelenekler, eğitim, ekonomi, çevre gibi sosyal edinimlerin oluşturduğu kültür ile estetik bilgi ve deneyimin oluşmasını sağlayacak duygular bütünlüğünün oluşturduğu psikolojik boyut, iç mekânın biçimlenmesinde etkin rol oynamaktadır. Bu olgular, iç mekânın niteliğini belirleyen oluşum öğelerine etki ederek, onların tasarım ilke ve yöntemleri gibi araçlarla görselliğe kavuşmasını sağlamaktadır. Bunun sonucu ise, yaşayan mekânların tasarlanabilmesidir.

Bir tasarımın gerçek amacı ise, mekânlarda yaratılmak istenen ortamın, ve en önemlisi, yüklenmek istenen kimliğin, bu olgular ile biçimlenmesini sağlayarak evrensel nitelikler kazanmasıdır. İşte o zaman yapılan tasarımlarda kalıcılıktan söz etmek olasıdır.

Bu iki soyut olgunun somutlaşması için, belirli bir yöntem ile ayrı duran parçaların bir araya getirilmesi gerekmektedir. İç mekânda görselliğin oluşturulması, bir süreç bütünlüğünü içermektedir. Bu sürecin sonunda, önceden düşünülen ortamlar, üç boyutlu gerçekliğe dönüştürülebilir (Şema).

İstenilen ortamın yaratılması için gerekli verilerin toplanması ve bunların birbirleriyle ilişkilerinin kurulması kaçınılmazdır. Araştırma ve bilgilenme ile başlayan bu süreçte, bir çok çözüm önerileri oluşturularak seçenekler ortaya konabilmelidir. Seçeneklerin en aza indirilmesi ve bir öneride "karar" kılınması, yaratım aşamasının en önemli ve özellikle üstünde durulması gereken aşamayı oluşturmaktadır. Zaman zaman geri dönüşler ile toplanan verilerin ve yapılan analizlerin değerlendirildiği bu aşamada amaç, istenilen ortamın özgün bir yaklaşımla hayata geçirilmesidir. Çünkü karar verilen tasarımın üç boyutluluğa ulaşabilmesi için temel oluşturan fikirler, bu aşamada belirlenmektedir. Bu nedenle tasarım kriterlerinin doğru olarak uygulanması, duyarlılığın en üst düzeyde olması, estetik değerlerin yüklenmesi, ile zevk ve beğeni duygularını uyandıracak oluşumların ortaya çıkarılması, bu aşamada olabilecektir.



Bir diğerk açıdan bakılacak olursa, karar verme işleml, estetik deneyimi olmayan bir tasarımcı için sorun olacaktır. Çünkü, ortaya koyduđu düşünce ürünleri arasından seçim yapamayacak ve yaptıđı uygulamalarda da kararsızlıklar içinde kalabilecektir. Bir an için tasarım kararının bir seçme işleml olduğu düşünülürse, ikilemler ve kararsızlıklar sonucu seçme işleml yapılamayacaktır. Çünkü seçenekler çoktur ve tasarımcı en doğru, en iyi ve en güzel olanı seçmemektedir. Böylece, tasarım süreci devamlılıđını yitirecek, süreçte gecikmeler yaşanabilecek, oluşturulması planlanan görsellik ve estetik deneyim başarısızlıkla noktalanabilecektir.

Bunun yanında, seçme işleml bir tasarımcının konuya ne kadar egemen olduđunun, ortaya koyduđu fikirlerin alt yapısının ne oranda kuvvetli olduđunun göstergesi olmaktadır. İkinci ve üçüncü aşamaları oluşturulan organizasyon ve yapıml aşamaları, pratikte birbirinden ayrışmadan iç içe süregelmektedir. Uygulamaya geçilmesi ile buna bađlı olarak yapıml aşaması mekanın ve tasarımın boyutuna bađlı olarak deđişmektedir. Ancak bu aşamanın sonunda, yapılan tasarımın "süreç olarak bittiđi" söylenebilir. Tasarımcı son aşamalarda, ilk aşamadaki kadar tasarıma egemen deđildir. Birçok dış etken bu oluşumu etkileyebilmektedir. Bu nedenle, temel sayılacak kararların, ciddi bir çalışmanın sonucunda verilmiş olması gerekmektedir.

Uygulama aşamasına geçilmeden önce, tasarımcının göz önünde bulundurması gereken bir takım öğeler vardır. Tasarımcının iç mekanda örgütlemeyi öngördüđu kurgunun görsel gerçekliğe dönüşmesi için, tasarımın niteliđini belirleyen mekanın oluşum öğelerinin, tasarımcı tarafından farkına varılarak amaçları çerçevesinde onları örgütlemesi gerekmektedir. Bu aşamada, tasarımcının niteliklerinin yanında mekanın yapısal bileşenlerinin de büyük rolü vardır ki bunlar arasındaki uyum aranan temel özelliklerdendir. Bileşenler ayrıştırılırsa, ortaya çıkan öğeler, altı ana başlık altında toplanabilir.

1.İç-Dış Zıtlığı: Herhangi bir varoluşun birey tarafından algılanabilmesi için, yapı olarak örgütlenmiş olması gerekmektedir. Bu üç boyutlu varoluş, işgörüsüne göre, bir takım gereksinimleri karşılariken sahip olduđu niteliklere göre de adlandırılabilirler. Algıya açık

bir varoluşun dış yapısının örgütlenebilmesi için, bir takım iç gerilimlerin varlığı gereklidir. "Sözcük olarak bakıldığında, iç ve dış birbirinin tersi olabilecek bir yapıya sahip olabilir. Örneğin, bir topun içi ile dışı ayrı formdadır. Biri dış-bükey, diğeri iç-bükey biçimindedir" (Kaptan, 1997, s:25). Topun içini oluşturan boşluğu sınırlayan yapı, malzeme nitelikleri değişse bile, iç gerilimlerinden dolayı, bir kabuk oluşturmaktadır. Aynı zamanda topun dış kabuğunu oluşturan bu yapı, içini de sınırlamaktadır.

İç ve dış formun zıtlığı, diğer bir anlatımla şu biçimde olabilir: "İç formu oluşturan her bütün ya da parça, dış formun içinde algılanmaktadır. Böylelikle, dış form saydam ya da yarı-saydam bir yapı içinde bulunmaktadır" (Zelanski, Fisher, 1987, s:86). Üç boyutlu uzayda yer alan yüzey örgütlenmeleri, eğer dışa dönük yapılaşır ise yüzeyi, eğer içe doğru yapılaşır ise hacmi oluşturacaktır. Yapı, bu anlamda, iç ve dış örgütlenmelerin bütünü olarak varolmaktadır. Ancak, bu zıtlığın, sınırını oluşturan öge ise, yapının ayakta veya istenilen formda kalmasını ve dış kabuk ile iç hacimlerin biçimlenmesini sağlayan strüktürdür. Strüktür, bir düzen ve disiplin içindeki yapısal öğelerin sistematik çalışması sonucu oluşmaktadır. Ancak, strüktür yardımı ile işleve karşılık oluşturulan bir yapının içinde, tanımlı iç mekanların oluşması sağlanabilir.

Strüktürün varlığı, mimarlık ile iç mekan tasarımının birleşim noktası gibi gözükmemektedir. Aslında bu iki disiplin arasında, onları birbirinden ayıran bir sınır ögesi olarak da görülebilir. Çünkü, strüktür, hem dışın içinde hem de için dışında yer almaktadır. Bütünün bir parçası olarak bu zıtlık, iş görüşüyle gereksinimleri ve yapısal özellikleriyle de hem tasarımı, hem de estetiği destekleyecek bir öğedir. O halde, tasarıma katkı yapacak her türlü özelliğini bir avantaj olarak görmek ve tasarımın bir parçası olarak kullanmak olasıdır.

2.Üç Boyutluluk: İç ve dış zıtlığın olduğu her yerde üç boyutluluktan söz etmek kaçınılmazdır. Yapının ayakta kalmasını sağlayan strüktürün çevrelediği ve bir iş görüye bağlı olarak gereksinimleri karşılayan hacmin biçimlenmesini sağlamaktadır. Bununla birlikte, hacimden söz edilen her örgütlenmede üç boyutluluk vardır.

Bireyler, yaşadıkları iç ve dış mekanlarda, fizyolojik özelliklerinden dolayı, çevrelerini üç boyutlu olarak algırlar. Doğuştan gelen ve bireylerin her hareketine etki eden derinlik güdüsü ile birlikte, çevrelerindeki bu yapıları gereksinim ve işlevlerine uygun olarak kullanabilmektedirler. Form olarak adlandırılan bu yapılar, "üç boyutlu uzay içinde bir yer, bir hacim kaplayan her türlü öge" (Wong, 1072, s:9) olarak da tanımlanabilmektedir. Kaplanan alan, içi dolu ise kütle, içe doğru bir yüzey örgütlenmesine sahipse hacim olarak adlandırılabilir. Form, hacim ve kütlesi ile belirli bir uzayda yer almaktadır. "Formun hem yapısal, hem de tinsel işlevi bakımından uzayda aldığı konuma bağlı olarak, çevresiyle birlikte algılanması gerekmektedir" (Kaptan, 1997, s:18). Bu da tasarımın bütünlüğü ile ilgilidir. Belirli bir işlevi karşılayacak tarzda örgütlenen yapılar mekanda aldıkları konumları bakımından nitelendirilebilmektedirler.

Mekan içinde yer alan donatılar, kapladıkları alan kadar kaplamadıkları alanlarda oluşturdukları boşluklar ile de iç mekanın organizasyonunu oluşturabilmektedir. Böylece, iç mekan da, donatılar gibi, form olarak varolabilir. Ancak, tek farklılık donatılardaki yüzey gerilimleri dışa dönük yapılaşırken, mekanınki ise, içe dönektir. Bu nedenle, mekanın üç boyutluluğu, bir iç form olarak da adlandırılabilir. "Tasarım sürecinde kağıdın üzerinde çizgisel gözüken iç mekan, aslında üç boyutludur. Tasarımda gözüken yüzeyler, yükselteler, girinti ve çıkıntılar, hacmi oluşturan, hacime devinim veren üç boyutlu öğelerdir" (Kaptan, 1997, s:53). Böylece bu yapılaşmalar, iç mekandaki yükselti ve alçaltıları oluşturur ki, bu da, hacim içindeki negatif-pozitif ve dolu-boş ilişkilerinin tasarımcı tarafından kurgulanmasıyla oluşacak bir örgütlenmedir.

3.Dördüncü Boyut Zaman: Zaman, yaşamda belirli bir ölçü birimiyle karşılanan ve tartışmasız kabul edilen bir olgudur. Süreklilik, devamlılık, geçmiş, bugün ve gelecek gibi kavramlarının içeriğinde ayrı bir düşünce kurgusu olarak yer almaktadır.

Bireyin olduğu yerde zaman, üç boyutlu mekana ayrı bir boyut ve anlayış getirmektedir. Tasarım sürecinin ayrılmaz bir parçası olan zaman, dördüncü boyutun görsellik kazanmasını sağlamaktadır. Bu

görselliğin oluşabilmesi, tasarımcının, yaratım süreci içinde bulunması ile olanaklıdır. Farklı bir boyut olarak karşımıza çıkan zaman, uzay-zaman (space-time) kavramı ile nesnelleşerek mekandaki yerini almaktadır. "Uzay-zaman, verilen yer ve verilen zaman ile ortaya çıkan, oluşum ve olaylardan meydana gelmektedir" (Kurtich, Eakin, 1993, s:131). İç mekanda yaşayan bireylerin (yani kullanıcıların) algısı ile ilintili yaşayan mekanın varlığı söz konusudur. Yaşanan mekanın varlığı ise, deneyimin göstergesi olmaktadır. Bu anlamda, pratik ve estetik olarak iki ayrı deneyimden söz etmek olasıdır.

Zaman içinde kazanılan deneyimlerden ilki, mekan içindeki yapısal ilişkiler ile ilintilidir. Biçemler olarak tanımlayabileceğimiz bu kavram anlam-malzeme-teknoloji üçlemesinin uyumlu bir dışavurumu olarak kurgulanması ile oluşabilmektedir. İkincisi ve en önemlisi, bu öğelerin birey ile olan ilişkileridir. Estetik deneyim olarak adlandırılabilir olan bu ilişki bireyin mekan içindeki seçiciliğinin bir sonucudur. "Estetik değerlerin gelişmesi, deneyim ile olacağından, seçme işlemi ne kadar çok yapılır ise, doğruya ideale o oranda çabuk ulaşılır" (Kaptan, 1997, s:41). Estetik deneyimin tasarıma katkısı ise, yaratılan mekana evrensel niteliklerin yüklenmesi ile doğru orantılıdır. Evrensel nitelikler, bir tasarımın, zaman içindeki kalıcılığı ile ilgili olabilmektedir. Zamansızlık¹, bir mekanın tekliğini ve akan süreç içinde kalıcılığını vurgular ki, modern düşüncede tasarım kavramının amacı da bu yönde oluşmaktadır.

Günün teknolojisi ve malzemesi ile tasarlanan mekanlar, zamanı yansıtmaktadır. Böylece, belirli bir zamanın, olgunun ya da düşüncenin yapısal özelliklerini taşıyan biçemlere kimlik yüklenerek yapılan tasarımlarda, mekan içinde, dördüncü boyutun varlığı fark edilebilmektedir.

4.Fiziksel Etkenler: İç mekanda tasarımcı tarafından organize edilen ve kullanıcılar tarafından da algılanan, her türlü varoluş fiziksel çevreyi oluşturmaktadır. İç mekandaki yapısal örgütlenmenin görselliğini oluşturan ve kimlik kazanmasını sağlayan öğelerin ölçü,

¹ Zamansızlık: Bir tasarımın, geçmişde, bugünde, gelecekte de var olacağını gösteren üstün niteliklerde örgütlenmesidir. Evrenseldir ve bütün zamanlara aittir.

oran, malzeme, renk, doku ve ışığın belirli bir düzen içinde bir araya gelmesidir. Tasarımcı, fiziksel çevrede yer alan bu öğeler ile bireyin mekan içindeki konforunu oluşturmayı hedeflemektedir.

Ölçü-Oran: Bir varoluşun, tanımlanabilmesi için onun, diğer varoluşlardan ayırt edilmesini sağlayan nitelikler vardır. Eğer, bu nitelikler, sayısal değerler ile anlamlandırılmışlar ise ölçü olarak adlandırılabilirler. Ölçü, her türlü varoluşun, iki ya da üç boyutlu olarak nesnelleşmesini sağlamaktadır. Ölçü; "Varolan şeylerin uzayda kapladıkları yerin, işlevlerin vb. değerlerinin birimlendirilmesidir. İster iki, ister üç boyutlu olsun, isterse uygun, isterse zıt olsun biçimler, düzen içinde "gerekli büyüklükleri" ile rol alırlar" (Atalayer, 1994, s:204). Varoluşlar, kendi içinde bir ölçü uyumu içinde örgütlenmektedirler. Yapının kendi içindeki bu ölçü uyumu oran olarak açıklanabilmektedir. Yapılan tasarımın, fiziksel çevre içindeki varlığı, pozisyonu, birbirleri ile olan ilişkileri, ölçü kavramı ile olmaktadır. Ancak, bu nesnelere insan ile olan ilişkisi ise, oran ile anlatılmaktadır.

Kısaca, bireyin beden ölçülerinden yola çıkılarak yapılan eleştirel karşılaştırmalarda kullanılan araç orandır. Büyük-küçük, kısa-uzun, ince-kalın gibi kavramlar bireyin ergonomi verilerine bağlı kalınarak yapılan karşılaştırmalardır. Ancak işin içine algı girince bir takım kavramlar göreceli olmaktadır. "Cisimlerin ölçüsü bunların retina üzerinde bıraktığı imajın büyüklüğüne, diğer cisimlerle bunlar arasındaki orana ve o cisimler hakkında önceden bildiklerimize dayanarak değerlendirilir. Bu şartların dışında cismin ölçüsü, retina üzerindeki imajın boyu ile birlikte değişir. Bu değişimde cismin diğer cisimlere oranı da önemlidir" (Gürer, 1990, s:30). Bununla birlikte, bir iç mekanda ölçü ve oran kavramları onların, birey ile olan pratik ve psikolojik ilişkisi ile doğru orantılıdır.

Işık-Aydınlatma:

Işık, diğer öğelerden daha farklı bir konumdadır. Çünkü mekan içinde yer alan her türlü varoluşun, görünmesini sağlayan en temel öğedir. Onların fark edilmesine ve algılanmasına olanak vermektedir. "Işık olmadan ne bir form, ne formun öğeleri, ne de renk, doku gibi nitelikler görülebilir. Bu nedenle her ne biçimde olursa olsun, görmek

için ışığa gereksinim vardır" (Kaptan, 1997, s:7). Çünkü, varoluşlardan yansıyan ışınlar, duyu organı göz aracılığı ile duyumlanmakta ve beyne iletilmektedir. Algı sistemi bu yolla çalışmaktadır. Ancak bu yolla fiziksel gereksinimler ile estetik duyguların oluşması sonucuyla iç mekanın nesnelleşmesi sağlanır.

Mimarinin, dolu-boş ilişkisine bağlı olarak örgütlenen yüzey boşluklarından (pencere, kapı, ...vb.) sağlanan gün ışığı, iç mekanın doğal aydınlatmasını oluşturmaktadır. Işık kaynağı güneştir ve güneş ışınlarının bu boşluklardan geçmesi ile mekanın aydınlanması sağlanmaktadır.

Mekan içindeki ikinci tür aydınlatma, yapay aydınlatmadır. Gün ışığının yeterli olmadığı ya da hiç olmadığı durumlarda kullanılmaktadır. Işık kaynaklarının mekan içinde, mekanın tasarımını destekleyici ve gereksinimleri karşılayacak biçimde örgütlenmesi beklenmektedir. Aydınlatma, bir iç mekanın vazgeçilmez öğelerinden biri olmaktadır. Geceyi gündüze çevirip, mekan içindeki bireyin, çevreyi görmesini, algılamasını ve özellikle bireyin mekan içindeki devinimini sağlamaktadır.

D. Goeffrey Hayward, aydınlatma konusundaki Psychological Factors in the Use of Light and Lightning in Building adlı eserinde: "Aydınlatma tasarım şeması için yapılan bir çözümlemeyi içeren öğeler şunlardır: Birincisi, işlev ve görev analizi; ikincisi, yön, renk, doku ve forma bağlı etkenlerle ilgili olan uzaysal aydınlatma; üçüncüsü, uyumsuz olmayan yenilikçi bir aydınlatma sistemi; dördüncüsü, birey kontrolüne olanak veren bir şemadır" (Malnar, Vodvarka, 1992, s:252) demektedir. Aydınlatmanın bu fiziksel işlevinin yanında başka işlevleri de vardır. İkinci işlev, mekan içinde estetik değerlerin oluşmasına destek vermektedir. Üçüncüsü, sağlıktır. "Birçok insan, fiziksel rahatsızlık olarak kabul edilen yorgunluğun, göz seviyesinden gelen ışıktan kaynaklandığını bilmemektedir" (Freidmann, Pile, Wilson, 1982, s:296). Bu üç işlevin bir arada, duyarlı bir yaklaşımla çözülmesi, tasarımın birlikteliğini ve bütünlüğünü oluşturması yolunda önemli aşamalardan biridir.

Malzeme: Mekan içinde yer alan her türlü varoluşun yapılaşmasını ve görünür kılınmasını sağlayan örgütlenmedir. Her hangi bir varoluşun, strüktüründen yüzey yapılaşmasına kadar kullanılan ve ona

tanım, kimlik yükleyen niteliklerdir. J. Kurtich ile G. Eakin, Interior Architecture adlı kitabında içmimarlık ve mimarlık arasındaki bağlantının öğelerini açıklarken, malzeme için şu tanımlamayı yapmaktadırlar: "Malzeme, iç mekan tasarımında insan karakterini tanımlayan bir öğedir" (s:4). Bu açıdan bakıldığında, malzeme tasarımının niteliği, karakteri gibi her türlü özelliğini tanımlayan, görünür kılan öğe olmaktadır.

İç mekan tasarımında, kullanıcıların gereksinimlerinin karşılanması için örgütlenen her türlü varoluşun, malzemelerinin belirlenmesinde, tasarımcının kaygılarına bağlı olarak, değişik yöntemler uygulanabilir. Bunlardan birincisi, malzemenin yapısı ile ilgilidir. Değişkenliği, sıkıştırılma ve gerilebilme nitelikleri ile, eğer strüktür malzemesi olarak kullanılıyor ise, yoğunluk yapısına bağlı olarak malzeme seçilmesidir. İkincisi, algısal nitelikleridir. Bu nitelikler, doku, renk, desen (pattern) ya da yüzey örgütlenmelerinde kullanılıyor ise, ısı özelliklerine göre yapılan seçim olmaktadır. Örneğin; "Plastik, yapay olarak tanımlanabilir. Dökülmüş, düz, gözeneksiz ve detay konusunda zayıftır; ahşap, doğal, düzlemsel, kolay birleştirilebilen, değişken dokulu ve izolasyon özelliğine sahip; ve çelik, sert, güçlü bir yapısı olan, soğuk ve parlatıldığı zaman yansıma özelliği kazanan bir malzemedir" (Malnar, Vodvarka, 1992, s:254). Böylece, birey, varoluşun niteliğini anlamının dışında, karakteri hakkında da bilgi sahibi olmaktadır. Malzemenin kolay uygulanabilir olması, diğer malzemeler ile birleşim detayları, rahat temizlenebilir olması ve ucuz bir maliyet ile işçiliğinin olması seçim nedenleri olabilmektedir. Ancak, malzemenin, mekan için düşünülen ve tasarımın biçimlenmesine neden olan, kurgusuyla olan uygunluğu, işlev ve gereksinimleri karşılaması, örgütlenmenin başarıya ulaşmasını sağlayan olgulardan birini oluşturmaktadır.

Mekan içinde örgütlenen her varoluşun tanımlanabilmesi için gerekli niteliklerden biri de rengin kullanımınıdır. Rengin görülebilmesi için, ön şart, mekan içinde ışığın varolmasıdır. Mekan içinde yapılan bir tasarımın, malzeme ile yapılandırılmış olması ya da örtülmüş olması gereklidir. Malzemenin niteliğini belirleyen, onu işlevsel kılan öğelerden biri olmaktadır. Rengin en önemli işlevi estetik duyguları harekete geçirmesidir. İç mekanın yaşanan, rahatlatıcı, ferah, dar, basık, kalabalık,

itici, gibi nitelikler kazanmasını sağlamaktadır. "Rengin kullanımı her zaman kişisel, kişiden etkilenilmiş, zevkli ve tarihsel edinimlerden oluşmaktadır" (Kurtich, Eakin, 1993, s:249). Böylelikle, bilinçli ve dengeli yapılmış bir renk seçimi, hem psikolojik, hem estetik, hem de algısal nitelikleri içereceğinden tasarımın evrensel nitelikler kazanmasına yardımcı olacaktır. Toplumların yaşam içinde kullandıkları renk yelpazeleri, her zaman, o toplumun kültürünün, geleneklerinin, teknoloji seviyesinin ve malzeme niteliklerinin, göstergeleri olabilmektedir. Bu aynı zamanda, seçme işlemi yapan tasarımcının da kültürü ve buna bağlı olarak estetik deneyimi hakkında bilgi verebilmektedir.

Doku da renk gibi, bulunduğu yüzeyi, onun malzemesini, niteliğini, kısacası varoluşunu tanımlayan bir ögedir. Yine, her yapısal nitelikte olduğu gibi, ışıksız bir ortamda görselliğini sürdürmemekte, böylece de algılanamamaktadır. Bu açıdan bakıldığında, renk ve doku birbirinden ayırtılamayacağı gibi, malzemenin niteliğini de belirleyebilmektedir. Dokunun bir farkı, renk tek duyu organını harekete geçirirken, doku dokunma duyusuna da etki etmektedir. Doku, bir işleve karşılık gelen ve belirli düzenlerde biçimlenmiş iki ya da üç boyutlu yapılaşmalardır. Dokunma duyusu ile algılanan yapılar, gerçek dokuyu oluşturmaktadır. Gerçek doku, doğal ya da yapay olabilmektedir. Bu doku biçiminin birey tarafından algılanabilmesi için, yüzey değerlerinde farklılıklarının olması gerekmektedir. Eğer, bu değer farklılıkları ışığın yüzeye düşmesi ile elde edilen, ışık-gölge değerleri ile tanımlanıyorsa, yüzeyde yer alan doku üç boyutludur. Bunun yanında, malzemenin yapısından kaynaklanan dokular ve yüzey yapılaşmaları da görsel dokuyu oluşturmaktadır. "Doku; yüzey, renk, ton gibi iki boyut etkisi yapan öğeleri, üçüncü boyuta götüren ögedir. Formu, biçimi, yüzeyi karakterize eden ögedir" (Atalayer, 1994, s:194). Böylelikle mekanın karakteri, diğer fiziksel etkenler ile birlikte tanımlanmaktadır. Ortamın oluşumuna yardım etmekte ve en önemli işlevi, estetik değerlere katkıda bulunmaktadır.

5. Donatı Öğeleri: Bir amaç için, bir işlevi ve buna bağlı olarak her türlü gereksinimi karşılayacak biçimde tasarlanan üç boyutlu yapılaşmalardır. Bu yapılaşmalar iç mekanda, hem fiziksel hem de estetik değerleri karşılayacak bir biçimde örgütlenmelidir. Tasarım sürecinde,

mekan için düşünölen kimlik, ortam, renk, malzeme ve geleneklerin getirimlerinden yararlanılmaktadır.

Donatılar, iç mekan tasarımının vazgeçilmez ögelerinden biri olmaktadır. "Donatılar, insanların, günlük yaşamları için zorunludur. Çünkü insanlar, gece ve gündüz donatılar ile birlikte yaşarlar" (Kurtich, Eakin, 1993, s:305). Bireylerin zevkleri ve isteklerine göre tasarlanan donatılar, geniş bir ürün yelpazesine sahiptir. Yaşanan mekanlarda işleve karşılık gelen bir anlamdadır. Ancak estetik değerini göz ardı etmek donatıya tek yönlü ve tutucu bir yaklaşımı göstermektedir. Donatılar tek başına düşünölmemelidir. Donatısız bir mekan çözümü olasıdır, ancak mekansız bir donatı elemanı olası değildir. Bu mekan bir iç mekan da olabilir.

Bireyler ve gereksinimlerinin özelliklerine göre tasarlanan donatılar, mekanın atmosferine ve karakterine uygun biçim, renk, doku ile üretilmelidir. Donatıları bu kadar özel kılan ise, iç mekanda bulunan bireyin her ne biçimde olursa olsun, donatılar ile görsel ve tensel iletişim içinde olmasıdır. Bu iletişime bir de dolaşım eklendiğinde birey-donatı ilişkisi birden birey-donatı-iç mekan ilişkisine dönmektedir. Dolaşım ve donatıların oluşturduğu pozitif ve negatif oluşumlar, iç mekanın fiziksel örgütlenmesini sağlarlar ki, bu da, iç mekanın niteliğini belirleyen en önemli olguyu oluşturabilmektedir. Bu nedenle, "donatılar, çok özel ve elle tutulabilir bir biçimde, fiziksel kontrol ile önerilmiş ya da sınırlandırılmıştır" (Freidmann, 1982, s:259). Donatıların ergonomik verileri doğru yansıması, yani bir anlamda mekan konforunu sağlamaya yardımcı olması, mekan içinde istenilen ortamın yaratılmasına destek olmaktadır. Simgelediği anlam ve biçimler aracılığı ile atmosferin yaratılmasına katkı sağlayarak, kültür ve psikolojik olguların nasıl gelişeceğini de yönlendirebilmektedir.

6.Aksesuarlar:

Bir iç mekanda mekanın yaşadığını gösteren bir takım yardımcı ögeler vardır. Bu ögeler, iç mekanı kullanan bireyin kültürüne, estetik beğenisine göre belirlenmektedir.

Bunların ilki, küçük aksesuarlardır. Küçük aksesuarlar, kullanım özelliklerine göre, üçe ayrılırlar. İşlevsel aksesuarlar, genelde birey

tarafından kullanılan nesnelere. Örneğin; vazo, kül-tablası, saat, kalemlik, ... vb. gibi. Bu "aksesuarlar, bir iç mekanı tamamlayan küçük hareketli nesnelere" (Friedmann, 1982, s:307). Mekan için belirlenmiş, biçim ve konseptte uygunluğu aranmalıdır. İkincisi, dekoratif olarak adlandırılan aksesuarlardır. Bu tür aksesuarlar, mekanı kullanan birey ile doğrudan iletişime girmeyen, pratiklikten çok görsellik taşıyan nesnelere. Örneğin sehpa örtüsü, eşik detayları, ... vb. gibi. Üçüncüsü ise, bitkilerdir. Yaşayan bir iç mekânın kanıtı olan, mekân içinde kullanılan süs bitkileridir. Bakımı, gün ışığı ile özen gösterilmesi gereken organik yapılardır.

Yönlendirme işaretleri, mekân içinde yön gösteren, mekânı ya da bulunan yapıyı tanımlayan göstergelerin kullanımınıdır. Gerekli yerlerde statüyü, kullanımını ve eylemi belirtmektedirler. Yönlendirme ve bilgilendirme işlerinde grafik ve sembollerden de yararlanılabilmektedir. Özel ve karmaşık eylemleri olan yapılarda kullanıldığı gibi özel tasarım kriterlerinin kullanılacağı iç mekânlarda da kullanımı söz konusu olmaktadır.

Sonuncusu ise, estetik objelerdir. Genel anlamda, iki ve üç boyutlu olarak ayrılmaktadırlar. İki boyutluları oluşturan tablo, pano, rölyef gibi sanat eserlerin içermektedirler. Üç boyutlu estetik objeler ise, heykel, seramik ve düzenlemelerden oluşmaktadır. Estetik objelerin bulunduğu mekâna katkısı yine mekânda yaratılmak istenen atmosfere ve konseptte bağlı olmaktadır. İşlev ile niteliklerinin uyumu ve birlikteliği önem kazanmaktadır. Bu öneme bağlı olarak aydınlatmadan, -eğer iki boyutluysa- çerçevesine, ya da -eğer üç boyutluysa- üstünde durduğu standı kadar tasarlanması gerekmektedir. Mekâna ve mekânı kullanan bireye doğrudan katkıları bulunan estetik nesnelere, kullanıcının sosyo-kültürel yapısı ile estetik deneyimlerini de yansıtmaktadır.

SONUÇ:

Hegel, hukuk felsefesinde "şeylere" sahip olmanın üç biçimi olduğunu savunur. Birincisi, bir şeyi doğrudan ve fiziksel olarak almak, ikincisi, o şeyi biçimlendirmek, sonuncusu da o şeyi kendisinin olarak nitelendirmektir (Bilgin 1990, s:63). Bunların içinden ikinci olanı, iç

mekan tasarımı ile ilişkilendirilebilir. Hegel'in söz ettiği "şey" sözcüğü yerine, iç mekan kavramı getirilirse; cümle aşağıdaki biçimde yorumlanabilir:

Birey bir mekana sahip olabilmek için onu biçimlendirebilir, istemini kabul ettirebilir. Artık "o" bireyindir. Bireyin kültürünü, toplum içindeki pozisyonunu, yaşadığı ortamı, psikolojisini, kısacası bireyin kimliğini yansıtabilir. Tasarlanan bir iç mekanın, donatılarından aydınlatmasına, işlev kurgusundan hacim içindeki üç boyutlu örgütlenmesine kadar bir çok iç mekan ögesi, artık o mekanı kullanan bireyi yansıtmak, o bireyin niteliklerini taşımak durumunda kalacaktır. Ancak o zaman mekanın kullanıcısı, birey ya da bir grup, o mekanda yaşayacak birey, o mekanda kendi özelliklerinden bir çok şeyi görebilir ve mekanı kendisinin hissedebilir, kısacası, onu sahiplenebilir.

Bir tasarımcı, mekanı tasarlarken, o mekanın yaşaması için her türlü çalışmayı yapmak ister. Çünkü hem pratikte hem de tinsellikte kullanılmayan bir mekanı yaratmak anlamsız gibi gözükmektedir. Ayrıca doğanın kurgusunda da gereksiz ve bir iş görüye sahip olmayan varoluşların ya hiç varolmadıkları, ya da varolanların zamanla kendilerini yok ettikleri görülmüştür. Bu açıdan bakıldığında bir mekanın yaşaması için, ancak o mekanın en az bir birey tarafından kullanılması gerekmektedir. Ancak o zaman kullanıcılar o mekanı sahiplenebilir ya da o mekanı kendilerine uygun bir biçime sokabilirler. Bu yolla, birey, mekanda kendinden bir takım özelliklerin varlığını bulabilmektedir. Bu özellikler, kültürel ya da psikolojik boyutta yer alabilmektedir. Bunun oluşabilmesi için, fiziksel çevrenin de bu yönde örgütlenmesi gerekmektedir.

Bireyin, kültürel ya da psikolojik yapısından alınacak veriler, her ne kadar öznel olsa da, aslında varolan özelliklerin dışı vurumu olarak görülmelidir. Yaşayan mekanların oluşturulması, mekanların en verimli biçimde kullanılması, bu tür verilerin tasarım girdileri olarak ele alınması ve buna bağlı olarak bireylerin o mekanları sahiplenmesi ile olanaklı olabilmektedir. Bunun yanında, bu tür mekanları yaratacak olan tasarımcıların da kültür düzeyininin toplumun üstünde olması ve yaşadığı toplumu yönlendiriyor olabilmesi gereklidir.

KAYNAKÇA

- ATALAYER,F.** (1994) **TEMEL SANAT ÖĞELERİ**, Anadolu Üniversitesi Matbaası, Eskişehir.
- Aydınlı, S.** (1993) **MİMARLIKTA ESTETİK DEĞERLER**, İTÜ Mimarlık Fakültesi Baskı Atölyesi, İstanbul.
- Bilgin,N.** (1990), **MİMARLIK VE KURAM, FİZİKSEL MEKANDAN İNSANİ YA DA İNSANLI MEKANA**, Mimarlık Dergisi, Sayı:63.
- Denel, B.** (1973) **A METHOD FOR BASIC DESIGN**, ODTÜ, Ankara.
- Erinç, S.M.** (1995) **KÜLTÜR SANAT SANAT KÜLTÜR**, Çınar Yayınları, İstanbul.
- Freidmann,A., Pile,J.F.,Wilson,F.** (1982) **INTERIOR DESIGN: AN INTRODUCTION TO AN ARCHITECTURAL INTERIORS**, Elsevier Science Publishing Co. Inc., New York, USA.
- Gürer, L.** (1990) **TEMEL TASARIM**, İstanbul Teknik Üniversitesi Matbaası, İstanbul.
- Kaptan, B.B.** (1997) **İÇMİMARİDE FORM-MEKAN İLİŞKİSİ**, Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Eskişehir.

Kurtich,J.,Eakin,G.

(1993) **INTERIOR ARCHITECTURE**,

Van Nostrand Reinhold, New York, USA.

Malnar,J.M.,Vodvarka, F. (1992) **THE**

INTERIOR DIMENSION, Von

Nostrand Reinhold, New York, USA.

Wong,W. (1972) **PRINCIPLES OF**

TWO DIMENSIONAL DESIGN, Van

Nostrand Rinehart Inc., New York, USA.

Zelanski,P.,Fisher,M.P.(1987) **SHAPING SPACE**, Holt,

Rinehart and Winston Inc., New York,

USA.Anadolu Üniversitesi, Güzel

Sanatlar Fakültesi, İçmimarlık Bölümü,

Öğretim Görevlisi.