

Residential Environmental Design Process in Landscape Architecture Education

Tuğba Düzenli^{1*} and Elif Merve Alpak¹⁺

¹ Karadeniz Teknik Üniversitesi, Orman Fakültesi, Peyzaj Mimarlığı Bölümü, Trabzon-Türkiye

*Corresponding Author: tugbaduzenli@gmail.com

+Speaker: elifmerveakyol@hotmail.com

Presentation/Paper Type: Oral / Full Paper

Abstract – In a general framework of landscape architecture; it is defined as the arrangement of the outdoor spaces of different scales depending on the user's preferences and needs. The landscape architects design the surroundings as an organic part of the building, depending on the different functions of the buildings. It is essential to establish relations in design and to relate the designed elements. This relationship should be structured as a whole. When the elements of the design come together, they must be in a relationship structure and perform a function. It is possible for the designer to connect the pieces together to make a connection between the parts and to understand the structure in the whole relationship. In addition, in order for something to be associated with something else, there must be a system concept in design. It is an important process to teach this to students and to present design products in this direction. In line with these assumptions, Environmental Design Project courses are given in KTU Landscape Architecture Department. The aim of the project courses is to use integrated design principles and elements to present holistic designs that respond to user needs. In Environmental Design Project II (EDP II), students are expected to design a residence environment in a holistic way by creating user-specific needs, activities related to these needs and spaces suitable for these activities. In this study, students' studies and design process will be evaluated.

Keywords – Landscape architecture, residence environment, environmental design project

Peyzaj Mimarlığı Eğitiminde Konut Çevre Tasarımı Proje Süreci

Özet – Peyzaj mimarlığı genel bir çerçevede; farklı ölçeklerdeki dış mekânların, kullanıcı istek ve ihtiyaçlarına bağlı olarak düzenlenmesi olarak tanımlanır. Peyzaj mimarları binaların farklı fonksiyonlarına bağlı olarak binanın dış mekân uzantısı, organik bir parçası olan çevresini tasarlamaktadır. Tasarımda ilişkileri kurmak ve tasarlanan unsurları ilişkili kılmak esastır. Bu ilişki bir bütün olarak kurgulanmalıdır. Tasarıma ait elemanlarının yan yana geldiklerinde bir ilişki kurgusunda olmaları ve bir işlevi gerçekleştirmeleri gerekir. Tasarımcının, parçaları bir araya getirerek parçalar arasında bağ kurması, parça- bütün ilişkisindeki yapıyı anlamasıyla mümkün olur. Buna ek olarak bir şeyin başka bir şeyle ilişkili olabilmesi için tasarımda sistem anlayışının olması gerekir. Bunun öğrencilere öğretilmesi ve bu yönde tasarım ürünleri ortaya koyulması önemli bir süreçtir. Bu kabuller doğrultusunda KTÜ Peyzaj Mimarlığı Bölümü eğitim-öğretim programında Çevre Tasarımı Proje dersleri verilmektedir. Çevre Tasarımı Proje derslerinin amacı tasarım ilke ve öğelerini bir arada kullanarak, kullanıcı ihtiyaçlarına cevap veren bütüncül tasarımların ortaya koyulmasıdır. Çevre Tasarımı Proje II (ÇTP II) dersinde öğrencilerin bir konut çevresini kullanıcı ihtiyaçları, bu ihtiyaçlara bağlı etkinlikler ve bu etkinliklere uygun mekânlar yaratarak bütüncül bir şekilde tasarlamaları beklenir. Bu çalışma kapsamında, ÇTP II dersinde öğrencilerin yaptıkları çalışmalar ve tasarım süreci değerlendirilecektir.

Anahtar Kelimeler – Peyzaj mimarlığı, konut çevresi, çevre tasarım proje

I. GİRİŞ

Mimaride de başarılı ve kullanılabilir tasarımlar yaratmak isteyen tasarımcılar, parçaları öyle organize ederler ki parçalardan önce bütünü kendisi görülür [1]. Moughtin (1999) mimari bütünlüğün, birbirleri ile ilişkisiz bir şekildeki dağınık elamanlarla oluşturulamayacağını söylemiştir [2]. Mimaride ya da kentsel tasarımda bir fikrin tamamıyla ortaya koyulabilmesi her parçanın bütüncül bir şekilde yan yana getirilmesi gerekir. Tasarım bütün parçaların uyum içinde olmasıdır; bütün parçalar o şekilde bir orantı ve bağlantı ile birbirlerine geçmişlerdir ki hiçbir şey eklenip çıkartılamaz ya da değiştirilemez [2]. Yani; bütüncül tasarım öğelerden oluşur, öğeler arasında ilişkiler vardır, tasarım belli bir amaca yöneliktir [3,4]. Ancak bir tasarımda bütünden bahsedebilmesi için sadece öğeler topluluğu düşünülmemelidir. Çünkü her öğeler topluluğu bütünü oluşturmaz. Bu topluluğun işlevi yoksa, yan yana geldiklerinde bir işlevi gerçekleştiriyorlarsa bu bütünün tasarım ortaya koyduğu söylenemez. Gür (1996), mimaride ya da kent tasarımlarında tasarım yaklaşımının bileşenlerini; insanın ihtiyaçları, etkinlik - davranışları ve mekân belirleyicileri olarak üç gruba ayırmıştır [5].

Sonuç olarak, mimarlık disiplinlerinde, bir bütünün tasarım olabilmesi için elemanlarının yan yana gelirken insan ihtiyaç ve etkinliklerine cevap vermesi, anlaşılabilir, açık ve okunabilir olması, aralarındaki aralığın;

- ilişki kuracak kadar yakın,

- özgün biçimini koruyacak kadar uzak olması gerekir [6].

Peyzaj Mimarlığı eğitim sürecinde öğrencilerden tasarım süreçlerini bütünlendirerek amaca uygun yaratıcı tasarımlar üretmeleri beklenmektedir çünkü peyzaj mimarı çok boyutlu düşünme yetisine sahip olmak zorundadır. Çevre tasarımı proje eğitimi de bu sürecin bir parçasıdır.

Bu kabuller doğrultusunda KTÜ Peyzaj Mimarlığı Bölümü eğitim-öğretim programında Çevre Tasarımı Proje dersleri verilmektedir. Çevre Tasarımı Proje derslerinin amacı tasarım ilke ve öğelerini bir arada kullanarak, kullanıcı ihtiyaçlarına cevap veren bütüncül tasarımların ortaya koyulmasıdır. Bu derslerin altyapısı soyut olarak (tasarım öğe ve ilkeleri) 1. Yarıyılıda Temel Tasarım ve Proje dersinde verilmektedir. Çevre Tasarımı Proje II (ÇTP II) dersinde öğrencilerin bir konut çevresini kullanıcı ihtiyaçları, bu ihtiyaçlara bağlı etkinlikler ve bu etkinliklere uygun mekânlar yaratarak bütüncül bir şekilde tasarlamaları beklenir. Bu çalışma kapsamında, ÇTP II dersinde öğrencilerin yaptıkları çalışmalar, tasarım yaklaşımı öğe ve ilkelerine göre değerlendirilecektir.

II. MATERYAL VE YÖNTEM

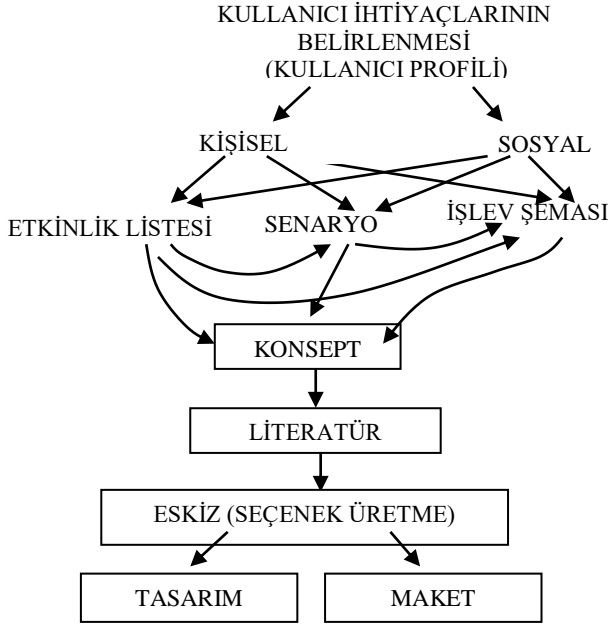
Bu çalışmada materyal olarak, KTÜ Peyzaj Mimarlığı Bölümü 3. Yarıyıl "Tek Konut" öğrenci projelerinin (ÇTP II) Leke Diagramları, Çalışma Eskizleri, Tasarım projeleri ve Maketleri kullanılmıştır. Çalışma alanı olarak Trabzon ili Yalıncağ mevkiinde 'Cirav Konutları Sitesi'nde belirlenen bir konut (tek konut) yakın çevresi

öğrencilere verilmiştir. 4 öğrencinin projeleri seçilerek, tasarım yaklaşımları bütünlük açısından irdelenmiştir. Eğitim programında, I. Yarıyılıda soyut olarak öğrencilere öğretilen kavramlar, proje derslerinde insan ihtiyaçları ve etkinlikleri doğrultusunda somut tasarımlara dönüştürülür. Bu tasarım süreci 16 haftayı kapsamaktadır.

1.-2. Haftada her öğrencinin, kullanıcı profilini (meslek, yaş, medeni durumu çocuk sahibi olup olmadığı) belirlemesi, bu kullanıcı profili doğrultusunda kişisel-sosyal ihtiyaçların belirlenmesi ve bir İhtiyaç Listesi oluşturulması istenir. 3.-4. Haftada bu ihtiyaç listesine bağlı olarak, Etkinlik Listelerini oluşturmaları beklenir. 5. Haftada etkinliklerin birbirleriyle ilişkisini kurdukları bir Senaryo yazmaları, 6.haftada bu senaryoyu İlişki Diagramına dönüştürerek 7. Haftada çalışma alanı üzerinde, eğime bağlı olarak hangi etkinliğin nerde yapılacağı, konumu, birbirleriyle yakınlık-uzaklığı ve ulaşımını belirleyen Leke Diagramı yapmaları istenir.

8. Haftada öğrencilerden somut (yürüyüş yolları, etkinlik alanları ve donatıların çözümlendiği örnekler) ve soyut (tasarımında biçimsel anlamda uyum sağlayan yani karakter birliği sergileyen örnekler) kaliteli örnekler bulmaları istenir. 9-10. Haftalarda öğrenciye, etkinlik alanları ve donatı çözümleri bulunan örnekler ile bir etkinliğin (oturma, yeme-içme, yüzme, güneşlenme, toplanma, sergi, vb.) hangi ölçülerdeki mekânda yapılabileceği öğretilir. Daha sonra öğrenciden, leke diagramı üzerinde hem donatı-etkinlik hem de tasarım ilkeleri (tekrar, uyum, kontrastlık ve denge) doğrultusunda, etkinlik alanlarının ölçülerini belirleyecekleri eskiz çalışması yapması beklenir. Öğrencinin eskiz üzerinde yaptığı ölçü çalışması II. Aşamamın ilk materyali olarak kullanılacaktır. Tasarım sürecinin ilk aşamasında tasarımcı eskiz gibi tam anlaşılmayan, belirsiz ifadeler içeren çizimler-karalamalar kullanır [7]. Tasarım geliştikçe planlar, kesitler gibi daha kesinleşmiş, net sunumlar sürecin bir parçası olur. Eskizin kullanılması tasarım sürecinin en önemli ve yaratıcı aşamalarından biridir. Bu nedenle çalışma kapsamında da incelenmiştir. 10-14 haftalarda ise, yapılan ihtiyaç-etkinlik ve ölçü çalışması baz alınarak, karakter birliği örneklerinden öykündüğü bir biçim seçmesi ve bu biçimi irdelemesi, çözümlemesi (biçimlerin birbiri arasındaki tekrar, uyum, kontrastlık ve dengesi) ve eskizine aktarması istenir. Her öğrencinin seçtiği karakter birliği örneğinin birbirinden farklı olması, böylelikle kendi yaratıcılıklarını da katarak özgün bir biçime ulaşmaları hedeflenir. Öğrencinin eskiz üzerinde yaptığı bu özgün biçim çalışması, bu aşamamın 1. materyalini oluşturur. Öğrenciden istenilen son eskiz çalışması, yapılan tüm çalışmalar doğrultusunda (ihtiyaç-etkinlik, ölçü ve biçim) etkinlik alanlarının yönleri arasındaki ilişki (tekrar, uyum, kontrastlık ve denge) ve pozisyonun yani etkinliklerin, biçimlerin birbirine geçişindeki kurgunun yapılmasıdır. Tüm bu aşamaların sonucunda kullanıcı ihtiyaç ve etkinliklerine cevap veren birbirleriyle ilişkili mekânlar kurgulanarak tasarımda bütünlüğe ulaşılmış olur. Böylelikle birbirlerinden farklı ve özgün olan sonuç ürün yani Tasarım projesi ve maketler elde edilir. Bunlar da bu çalışmamın ana materyalini oluşturmaktadır. Bu zor ve güçlü bir süreç olduğu için en uzun çalışma aralığı bu aşamaya verilmiştir. Son iki hafta ise ders sorumlusu tarafından onaylanan bu çalışmaların, öğrenci tarafından bitkilendirme tasarımının, kesit-görünüşlerinin yapılması, çizimlerin bilgisayar ortamına geçilmesi ve maket çalışmasının tamamlanmasına ayrılır. Tüm bu materyallerin

değerlendirilmesine yönelik araştırma modeli aşağıda verilmektedir (Şekil 1).



Şekil 1. Araştırma modeli

III. BULGULAR

Bulgular kısmında seçilen 4 öğrenci çalışması; Çalışma Eskizleri, Tasarım Projesi ve maketler açısından değerlendirilerek tasarım yaklaşımı irdelenmiştir.

1 Nolu Çalışmanın Bulguları

1 Nolu Çalışma Büşra Yılmaz adlı öğrenciye aittir. Bu çalışmada öğrenci, kullanıcı olarak şirket sahibi bir kişiyi belirlemiştir. Senaryosunu da eşiyle ve iki çocuğuyla birlikte bu konutu kullanacağı şekilde kurgulamış ve kullanıcının sosyal-kişisel ihtiyaçlarını belirlemiştir. Kişisel ihtiyaçlar olarak yeme-içme, oturma-dinlenme, güneşlenme, çocuklara yönelik olarak yüzme etkinliklerini seçmiştir. Sosyal ihtiyaçlar olarak da şirket kutlaması için kokteyl verme, açık büfe, konser verme, dans, sohbet, konuşma, dinleme, misafirleri karşılama ve uğurlama etkinliklerini seçmiştir. Buna bağlı olarak ulaşım ve birbirleriyle ilişkili etkinlik alanları yapılmıştır. Daha sonra eğime ve etkinliklerin ilişkisine göre yerleri belirlenen etkinlik alanlarının ölçüleri etkinliklere uygun donatılara göre belirlenmiştir. Havuzun yüzme etkinliğini karşılayabilmesi ve kişisel-sosyal alanlar arasında sınır oluşturması için diğer etkinlik alanlarının ölçülerine göre kontrastlık yaparak egemen alan oluşturulmuştur. Yeme-içme, dinlenme alanlarının kişi kapasitesi ve donatılarının kapladığı alanlar benzer olduğundan bu etkinlik alanlarının ölçüleri arasında armoni bulunurken, gösteri alanının kapladığı alanın büyüklüğünden dolayı bu etkinlik alanının ölçüsü diğerlerine göre kontrasttır. Kokteyl ve gösteri alanı maksimum 50 kişiyi kapsayacağından ölçülerde kontrastlık yaparak havuzdan sonra egemen alan oluşturulmuştur. Tüm bu etkinlik alanlarının eskiz üzerinde birbirleriyle ilişkisine bakıldığında ölçü ve biçim açısından denge kurulmuştur. Öğrenci, seçtiği karakter birliği örneği (Tablo 2) doğrultusunda kullanacağı biçimi seçmiştir.

yaparak havuzdan sonra egemen alan oluşturulmuştur. Açık büfe, misafirleri karşılama ve uğurlama etkinlikleri kapasitesi ve donatılarının kapladığı alanlar benzer olduğundan bu etkinlik alanlarının ölçüleri arasında harmony bulunmaktadır. Tüm bu etkinlik alanlarının eskiz üzerinde birbirleriyle ilişkisine bakıldığında ölçü açısından denge kurulmuştur. Öğrenci, seçtiği karakter birliği örneği (Tablo 1) doğrultusunda kullanacağı biçimi seçmiştir.

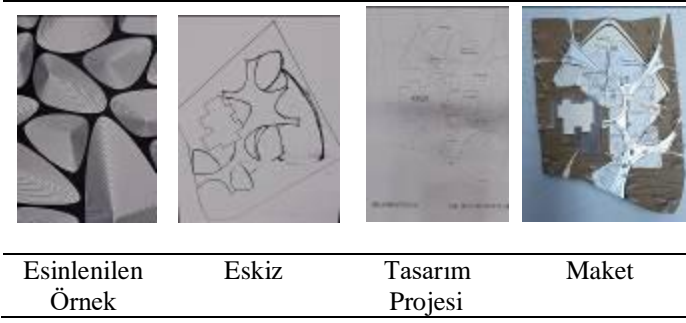
Tablo 1. Büşra Yılmaz Proje Tasarım Süreci

Esinlenen Örnek	Eskiz	Tasarım Projesi	Maket

2 Nolu Çalışmanın Bulguları

2 Nolu Çalışma Recai Toylan adlı öğrenciye aittir. Bu çalışmada öğrenci, kullanıcı olarak müzisyen bir kişiyi belirlemiştir. Senaryosunu da eşiyle birlikte bu konutu kullanacağı şekilde kurgulamış ve kullanıcının sosyal-kişisel ihtiyaçlarını belirlemiştir. Kişisel ihtiyaçlar olarak yeme-içme, oturma-dinlenme, güneşlenme, yüzme etkinliklerini seçmiştir. Sosyal ihtiyaçlar olarak da müzik çalışmaları ve mini konserler için kokteyl verme, konser verme, çalışma, dans, sohbet, konuşma, dinleme, misafirleri karşılama ve uğurlama etkinliklerini seçmiştir. Buna bağlı olarak ulaşım ve birbirleriyle ilişkili etkinlik alanları yapılmıştır. Daha sonra eğime ve etkinliklerin ilişkisine göre yerleri belirlenen etkinlik alanlarının ölçüleri etkinliklere uygun donatılara göre belirlenmiştir. Havuzun yüzme etkinliğini karşılayabilmesi için diğer etkinlik alanlarının ölçülerine göre kontrastlık yaparak egemen alan oluşturulmuştur. Ayrıca konser, gösteri alanları suyun sanatla ilişkisini kurmak için, havuzla iç içe kurgulanmıştır. Yeme-içme, dinlenme alanlarının kişi kapasitesi ve donatılarının kapladığı alanlar benzer olduğundan bu etkinlik alanlarının ölçüleri arasında armoni bulunurken, gösteri alanının kapladığı alanın büyüklüğünden dolayı bu etkinlik alanının ölçüsü diğerlerine göre kontrasttır. Kokteyl ve gösteri alanı maksimum 50 kişiyi kapsayacağından ölçülerde kontrastlık yaparak havuzdan sonra egemen alan oluşturulmuştur. Tüm bu etkinlik alanlarının eskiz üzerinde birbirleriyle ilişkisine bakıldığında ölçü ve biçim açısından denge kurulmuştur. Öğrenci, seçtiği karakter birliği örneği (Tablo 2) doğrultusunda kullanacağı biçimi seçmiştir.

Tablo 2. Recai Toylan Proje Tasarım Süreci

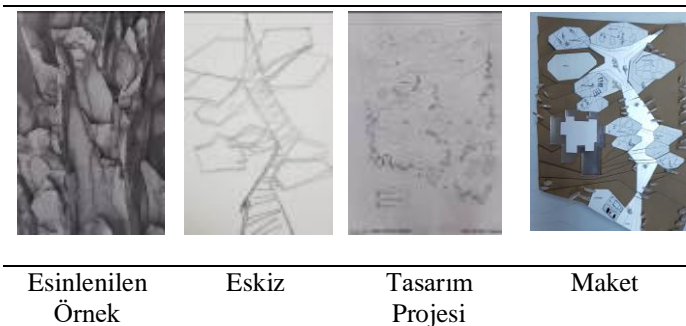


yapılmıştır. Daha sonra eğitime ve etkinliklerin ilişkisine göre yerleri belirlenen etkinlik alanlarının ölçüleri etkinliklere uygun donatılara göre belirlenmiştir. Tüm alanların kişi kapasitesi ve donatılarının kapladığı alanlar benzer olduğundan tüm etkinlik alanlarının ölçüleri arasında armoni bulunmaktadır. Tüm bu etkinlik alanlarının eskiz üzerinde birbirleriyle ilişkisine bakıldığında ölçü açısından denge kurulmuştur. Öğrenci, seçtiği karakter birliği örneği (Tablo 3) doğrultusunda kullanacağı biçimi seçmiştir.

3 Nolu Çalışmanın Bulguları

3 Nolu Çalışma Büşra Coşkun adlı öğrenciye aittir. Bu çalışmada öğrenci, kullanıcı olarak zen bahçesi olan bir kişiyi belirlemiştir. Senaryosunu da tek başına yaşayan arkadaşlarının da sık sık geldiği birinin konutu olarak kurgulamış ve kullanıcının sosyal-kişisel ihtiyaçlarını belirlemiştir. Kişisel ihtiyaçlar olarak yeme-içme, oturma-dinlenme, güneşlenme, yüzme ve düz bahçeler-kaya bahçeleri gibi alanlarda dinlenme etkinliklerini seçmiştir. Sosyal ihtiyaçlar olarak da arkadaşlarıyla toplanma, sohbet, konuşma, dinleme, piknik-yemek yeme etkinliklerini seçmiştir. Buna bağlı olarak ulaşım ve birbirleriyle ilişkili etkinlik alanları yapılmıştır. Daha sonra eğitime ve etkinliklerin ilişkisine göre yerleri belirlenen etkinlik alanlarının ölçüleri etkinliklere uygun donatılara göre belirlenmiştir. Tüm alanların kişi kapasitesi ve donatılarının kapladığı alanlar benzer olduğundan tüm etkinlik alanlarının ölçüleri arasında armoni bulunmaktadır. Tüm bu etkinlik alanlarının eskiz üzerinde birbirleriyle ilişkisine bakıldığında ölçü açısından denge kurulmuştur. Öğrenci, seçtiği karakter birliği örneği (Tablo 3) doğrultusunda kullanacağı biçimi seçmiştir.

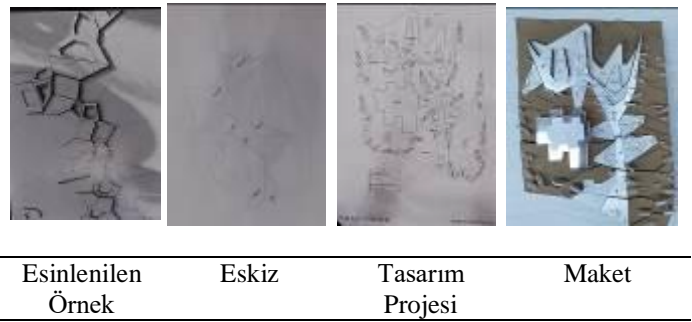
Tablo 3. Büşra Coşkun Proje Tasarım Süreci



4 Nolu Çalışmanın Bulguları

4 Nolu Çalışma Beyzanur Akkuş adlı öğrenciye aittir. Bu çalışmada öğrenci, kullanıcı olarak ressam olan bir kişiyi belirlemiştir. Senaryosunu da tek başına yaşayan arkadaşlarının da sık sık geldiği bir sanatçının konutu olarak kurgulamış ve kullanıcının sosyal-kişisel ihtiyaçlarını belirlemiştir. Kişisel ihtiyaçlar olarak yeme-içme, oturma-dinlenme, güneşlenme, yüzme ve pişirme etkinliklerini seçmiştir. Sosyal ihtiyaçlar olarak da arkadaşlarıyla toplanma, sergi, gösteri etkinliklerini seçmiştir. Buna bağlı olarak ulaşım ve birbirleriyle ilişkili etkinlik alanları

Tablo 3. Büşra Coşkun Proje Tasarım Süreci



IV. BULGULAR

Belirli tasarım ölçütleri aracılığıyla kullanıcının ihtiyaç ve gereksinimlerine yanıt veren mekânlar yaratmayı amaçlayan Peyzaj Mimarlığı disiplini için eğitim sürecinin nasıl olması gerektiği önemlidir. Tasarım ve yaratıcılık süreçlerini içeren tüm disiplinlerde olduğu gibi Peyzaj Mimarlığı eğitim programlarında da öğrenciye tasarım ve yaratıcılık becerisi kazandırmaya yönelik yöntemler oldukça önemlidir.

Tasarım kavramları ve bu kavramların birbiriyle ilişkileri üzerinde ilerleyen bu çalışma, peyzaj tasarımında bütüncül çevre tasarım proje yaklaşımını Karadeniz Teknik Üniversitesi Peyzaj Mimarlığı Bölümü 3. Yarıyıl Konut ve Yakın Çevresi konulu stüdyo çalışması özelinde incelemiştir.

Tasarım süreci birden çok kavram ve bu kavramların birbiriyle olan ilişkilerini kapsayan karmaşık bir süreçtir. Bu kavramlar ve aralarındaki ilişkiler öğrencilere bütüncül bir şekilde anlatılarak, etkinliklerin yaratıcı bir biçimde çözümlendiği tasarımda bütünlük yaklaşımının ortaya koyulması beklenir. Bu çalışmada da öğrencilerin yaptığı tasarımlar, etkinliklere ve tasarım yaklaşımına göre değerlendirilmiştir. Bu yaklaşım modeli tasarım sürecinde ortaya çıkan zihinsel ve bilişsel aktivitelerin çözümlenebilmesinde yol gösterici bir niteliğe sahiptir. Bu sayede öncelikli olarak öğrencilerin tasarım ve yaratıcılık süreçlerinin gelişimine önemli katkı sağlarken aynı zamanda bütün - parça ilişkisi içerisinde bütünün parçaları ve birbiriyle olan ilişkilerini anlamasında önemli bir rol oynamaktadır.

KAYNAKLAR

- [1] Jackle, J.A. The Visual Elements of Landscape Design, The University of Massachusetts Press, Amherst. 1987.
- [2] Moughtin, C. Urban design: Street and Square, Architectural Press, Oxford, second edition, 1999.
- [3] Cohen, M. Reason and nature: And essay on the meaning of scientific method. Glencoe, IL: The Free Press. 1931.

- [4] Alpak E.M., Özkan D.G., Düzenli T., Systems approach in landscape design: a studio work, International Journal Of Technology And Design Education, 03:1-19, 2017.
- [5] Gur, S,O. Mekan Orgütlenmesi. Trabzon: Gur Yayıncılık. 1996.
- [6] Ozbilen, A. Meryemana kırsal yoresinde yapay dogal imgelem ogelerinin araştırılması. Trabzon: Doktora Tezi K.T.U . Fen Bilimleri Enstitüsü . 1982.
- [7] Purcell, A.T. & Gero, J.S. Drawing and the design process: a review of protocol studies in design and other disciplines and related research in cognitive psychology. Design Studies, 19(4), 389- 430. 1998.