PEYZAJ MİMARLIĞI ÇEVRE TASARIM PROJELERİNDE SENTAKTİK VE PRAGMATİK BOYUT İLİŞKİSİ

Tuğba DÜZENLI[1] , Elif Merve ALPAK[2]
[1]Doç. Dr., Karadeniz Teknik Üniversitesi, Orman Fakültesi, Peyzaj Mimarlığı Bölümü,tugbaduzenli@gmail.com.tr
ORCID: 0000-0001-6957-3921.
[2]Doç. Dr., Karadeniz Teknik Üniversitesi, Orman Fakültesi, Peyzaj Mimarlığı Bölümü,elifmervealpak@gmail.com.tr
ORCID: 0000-0002-2306-4299.

Düzenli, Tuğba ve Elif Merve Alpak. "Peyzaj Mimarlığı Çevre Tasarım Projelerinde Sentaktik ve Pragmatik Boyut İlişkisi". sed, 8/1 (2020 Mart: s. 31–42. doi: 10.7816/sed-08-01-04

ÖZ

Peyzaj mimarlığı genel tanımıyla; farklı ölçek ve özelliklerdeki açık mekânların, kullanıcı istek ve ihtiyaçlarına göre düzenlenmesi biçiminde tanımlanır. Peyzaj mimarları yapıların farklılaşan fonksiyonlarına bağlı olarak yapının dış mekân uzantısı, organik bir parçası olan çevresini tasarlamaktadır. Tasarımın temel amaçlarından biri farklı parçaların birleştirilerek bütünün oluşturması böylece güçlü bir organizasyonun yaratılmasıdır. Bu organizasyon yaratılırken doğru ilişkileri kurarak özgün bir tasarım ürünü elde etmek esastır. Bu ilişki de ancak tasarımın hem yararsal açıdan kullanıcı ihtiyaçlarını karşılaması yani pragmatik boyut; hem de estetik açıdan bir kalite oluşturması yani sentaktik boyut ile kurulabilir. Ancak bu şekilde bütüncül tasarımlar yapılarak kullanım düzeyi yüksek başarılı mekânlar oluşturabilir. Bu bağlamda bu çalışmada, KTÜ Peyzaj Mimarlığı Bölümünde 4. Yarıyıl kapsamında gerçekleştirilen Arakale restaurant ve yakın çevresi düzenlemesi konulu öğrenci projeleri pragmatik ve sentaktik boyut yaklaşımı doğrultusunda yararsal ve dizimsel açıdan değerlendirilmektedir.

Anahtar Kelimeler: Sentaktik- pragmatik boyut, çevre tasarımı, ihtiyaç, etkinlik, mekân

Makale Bilgisi:
Geliş: 9 Ocak 2020 *Düzeltme: 11 Şubat 2020* *Kabul: 21 Şubat 2020*

© 2020 sed. Bu makale Creative Commons Attribution (CC BY-NC-ND) 4.0 lisansı ile yayımlanmaktadır.

Giriş

Mimarlık, şehir bölge planlama, güzel sanatlar, mühendislik, peyzaj mimarlığı gibi pek çok farklı disiplinin temeli tasarım anlayışına dayanmaktadır. Ancak peyzaj mimarlarının; bina içindeki farklı fonksiyonlara bağlı olarak dış mekânı insan ihtiyaçları ve etkinliklerine uygun bir bütün olarak tasarlaması gerekliliği vardır. Bu da peyzaj mimarlığını diğer disiplinlerden ayıran en önemli özelliktir (Alpak vd., 2017; Stewart, 2007). Bu bağlamda bu çalışmada, peyzaj mimarlığı kapsamında tasarım süreci pragmatik ve sentaktik boyut ilişkisi bağlamında ele alınmıştır.

Tasarım kavramı ile ilgili pek çok farklı tanımlama ve yaklaşım bulunmaktadır. En genel tanımıyla tasarım bir problem çözme sürecidir, bazı araştırmacılara göre seçenek üretme ve seçim yapma, karar verme, sürecidir. Tasarlama bir plan ya da eskiz yapmak üzere zihinde canlandırmak, biçim vermek ya da üretilerek zihinde canlandırılan bir plan ya da bir şeydir; bir faaliyet için gerekli olan şemaların veya planların hazırlanması sürecidir. (Newel and Simon, 1972; Bayazıt,1994; Önal, 2011). Özetleyecek olursak tasarım, çeşitli çözüm seçenekleri arasından bir seçim yapma sürecidir. Tasarımın en önemli amaçlardan birisi aslında farklı parçaları birleştirerek uyumlu bir bütün oluşturmak ve böylece güçlü bir organizasyon yaratmaktır (Pile,1997; Alpak vd., 2017). Bu şekilde tasarlanan parçaların birbirleriyle ilişkisi kurulur ve tasarımda bütünlük oluşturulur. Tasarımcının, parçaları bir araya getirerek parçalar arasındaki bağı kurması, parça- bütün ilişkisindeki yapıyı anlamasıyla mümkün olur. Bütün parçaların toplamından fazladır. Koffka'nın 'Bütün, parçaların toplamından daha farklıdır" (The Whole is other than the sum of its parts) açıklaması tasarımın temellerinden olan Gestalt kuramının en önemli ifadelerinden biridir. Ancak, Heider'e göre İngilizceye 'Bütün, parçaların toplamından daha önemlidir' (The whole is greater than the sum of its parts) şeklinde çevrilmesi Koffka tarafından düzeltilmiş ve bütünün (whole) algı sisteminde bağımsız bir varlık olduğu belirtilmiştir (Sarıoğlu Erdoğdu, 2016). Bunun öğrencilere öğretilmesi ve bu yönde tasarım ürünleri ortaya koyulması önemli bir süreçtir. Üniversite eğitimi artık sadece somut olan bilgiyle uğraşmamakta; daha çok tanımlanması zor olana, belirsiz olana odaklanmaktadır. Belirsizliğin arttığı, eğitimin kişisel ve açık uçlu hale geldiği bir dünyada sezgiler, sağduyu, duygusal zeka, sorumluluk duygusu, esneklik, yaratıcılık gibi soyut kavramlar öne çıkmaktadır. Tasarım eğitimi de bu açıdan farklı ve önemli bir süreçtir.

Tasarım eğitimi, öğrencinin algılama, izlenim, gözlem, araştırma, çağrışım, buluş, bilgi, değerlendirme ve daha birçok düşünsel süreçlerini devreye sokarak alanı ile iletişim içerisine girmesini sağlarken bir yandan da yeni düzenlemelerle özgün formlara ulaştıran bir süreç niteliği taşımaktadır (San, 2010; Pazarlıoğlu Bingöl, 2005; Düzenli vd., 2017; Bayramoğlu vd., 2019).

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 yaratıcı tasarımların ortaya koyulmasıdır. Bu derslerin altyapısı soyut olarak (tasarım öğe ve ilkeleri) 1. Yarıyılda Temel Tasar ve Proje dersinde verilmektedir. Çevre Tasarımı Proje IV (ÇTP IV) dersinde öğrencilerin bir restaurant çevresini kullanıcı ihtiyaçları, bu ihtiyaçlara bağlı etkinlikler ve bu etkinliklere uygun mekânlar yaratarak bütüncül bir şekilde tasarlamaları beklenir. Bu çalışma kapsamında, ÇTP IV dersinde öğrencilerin yaptıkları çalışmalar, sentaktik ve pragmatik boyuta göre değerlendirilecektir. Bu nedenle yararsal ve dizimsel açıdan tasarım literatürü irdelenerek, bu boyutları sağlayan tasarım öğeleri ve ilkelerinin belirlenmesi gerekmektedir.

Tasarımda Pragmatik (Yararsal) Boyut

Pragmatik (yararsal) boyut tasarımın işlevsel - kullanılabilir olması olarak tanımlanabilir. Yani tasarım ya da mekân, sadece matematiksel bir boşluk değildir. Mimari eylemin amacı olan mekân, insanın fiziksel ve duyusal yaşantılarını gerçekleştirdiği, matematiksel boyutların aşıldığı sınırlandırılmış boşluklardır. Mekân boyutlarının ve dış kabuğunun etkileyiciliği ile değer kazanmaz. Mekâna gerçek değerini kazandıran, kullanıcının yaşantılarının en doğru biçimde değerlendirilmesidir (Akkul, 1998). Mekânlar içinde insanların yaşadığı sosyal ve psikolojik birer çevre oluşturmaktadır (Erkan,1996). Mekân; etkileşimli deneyim ortamı sağlayan, duyusal bir ortam oluşturan, tüm boyutsal ilişkileri sosyal yönüyle ele alan bir kavramdır (Lefebvre, 1991; Hillier, 1996;

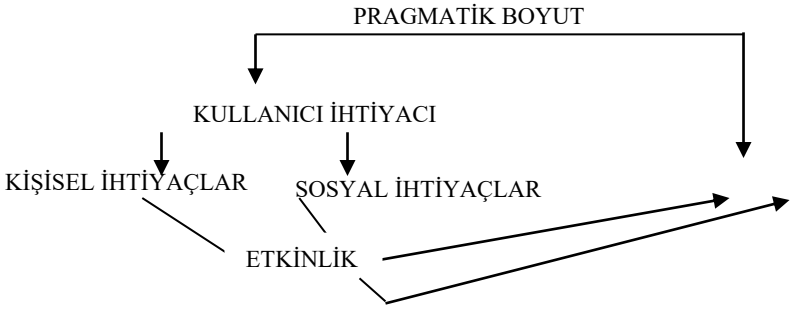
Lawson, 2005; Güç vd. 2013).

Kullanıcı olarak insan, mekânın kendi ihtiyaçlarını karşılamak ve amaçlarını tatmin etmek üzere tasarlanması gerektiği beklentisi içindedir (Günal ve Esin, 2007). Bu nedenle tasarımcılar kullanıcı ihtiyaçlarını belirlemelidir. Kullanıcıların mekânda gerçekleştirdikleri etkinlikler ve mekânların kullanım türleri ve mekânsal özellikleri de tasarımcıların araştırması gereken önemli konulardır. Tasarımı oluşturan öğeler, kullanıcıların ihtiyaç ve isteklerini karşıladığında, o mekânın yararsal boyutu sağlanmış olur.

Mekânlar sadece fiziksel örgü değil, insanın bütün fiziksel ve psikolojik ihtiyaçlarını bireysel ve sosyal düzeyde karşılayacak, gerekli etkinlikleri gerçekleştirmesine olanak sağlayacak fiziksel ortamlardır. Bir mekânın planlanması demek, hangi ölçekte olursa olsun, oluşumun içindeki topluluk veya bireyin etkinlik, değer ve amaçlarını yansıtan bir mekân oluşturmaktır. Mekânsal biçimlenme, mekânsal ihtiyaçların yanıtıdır (Ünlü, 1998; Ünlü ve Yıldırım,2015). Sonuç olarak, tasarımcının, insan ihtiyaç ve isteklerine bağlı olarak bir mekanı, o mekana uygun etkinliklere göre tasarlaması yararsal işlevi ortaya koyar. Bu da tasarımda bütünlük sağlamanın birinci aşamasının çözümlenmesi demektir.

Bu çalışmada, öğrencilerin tasarımlarına yararsal işlev kazandırabilmeleri için ilk olarak konsept belirlemeleri istenmektedir. Böylelikle bir restaurant çevresinde kullanıcılarının farklılaşan bireysel ve sosyal ihtiyaçlarına yönelik etkinlikler belirlenecektir. Son aşama olarak da bu etkinliklere uygun mekânlar yaratılarak sentaktik işlev elde edilebilecektir.

Öğrenci projelerindeki yarasal işlevi değerlendirebilmek için ele alınan özellikler aşağıda gösterilmiştir (Şekil 1).



Resim 1. Pragmatik boyutu oluşturan öğeler (Alpak vd., 2017)

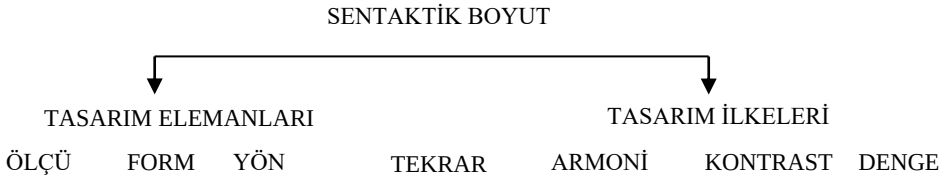
Tasarımda Sentaktik (Dizimsel) Boyut

Bütüncül tasarım yaklaşımında sentaktik boyutu tanımlayan dizim, tasarımın temel öğesidir (Cherry, 1967). Dizimsel boyut estetikle ifade edilir. Biçimsel estetik, çevreyi oluşturan formlara ait somut geometrik nitelikleri değerlendirir ve tasarlanmış-doğal dünyanın ölçülebilir fiziksel özelliklerini, görsel yapısını bir bütün olarak değerlendirir (Lang, 1987; Lang, 1988; Lang, 1994; Yılmaz vd., 2018). Biçimsel estetik bu bütünün içerdiği düzen, ritim, tekrar, uyum gibi biçimsel özelliklerin varlığı üzerine odaklanır ve varsayımı ise biçimlerin nörolojik süreçte, çevreyi okunaklı ve memnuniyet verici yapan bir etkisi olduğudur. Bu çalışmada da dizimsel işlevi değerlendirebilmek için, estetik kaliteyi oluşturan bu ortak özelliklerin belirlenmesi amaçlanmıştır.

Peyzajın diziminde (sentaktik), peyzaj içindeki görsel elemanların (biçimlerin) birbirleriyle uyumlu bir bütün şeklinde estetik biçimde tasarlanması, o peyzajın anlaşılır ve bütüncül olmasını sağlar (Stewart, 2007; Alpak vd., 2017). Lang (1994)'e göre estetik, bakanın gözlerinde değil, tasarımcının verdiği ipuçlarında saklıdır. Buna bağlı

olarak, estetik memnuniyeti sağlamak için biçimlerin nasıl bir araya getirileceği ve tasarlanmış bir mekanın estetik açıdan nasıl değerlendirilebileceği önemli bir konudur. Estetik, görsel duyarlılık; kişinin bir ürün veya mekan tasarlamasında yararlı olabilecek bir 'göz zevki' nin ötesinde bir vizyonu tanımlayarak ürüne dönüştürme becerisidir. Alışılagelmiş temel tasarım eğitimi, bir görsel kompozisyonu oluşturan unsurlar ve ilkelerin öğretilmesi üzerine yapılandırılmıştır. En bilindik temel tasarım eğitim süreci kapsamında; nokta, çizgi, renk gibi elemanların bütünlüğü, bunları bir kompozisyonda birleştirerek düzene ulaştıran tekrar, egemenlik, denge, zıtlık, harmoni gibi tasarım ilkelerinin uygulamalı kullanımı yoluyla öğretilmesi amaçlanır (Wong,1993; Thiel, 1981; Wender and Roger, 1995). Son olarak peyzaj dizininde tasarımın bütüncül olabilmesi için, biçimlerin yönlenmesi, birbirleriyle yakınlık-uzaklığı göz önünde bulundurularak, dağınık bir izlenime yer vermemelidir. Çünkü biçimsel estetik, düzen, ritim, armoni ve karmaşıklık içermektedir. Bu ilkelerin tamamı tasarımcının bir mekandaki elemanlar arasında sağladığı gruplanma düşüncesi ile sağlanır (Yılmaz vd., 2018).

Özetleyecek olursak; nokta, çizgi, yön, ölçü, biçim, değer, doku, renk tasarım elemanlarının tekrar, armoni, kontrast, koram, egemenlik, birlik, denge gibi ilkeler ile karşılıklı etkileşime girerek yani ilişkili kılınarak tasarımda bütünlüğün sağlanacağı sıklıkla dile getirilmiştir (Hejduk, 1989; Denel, 1998; Yılmaz vd., 2016; Düzenli vd., 2017a, 2017b). Bunlar içinde ölçü, biçim, yönün bir tasarımda bütünlüğü sağlamada ve estetik kaliteyi oluşturmada en etkili ortak elemanlar olduğu, tekrar, armoni, kontrastlık ve dengenin de en etkili ilkeler olduğu söylenebilir. Bu doğrultuda bu çalışmada öğrenci projelerindeki dizimsel işlevi değerlendirebilmek için estetik kaliteyi oluşturan ortak özellikler Şekil 2 'de gösterilmiştir.



Resim 2. Sentaktik Boyutu oluşturan öğe ve ilkeler (Alpak vd., 2017)

Kullanım düzeyi yüksek başarılı açık mekânların oluşturabilmesi, hem pragmatik (yararsal) işlev hem de sentaktik (dizimsel) işlevin doğru bir biçimde ilişkilendirmesi ve örgütlenmesi ile sağlanır.

Materyal ve Yöntem

Bu çalışmada materyal olarak, KTÜ Peyzaj Mimarlığı Bölümü 4. Yarıyıl "Restaurant Çevresi" öğrenci projelerinin (ÇTP IV) çizimleri kullanılmıştır. Çalışma alanı olarak Trabzon ili Araklı ilçesinde bulunan Arakale restaurant ve çevresi öğrencilere çalışma alanı olarak verilmiştir. 4 öğrencinin projeleri seçilerek, pragmatik ve sentaktik boyut yaklaşımı ile irdelenmiştir. Eğitim programında, I. Yarıyılda soyut olarak Temel Tasar dersinde öğrencilere öğretilen kavramlar, proje derslerinde insan ihtiyaçları ve etkinlikleri doğrultusunda somut tasarımlara dönüştürülür. Bu tasarım süreci 16 haftayı kapsamaktadır.

1.-7. haftalar arasında, pragmatik işlevin ortaya koyulması beklenir. 1.-2. Haftada her öğrencinin, kullanıcı profilini restaurant müşterileri ihtiyaç ve istekleri, yaş grupları vb.) belirlemesi, bu doğrultuda kullanıcıların kişisel-sosyal ihtiyaçların belirlenmesi ve bir İhtiyaç Listesi oluşturması 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-uzaklığını ve ulaşımını belirleyen Leke Diagramı yapmaları istenir.

8.-14. haftalar arasında sentaktik işlevin ortaya koyulması beklenir. 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. 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. 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 tasarıma ulaşılmış olur. Böylelikle birbirlerinden farklı ve özgün olan sonuç ürün yani Çevre Tasarım Projeleri elde edilir.

Bu da bu çalışmanın 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. Bu çalışmada, tasarım süreci irdelendiğinden bu aşama ele alınmamaktadır.

Bulgular

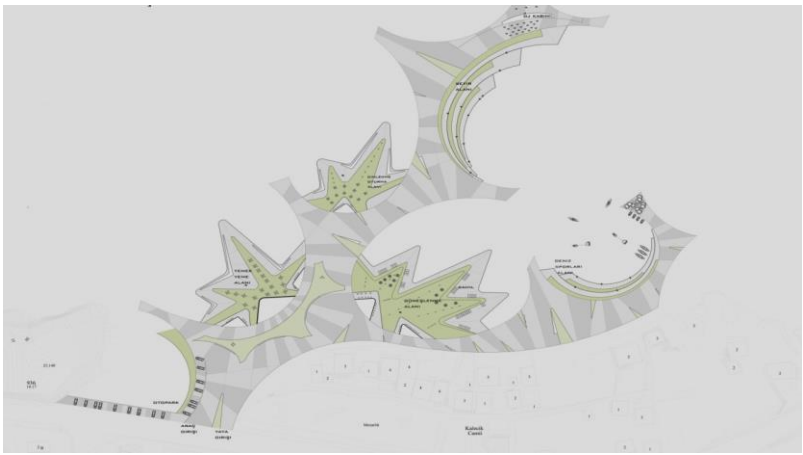
Bulgular kısmında seçilen 4 öğrenci çalışması; pragmatik ve sentaktik açıdan değerlendirilerek tasarımda bütünlük anlayışı irdelenmiştir.

1 Nolu Çalışmanın Bulguları

1 Nolu çalışmada öğrenci, konsept olarak sosyal sürdürülebilirlik kavramını belirlemiştir. Senaryosunu da buna bağlı olarak kurgulamış ve restaurant kullanıcılarının ihtiyaçlarını belirlemiştir. Kişisel ihtiyaçlar olarak yeme-içme, oturma-dinlenme, güneşlenme, seyir etkinliklerini seçmiştir. Sosyal ihtiyaçlar olarak da konser verme, deniz sporları etkinliklerini seçmiştir. Buna bağlı olarak ulaşım ve birbirleriyle ilişkili etkinlik alanları belirlenmiş. Daha sonra eğime ve etkinliklerin ilişkisine göre yerleri belirlenen etkinlik alanlarının ölçüleri etkinliklere uygun donatılara göre belirlenmiştir. Konser ve seyir etkinliği bir arada kurgulanmış, diğer etkinlik alanlarının ölçülerine göre kontrastlık yaparak egemen alan oluşturulmuştur. Yeme-içme, dinlenme, güneşlenme alanlarının kişi kapasitesi ve donatılarının kapladığı alanlar benzer olduğundan bu etkinlik alanlarının ölçüleri arasında harmony bulunmaktadır. Tüm bu etkinlik alanlarının proje üzerinde birbirleriyle ilişkisine bakıldığında ölçü açısından denge kurulmuştur.

Biçimsel açıdan değerlendirildiğinde; yemek yeme, dinlenme oturma ve güneşlenme etkinlik alanlarının benzer formların tekrarı ile elde edilen mekanlar olduğu; seyir, konser ve deniz sporları alanlarının da kendi aralarında benzer formların tekrarı ile elde edilen mekanlar olduğu belirlenmiştir. Ancak bu iki grup etkinlik alanına ait formların birbirine kontrasttır. Sonuçta öğrenci, seçtiği örneklerden esinlendiği biçimleri projesine uygulamış ve form açısından tekrar, armoni ve kontrast kullanarak denge kurulmuştur. Yön açısından ise armoni ve kontrast kullanılarak denge sağlanmıştır. Bunların sistem açısından değerlendirilmesi Tablo 1' de değerlendirilmişti

Tablo 1. 1 nolu tasarımın incelenmesi

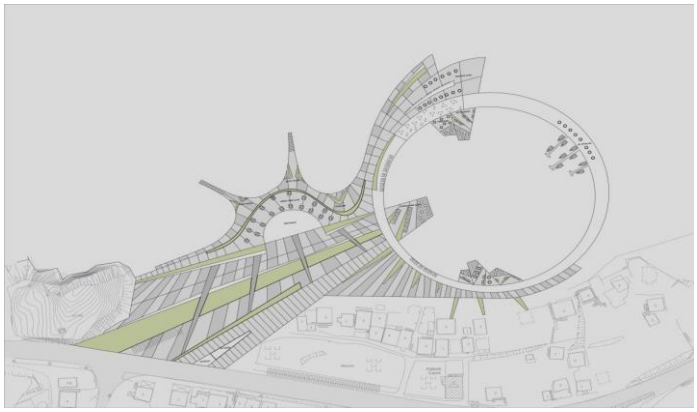
ÇEVRE TASARIM PROJESİNİN DEĞERLENDİRİLMESİ				
				
1 NOLU TASARIM (SOSYAL SÜRDÜRÜLEBİLİRLİK)	PRAGMATİK YAKLAŞIM (ETKİNLİKLER)			
	ULAŞIM YAYA-ARAÇ GİRİŞİ OTOPARK YAY YOLU	DİNLENME OTURMA SEYİR GÜNEŞLENME	YEMEK YEMEK YEME	EĞLENME-SOSYALLEŞME KONSER ALANI DENİZ SPORLARI
KİŞİSEL	+	+	+	+
SOSYAL	+	+	+	+
	SENTAKTİK YAKLAŞIM (TASARIM İLKELERİ)			
TASARIM ELEMANLARI	TEKRAR	ARMONİ	KONTRAST	DENGE
ÖLÇÜ		+	+	+
FORM	+	+	+	+
YÖN		+	+	+

2 Nolu Çalışmanın Bulguları

2 Nolu çalışmada öğrenci, konsept olarak etkinlikte çeşitlilik kavramını belirlemiştir. Senaryosunu da buna bağlı olarak kurgulamış ve restaurant kullanıcılarının ihtiyaçlarını belirlemiştir. Kişisel ihtiyaçlar olarak yeme-içme, oturma-dinlenme, güneşlenme, seyir etkinliklerini seçmiştir. Sosyal ihtiyaçlar olarak da eğlence, su sporları etkinliklerini seçmiştir. Buna bağlı olarak ulaşım ve birbirleriyle ilişkili etkinlik alanları belirlenmiş. Daha sonra eğime ve etkinliklerin ilişkisine göre yerleri belirlenen etkinlik alanlarının ölçüleri etkinliklere uygun donatılara göre belirlenmiştir. Su ve deniz etkinlikleri bir arada bütün olarak daire biçimli kurgulanmış, diğer etkinlik alanlarının ölçülerine göre kontrastlık yaparak egemen alan oluşturulmuştur. Yeme-içme, dinlenme, güneşlenme alanlarının kişi kapasitesi ve donatılarının kapladığı alanlar benzer olduğundan bu etkinlik alanlarının ölçüleri arasında armoni bulunmaktadır. Tüm bu etkinlik alanlarının proje üzerinde birbirleriyle ilişkisine bakıldığında ölçü açısından denge kurulmuştur.

Biçimsel açıdan değerlendirildiğinde; seyir, dinlenme, ulaşım, su etkinlikleri alanlarına ait formların birbirlerinden farklı ve kontrast olduğu görülmektedir. Tekrar eden etkinlikler de ise armonık biçimler kullanılmıştır. Sonuçta öğrenci, seçtiği örneklerden esinlendiği biçimleri projesine uygulamış ve form açısından armoni ve kontrast kullanarak denge kurulmuştur. Yön açısından ise armoni ve kontrast kullanılarak denge sağlanmıştır. Bunların sistem açısından değerlendirilmesi Tablo 2' de değerlendirilmiştir.

Tablo 2. 2 nolu tasarımın incelenmesi

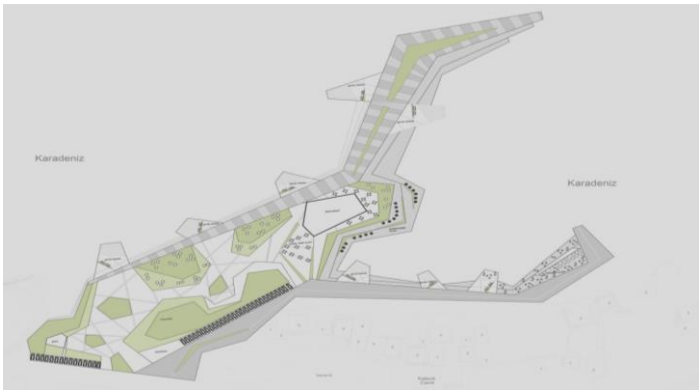
ÇEVRE TASARIM PROJESİNİN DEĞERLENDİRİLMESİ				
				
2 NOLU TASARIM (ETKİNLİK ÇEŞİTLİLİĞİ)	PRAGMATİK YAKLAŞIM (ETKİNLİKLER)			
	ULAŞIM YAYA-ARAÇ GİRİŞİ OTOPARK YAY YOLU	DİNLENME OTURMA SEYİR GÜNEŞLENME	YEMEK YEMEK YEME	EĞLENME-SOSYALLEŞME EĞLENCE ALANI SU SPORLARI
KİŞİSEL	+	+	+	+
SOSYAL	+	+	+	+
	SENTAKTİK YAKLAŞIM (TASARIM İLKELERİ)			
TASARIM ELEMANLARI	TEKRAR	ARMONİ	KONTRAST	DENGE
ÖLÇÜ			+	+
FORM			+	+
YÖN			+	+

3 Nolu Çalışmanın Bulguları

3 Nolu çalışmada öğrenci, konsept olarak doğanın rengi kavramını belirlemiştir. Senaryosunu da buna bağlı olarak kurgulamış ve restaurant kullanıcılarının ihtiyaçlarını belirlemiştir. Kişisel ihtiyaçlar olarak yeme-içme, oturma-dinlenme, güneşlenme, seyir etkinliklerini seçmiştir. Sosyal ihtiyaçlar olarak da eğlence, kokteyl etkinliklerini seçmiştir. Buna bağlı olarak ulaşım ve birbirleriyle ilişkili etkinlik alanları belirlenmiş. Daha sonra eğime ve etkinliklerin ilişkisine göre yerleri belirlenen etkinlik alanlarının ölçüleri etkinliklere uygun donatılara göre belirlenmiştir. Eğlence ve seyir etkinlikleri bir arada bütün olarak çizgisel biçimli kurgulanmış, diğer etkinliklerle de alanların ölçülerine göre armoniklik içinde oluşturulmuştur. Yeme-içme, dinlenme, güneşlenme alanlarının kişi kapasitesi ve donatılarının kapladığı alanlar benzer olduğundan bu etkinlik alanlarının ölçüleri arasında da armoni bulunmaktadır. Tüm bu etkinlik alanlarının proje üzerinde birbirleriyle ilişkisine bakıldığında ölçü açısından armonik denge kurulmuştur.

Biçimsel açıdan değerlendirildiğinde; seyir, dinlenme, ulaşım, eğlence etkinlikleri alanlarına ait formların birbirlerine benzer çizgisel köşeli biçimler ve armonik olduğu görülmektedir. Sonuçta öğrenci, seçtiği örneklerden esinlendiği biçimleri projesine uygulamış ve form açısından armoni kullanarak denge kurulmuştur. Yön açısından ise armoni ve kontrast kullanılarak denge sağlanmıştır. Bunların sistem açısından değerlendirilmesi Tablo 3' de değerlendirilmiştir.

Tablo 3. 3 nolu tasarımın incelenmesi

<table>
<tr><td colspan="5">ÇEVRE TASARIM PROJESİNİN DEĞERLENDİRİLMESİ</td></tr>
<tr><td colspan="5">
</td></tr>
<tr><td rowspan="2">3 NOLU TASARIM
(DOĞANIN RENGİ)</td><td colspan="4">PRAGMATİK YAKLAŞIM
(ETKİNLİKLER)</td></tr>
<tr><td>ULAŞIM
YAYA-ARAÇ GİRİŞİ
OTOPARK
YAY YOLU</td><td>DİNLENME
OTURMA
SEYİR
GÜNEŞLENME</td><td>YEMEK
YEMEK
YEME</td><td>EĞLENME-
SOSYALLEŞME
EĞLENCE,
KOKTEYL ALANI</td></tr>
<tr><td>KİŞİSEL</td><td>+</td><td>+</td><td>+</td><td>+</td></tr>
<tr><td>SOSYAL</td><td>+</td><td>+</td><td>+</td><td>+</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="4">SENTAKTİK YAKLAŞIM
(TASARIM İLKELERİ)</td></tr>
<tr><td>TASARIM
ELEMANLARI</td><td>TEKRAR</td><td>ARMONİ</td><td>KONTRAST</td><td>DENGE</td></tr>
<tr><td>ÖLÇÜ</td><td></td><td>+</td><td></td><td>+</td></tr>
<tr><td>FORM</td><td></td><td>+</td><td></td><td>+</td></tr>
<tr><td>YÖN</td><td></td><td>+</td><td>+</td><td>+</td></tr>
</table>

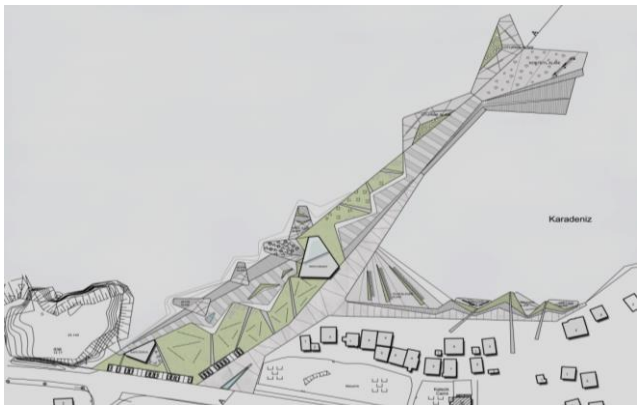
4 Nolu Çalışmanın Bulguları

4 Nolu çalışmada öğrenci, konsept olarak sosyalleşme kavramını belirlemiştir. Senaryosunu da buna bağlı olarak kurgulamış ve restaurant kullanıcılarının ihtiyaçlarını belirlemiştir. Kişisel ihtiyaçlar olarak yeme-içme, oturma-dinlenme, güneşlenme etkinliklerini seçmiştir. Sosyal ihtiyaçlar olarak da sergi, kokteyl etkinliklerini seçmiştir. Buna bağlı olarak ulaşım ve birbirleriyle ilişkili etkinlik alanları belirlenmiş. Daha sonra eğime ve etkinliklerin ilişkisine göre yerleri belirlenen etkinlik alanlarının ölçüleri etkinliklere uygun donatılara göre belirlenmiştir. Kokteyl alanı deniz kısmında kurgulanmış, diğer etkinlik alanlarının ölçülerine göre kontrastlık yaparak egemen alan oluşturulmuştur. Yeme-içme, dinlenme, güneşlenme alanlarının kişi kapasitesi ve donatılarının kapladığı alanlar benzer olduğundan bu etkinlik alanlarının ölçüleri arasında armoni bulunmaktadır.

Tüm bu etkinlik alanlarının proje üzerinde birbirleriyle ilişkisine bakıldığında ölçü açısından denge kurulmuştur.

Biçimsel açıdan değerlendirildiğinde; seyir, dinlenme, ulaşım, kokteyl, sergi alanlarına ait formların birbirlerine benzer ışınsal biçimli ve armonik olduğu görülmektedir. Sonuçta öğrenci, seçtiği örneklerden esinlendiği biçimleri projesine uygulamış ve form açısından armoni kullanarak denge kurulmuştur. Yön açısından ise armoni ve kontrast kullanılarak denge sağlanmıştır. Bunların sistem açısından değerlendirilmesi Tablo 4' de değerlendirilmiştir.

Tablo 4. 4 nolu tasarımın incelenmesi

<table>
<tr><td colspan="5">ÇEVRE TASARIM PROJESİNİN DEĞERLENDİRİLMESİ</td></tr>
<tr><td colspan="5">
</td></tr>
<tr><td rowspan="2">3 NOLU TASARIM

(SOSYALLEŞME)</td><td colspan="4">PRAGMATİK YAKLAŞIM
(ETKİNLİKLER)</td></tr>
<tr><td>ULAŞIM
YAYA-ARAÇ GİRİŞİ
OTOPARK
YAY YOLU</td><td>DİNLENME
OTURMA
SEYİR
GÜNEŞLENME</td><td>YEMEK
YEMEK
YEME</td><td>EĞLENME-
SOSYALLEŞME
KONSER ALANI
DENİZ SPORLARI</td></tr>
<tr><td>KİŞİSEL</td><td>+</td><td>+</td><td>+</td><td>+</td></tr>
<tr><td>SOSYAL</td><td>+</td><td>+</td><td>+</td><td>+</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="4">SENTAKTİK YAKLAŞIM
(TASARIM İLKELERİ)</td></tr>
<tr><td>TASARIM
ELEMANLARI</td><td>TEKRAR</td><td>ARMONİ</td><td>KONTRAST</td><td>DENGE</td></tr>
<tr><td>ÖLÇÜ</td><td></td><td>+</td><td>+</td><td>+</td></tr>
<tr><td>FORM</td><td></td><td>+</td><td></td><td>+</td></tr>
<tr><td>YÖN</td><td></td><td>+</td><td></td><td>+</td></tr>
</table>

Sonuç ve Öneriler

Belirli tasarım ölçütleri aracılığıyla kullanıcının ihtiyaç ve gereksinimlerine yanıt veren mekânlar yaratmayı amaçlayan Peyzaj Mimarlığı disiplini için eğitim sürecindeki soyutluk ve sürecin nasıl şekillendirilmesi gerektiği günümüzün tartışma konularındandır. Tasarım ve yaratıcılık süreçlerini içeren tüm disiplinlerde olduğu gibi Peyzaj Mimarlığı eğitim programlarında da öğrenciye tasarım ve yaratıcılık becerisi kazandırmaya yönelik farklı özgün yöntemler oldukça önemlidir.

Tasarım kavramları ve bu kavramların birbiriyle ilişkileri üzerinde ilerleyen bu çalışma, peyzaj tasarımında sistem yaklaşımını Karadeniz Teknik Üniversitesi Peyzaj Mimarlığı Bölümü 4. Yarıyıl Arakale Restaurant ve Yakın Çevresi konulu stüdyo çalışması özelinde incelemiştir. Tasarlama eylemi ve tasarım eğitiminde olduğu gibi bu çalışmada da tasarımda bütünlüğü oluşturan kavramlar ve ilişkileri eşleştirme ve ayıklama yolunu benimsemiştir.

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, hem sentaktik hem pragmatik yaklaşımın aynı anda kurgulandığı tasarımda bütünlüğün ortaya koyulması beklenir. Bu çalışmada da öğrencilerin yaptığı tasarımlar, her iki yaklaşıma 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 hem işlevsel hem de estetik bütünlüğü sağlamalarına yardımcı olur. Ayrıca parça- bütün ilişkisi içerisinde bütünün parçaları ve birbiriyle olan ilişkilerini anlamalarında da önemli bir rol oynamaktadır.

Kaynaklar

Akkul, A. (1998). *Mekândaki fiziksel koşulların insanın psikolojik yapısına olan etkileri*. Yüksek Lisans Tezi, Mimar Sinan Universitesi, Fen Bilimleri Enstitusu, Istanbul.

Alpak E.M., Özkan D.G., Düzenli T., (2017). Systems approach in landscape design: a studio work, *Internatıonal Journal Of Technology And Desıgn Educatıon,* 28(2): 1-19.

Bayazıt, N. (1994) *Endüstri ürünlerinde ve mimarlıkta tasarlama metodlarına giriş,* Literatür Yayıncılık, İstanbul, Türkiye.

Bayramoğlu E., Büyükkurt U. , Yurdakul N.M., (2019). Peyzaj Mimarlığı Eğitiminde Proje Tasarım Süreci: Trabzon "Karagöz Meydanı" Çevre Tasarım Projeleri", *Social Sciences,* 14 (1): 15-24.

Denel, B. (1998). Temel tasarım ve denetim. In: Teymur N., Dural T.A. (Eds.), *Temel tasarım/temel eğitim.* Ankara: ODTÜ Mimarlık Fakültesi Yayınları, 29-34.

Düzenli T., Alpak E.M., Özkan D.G., (2017a) . Peyzaj Mimarlığında Temel Tasarım Dersinin Öğrenme ve Yaratıcılık Sürecine Etkileri, *Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi,* 16(64):1450-1460.

Düzenli T., Alpak E.M., Özkan D.G., (2017b). Transition from intangible to tangible in landscape architecture basic design course, *European Online Journal of Natural and Social Sciences,* 6(4): 516-525.

Erkan, N.Ç. (1996). *Çevre Psikolojisi Bağlamında Çevresel İmaj ve Beşiktaş Meydanı Örneği,* Yüksek Lisans Tezi, Y.T.Ü. Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.

Güç, B., Gençel, Z., Karadayı, A. (2013). Mekân, Algı ve Biliş Bağlamında Hastane Tasarım Dilini Anlamak: SDÜ Hastanesi Örneği. *Süleyman Demirel Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü Dergisi*, *17*(1), 133-146.

Hejduk, J. (1989). *Education of an architect:* The Irwin S.Chanin School of Architecture of the Cooper Union, Rizzoli International Publications, New York.

Hillier, B., (1996). *Space is the Machine: A Configurational Theory of Architecture,* Cambridge University Press

Lang, J. (1987). *Creating Architectural Theory: The Role of the Behavioural Sciences in Environmental Design*. New York: Van Nostrand Reinhold.

Lang, J. (1988*). Symbolic aesthetic in architecture: toward a research agenda*. In: Nasar J. L. (Eds), Enviromental aesthetics theory, research, and applications (pp.11-26).New York: Cambridge University Press.

Lang, J. (1994). *Urban Design: The American Experience.* New York: John Wiley&Sons. Inc.

Lawson, B., (2005). *The Language of Space,* Architectural Press, Oxford, UK.

Lefebvre, H., (1991). *The Production of Space,* Oxford: Basil Blackwell, çev. Donald-NicholsonSmith.

Newell, A., Simon, H. (1972). *Human problem solving.* Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall.

Önal, G.K. (2011). Yaratıcılık ve kültürel bağlamda mimari tasarım süreci. *Uludağ University Journal of The Faculty of Engineering*, *16*(1).

Pazarlıoğlu Bingöl, M. (2016), Temel tasarım eğitiminde kavramdan üç boyuta geçişe yönelik bir uygulama örneği. *İdil Dergisi*, 5, 21 (5), 339-362.

Pile, J. (1997). *A history of interior designer.* New York: Wiley.

San, İ. (2010). *Sanat eğitimi kuramları*.. 3. Baskı. Eylül. Ankara: Ütopya Yayınevi.

Sarıoglu Erdogdu, G. P. (2016). Basic design education: A course outline proposal. *Planlama Dergisi,* 26(1):7–19.

Stewart, J. (2007). *Professional landscaper: A complete course*. Delhi, IND: Global Media.

Thiel, P. (1981). *Visual awareness and design*. Seattle: University of Washington Press.

Ünlü, F. (1998). *Iç¸ mekân olusşum ve bicimlenisinde mekân-insan davranısı etkilesimine bir yaklasım*. Yuksek Lisans Tezi, Hacettepe Universitesi, Sosyal Bilimler Enstitusü, Ankara.

Ünlü, F. ve Yildirim, K. (2015). Exploring the Knowledge Level of Interior Architecture and Environmental Design Students' on Indoor Air Pollutants. *Megaron*, *10*(4).

Wender, W.V.& Roger, J. (1995). The designlife space: verbal communication in the architectural design studio. *Journal Of Architectural And Planning Research.* 12 (4), 319-336.

Wong, W. (1993). Principles of form and design. New York: Wiley.

Wong, W. (1993). *Principles of form and design.* New York:Van

Yılmaz, S., Özgüner, H., Mumcu, S. (2018). An aesthetic approach to planting design in urban parks and greenspaces. *Landscape research,* 43(7), 965-983.

Yilmaz, S., Mumcu, S., Düzenli, T., Ozbilen, A. (2016). Analyzing the unity concept in design on student works: A case study of architectural design course. *Inonu University Journal of Art and Design*, 6, 1–12.

SYNTHACTIC AND PRAGMATIC DIMENSION RELATIONSHIP IN LANDSCAPE ARCHITECTURE ENVIRONMENTAL DESIGN PROJECTS

Tuğba DÜZENLİ, Elif Merve ALPAK

ABSTRACT

With its general definition of landscape architecture is; the arrangement of open spaces with different scales and features according to user requests and needs. Landscape architects design the exterior of the building, which is an organic part, depending on the differentiating functions of the buildings. One of the main objectives of the design is to create a whole by combining different parts, thus creating a strong organization. While creating this organization, it is essential to establish an original design product by establishing the right relationships. In this relationship, however, the design meets the user needs in both useful aspects, namely the pragmatic dimension; it can also be built with aesthetic quality, that is, with a syntactic dimension. Only in this way can it create successful places with high usage levels by making holistic designs. In this context, this study evaluated the student projects on Arakale restaurant and its close surroundings, which are carried out within the scope of 4th Semester in KTU Landscape Architecture Department, in terms of usefulness and syntax in line with the pragmatic and syntactic dimension approach.

Keywords: Syntactic-pragmatic dimension, environmental design, needs, activity, space