



**FATİH SULTAN MEHMET VAKIF ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ
MİMARLIK ANABİLİM DALI
MİMARLIK DOKTORA PROGRAMI**

**MİMARİ TASARIM SÜRECİNDE
SERBEST EL ÇİZİMİ ROLÜ**

DOKTORA TEZİ

HANIF BUDIMAN

İSTANBUL, 2021



**FATİH SULTAN MEHMET VAKIF ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ
MİMARLIK ANABİLİM DALI
MİMARLIK DOKTORA PROGRAMI**

**MİMARİ TASARIM SÜRECİNDE
SERBEST EL ÇİZİMİ ROLÜ**

DOKTORA TEZİ

**HANIF BUDIMAN
(151201007)**

**Danışman
(Prof. Dr. İbrahim NUMAN)
Eş Danışman
(Prof. Dr. Noor Cholis IDHAM, Ph.D)**

İSTANBUL, 2021

02/ 07/2021

LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ MÜDÜRLÜĞÜNE

Mimarlık Anabilim Dalı'nda 151201007 numaralı Hanıf BUDİMAN'ın hazırladığı "Mimari Tasarım Sürecinde Serbest El Çizimin Rolü" konulu Mimarlık Doktora tezi ile ilgili Tez Savunma Sınavı, 02/07/2021 Cuma günü saat 10:00'da yapılmış, sorulara alınan cevaplar sonunda adayın tezinin **KABULÜNE** karar verilmiştir.

Düzeltilme verilmesi halinde:

Adı geçen öğrencinin Tez Savunma Sınavı 02/07/2021 tarihinde, saat 10:00 da yapılacaktır.

Tez Adı Değişikliği Yapılması Halinde: Tez adının Mimari Tasarım Sürecinde Serbest El Çizimin Rolü şeklinde değiştirilmesi uygundur.

Jüri Üyesi	Tarih	İmza
(Danışman) Prof. Dr. İbrahim NUMAN	02/07/2021	KABUL
Prof. Dr. Mualla YILDIZ	02/07/2021	KABUL
Doç. Dr. Selin YILDIZ	02/07/2021	KABUL
Doç. Dr. Hasan Fırat DİKER	02/07/2021	KABUL
Prof. Dr. İkaputra İKAPUTRA	02/07/2021	KABUL
(İkinci Danışman) * Prof. Dr. Noor Cholis IDHAM		

*2. Danışman varsa doldurulacak

BEYAN BİLDİRİM

Bu tezin yazılmasında bilimsel ahlak kurallarına uyulduğunu, başkalarının eserlerinden yararlanılması durumunda bilimsel normlara uygun olarak atıfta bulunulduğunu, kullanılan verilerde herhangi bir tahrifat yapılmadığını, tezin herhangi bir kısmının bağlı olduğum üniversite veya bir başka üniversitedeki başka bir çalışma olarak sunulmadığını beyan ederim.

Hanif Budiman

TEŞEKKÜR

Öncelikle doktora öğrenimi araştırması ve tez yazımı sırasında hem kapsamlı rehberlik hem de anlamı ve zengin bir uluslararası deneyimi sağladığı için danışman hocam Sayın Prof. Dr. İbrahim Numan'a teşekkürlerimi sunarım.

Mimarlıkta tasarım sürecinde bana rehberlik eden ve uzmanlık alanımı derinleştirme fırsatı sağlayan Prof. Dr. Noor Cholis Idham'a teşekkürlerimi sunarım.

Çalışmanın başından tamamlanmasına kadar her zaman değerli destekler ve akademik tavsiyeleri sağlayan tez komitesi üyeleri Sayın Prof. Dr. Mualla Yıldız, Sayın Doç. Dr. Selin Yıldız, Sayın Doç. Dr. Hasan Fırat Diker, ve Sayın Dr. Ir. Ikaputra, M. Arch, teşekkürlerimi de sunarım

Son olarak İstanbul'daki kampüsümüzde eğitim görmem için bursu sağlayan Fatih Sultan Mehmet Vakıf Üniversitesi'ne ve doktora öğrenimi süresince bana fırsat veren ve tüm ihtiyaçlarımı destekleyen Universitas Islam Indonesia'ya teşekkürlerimi sunarım.

Hanif Budiman

MİMARİ TASARIM SÜRECİNDE SERBEST EL ÇİZİMİ ROLÜ

Hanif Budiman

ÖZET

Günümüzde çizim terimi, geniş anlamda yalnızca grafik görüntü ile bir nesneyi temsil etme etkinliği olarak değil, genel olarak yaratıcı öneriler için iletişimi kolaylaştıran bir etkinlik anlamıyla da giderek daha fazla kabul görmektedir. Yaratıcı süreci incelemenin en zorlu yönlerinden biri, tasarımcıların benzersiz ve yaratıcı fikirleriyle, halk tarafından yaygın olarak hissedilebilecek değerler arasında dengeli bir fikir geliştirebilmesidir.

Serbest çizim yapmak, zihni, gözleri ve elleri beyin, vücut sensörleri ile dengeli çalışma koordinasyonu içinde tutmanın ve yaratıcı fikirleri anlamının, değerlendirmenin ve sağlamanın değerli bir yöntemi gibi hissetmenin en iyi yoludur. Serbest çizim, sadece fikri iletmenin bir yolu değil, aynı zamanda bir tasarım sürecine eşlik ederken mimari bir sorunu çözmenin bir yolunu da sunmaktadır. Bilimin bir parçası olarak, özellikle bir mimar için, bu etkinliğin aynı zamanda insanların düşünce ve ifadelerinin çeşitli karakterini kabul ederken etkili bir çizim sisteminin bir yolu olarak planlanması gerekecektir.

Bu çalışma, mimari tasarım süreci boyunca yeteneği geliştirmenin yanı sıra uygun çizim uygulamaları ve faaliyetleri hakkında fikirler sağlamada serbest çizim yönteminin yerini inceler. Eylem araştırmalarının metodolojisi, serbest çizim öğrenme sürecini aktarmak için kullanılmıştır. Yazar deneyimleri ile birlikte, bu çalışma, amaçlarla ve bu çalışmayı geliştirme ihtiyaçlarıyla ilgili katılımcıları içeren açıklayıcı - işbirlikçi bir metodoloji içinde yürütülmektedir.

Anahtar Kelimeler: mimari anlatım, tasarım süreci, serbest çizim, grafik düşünme

THE ROLE OF FREEHAND DRAWING IN ARCHITECTURAL DESIGN PROCESS

Hanif Budiman

ABSTRACT

The term of drawing nowadays is increasingly understood in a broad sense, not just known as an activity to representing an object by the graphic image, but as an activity that facilitates communication for creative proposes in general. One of the most challenging aspects of studying creative process is that designers can develop a balanced can develop balanced ideas between values that can be felt commonly by the public, with unique and creative ideas from a designer.

Practising freehand drawing is still the best way to maintain the mind, the eyes, and the hands in balanced working coordination with the brain, body sensors and feeling like a valuable method of understanding, evaluating and providing imaginative ideas. Freehand drawing, not just a way to communicate the idea, but also offering a way to solve the architectural problem in accompanying a design process. As part of science, especially for an architect, this activity will also need to be planned as a way of effective drawing system while accommodating the varied character of people's thinking and expression.

This study examines how the method of freehand drawing in improving the ability along the architectural design process, as well as providing ideas of appropriate drawing practices and activities. The methodology of action research was used to convey the freehand drawing learning process. Combination with author experiences, this study is conducted a descriptive – collaborative methodology, which is involving respondents who are relevant to the objectives and to the needs of developing this study.

Keywords: architectural expression, design process, freehand drawing, graphic thinking

ÖNSÖZ

Çizim yeteneğimizi kaybettiğimizde, düşünme yeteneğimizin bir kısmını da kaybederiz (Murcutt 2002, Rice 2005). Bu düşünceden hareketle, serbest el çizimi uygulamak mimarların, tasarım süreci açısından temel düşünme araçları olan zihni, gözleri ve elleri dengeli çalışma koordinasyonunda tutmanın en iyi yoludur. Bilimin bir parçası olarak, özellikle mimarlık eğitimi için, serbest el çiziminin; mekânın gözlemlenmesinden, tasarım problemlerinin belirlenmesine; analiz edilmesinden sonra ilk fikrin önerilmesinden teknik tasarım sürecini temsil edene kadar, tasarım düşüncesi ve süreci için faydalı olduğuna inanılmaktadır. Aslında serbest çizim yöntemi, tasarım sürecinde düşünmenin kalitesini artırmayı amaçlayan çabalardan sadece bir tanesidir. Aynı zamanda, etkili farkındalık ve eleştirel analizlerin ortaya çıkması ile kreatif bir hayal gücü çizimi için fikirler sağlar. Çizim etkinlikleri, mimarları hem inşa edilmiş hem de yorumlanmış bir mimari anlayışa yönlendirebilir. Bir diğer önemli nokta ise, çizim vasıtasıyla mimari tasarım düşüncesinin tüm sürecinin görülecek olmasıdır. Parlak düşünce her zaman tam okuma ile desteklendiği gibi, ilham verici görüntüler de kesinlikle derin gözlem ile desteklenir.

Çeşitli öğrenme durumları kapsamında, el çizimi pratiği vermekten elde edilen deneyimlere göre; serbest el çizimi yapmaya devam etmenin önemi konusunda hâlâ birçok uygunsuz düşüncenin olduğu görülmektedir. Bunlardan birincisi yetenekle ilgilidir. Hâlâ bir çok kişi, çizebilmenin yetenek tarafından belirlendiğini düşünmektedir. Oysaki en büyük etken, denemelerdeki estetiksel tutarlılık ve cesarettir. Bir sonraki düşünce, serbest çizimin yalnızca tasarım sürecinin en başında olmasıdır. Halbuki tüm tasarım süreci eleştirel ve yaratıcı bir zihin gerektirir ve buna serbest el çizimi uygulamaları büyük ölçüde yardımcı olur.

Ölçek ve yapı sistemlerinin giderek daha karmaşık hale geldiği modern zamanlarda, halkla iletişim kurmanın bir parçası olarak, mimari serbest el çizimlerinin de günümüzün dijital dünyasında hızla gelişen tasarım teknolojisine gelişimine cevap vermesi gerekmektedir. Serbest el çiziminin dijital çağdaki rolü çok stratejiktir, çünkü

genel olarak bizlere tasarım süreci için gereken bilişsel dengenin rolünü ve önemini hatırlatacaktır.

İÇİNDEKİLER

ÖZET.....	v
ABSTRACT.....	vi
ÖNSÖZ	vii
ŞEKİL LİSTESİ.....	xii
ÇİZELGE LİSTESİ	xv
TABLO LİSTESİ.....	xv
I. GİRİŞ.....	1
1.1. Tasarım Yeteneği Geliştirme için Serbest Çizim.....	2
1.2. Serbest Çizim Yöntemleri.....	3
1.2.1. Paul Laseau Yöntemi.....	3
1.2.2. Francis DK Ching Yöntemleri.....	6
1.2.3. Karşılaştırmaların Sonuçları Laseau ve Ching Yöntemleri.....	8
1.3. Araştırma Amaçları	10
1.4. Araştırma Soruları.....	10
1.5. Araştırma Metodolojisi	10
1.5.1. Eylem Araştırma Metodolojisi	11
1.5.2. Araştırma Prosedürü	11
1.5.3. Veri Toplama	12
1.6. Araştırma Değişkenleri	12
1.6.1. Çizimin Temel Öğeleri	13
1.6.2. Estetik İlkeler.....	13
1.6.3. Bilişsel Sistemler.....	14
1.6.4. Tasarım Süreci	14
1.6.5. İşbirlikçi Durumlar.....	15
1.7. Araştırmanın Sınırlandırılması.....	16
1.8. Araştırmanın Önemi	16
II. ÇİZİM VE MİMARLIK TASARIMI	17

2.1.	MİMARLIK TARİHİNDE ÇİZİM.....	17
2.1.1.	UYGARLIĞIN BAŞLANGICINDA ÇİZİM.....	17
2.1.2.	ORTAÇAĞ DÖNEMİ.....	18
2.1.3.	Uyanış Döneminde Çizim.....	23
2.1.4.	Modem Çağda Çizim.....	25
2.2.	SERBEST ÇİZİM ve TASARIM.....	28
2.2.1.	Serbest Çizim Türü.....	28
2.2.2.	Serbest Çizim ve Tasarım Düşüncesi.....	30
2.3.	Serbest Çizim ve Tasarım Süreci.....	34
III.	Serbest Çizim Metodolojisi.....	39
3.1.	ARAŞTIRMA METODOLOJİSİ.....	39
3.2.	SERBEST ÇİZİM METOLOJİSİ.....	41
3.2.1.	Temel Çizim Becerisi.....	44
3.2.2.	Arkitektonik İlkeler.....	45
3.2.3.	Kompozisyon.....	45
3.2.4.	Perspektif.....	48
3.2.5.	Kentsel manzara.....	50
3.2.6.	Grafik Düşünme.....	52
3.2.7.	Mimari İfade.....	53
3.3.	ÖĞRENME PROGRAMI.....	56
IV.	Serbest Çizim Yöntem Uygulaması.....	63
4.1.	Öğrenme Programı Hazırlama.....	61
4.2.	Yetenek Değerlendirmesi.....	63
4.3.	Program Uygulamaları.....	65
4.3.1.	Temel Beceri.....	65
4.3.2.	Temel İfade.....	71
4.3.3.	Temel Kompozisyon.....	72
4.3.4.	Izometrik.....	74
4.3.5.	Perspektif.....	75
4.3.6.	Kentsel manzara.....	77
4.3.7.	Temel Grafik çalışmaları.....	80

4.4. Serbest Çizim ve Tasarım Süreci.....	81
4.4.1. Gözlem.....	81
4.4.2. Analiz Süreci.....	82
4.4.3. Ön Tasarım.....	83
4.4.4. Geliştirme Tasarımı.....	85
4.4.5. Grafik Tasarım Keşfi.....	86
4.4.6. Tartışma.....	87
4.4.7. Sunum Panosu.....	88
4.5. Serbest Çizim Yöntemindeki Bulgular.....	86
4.5.1. Serbest Çizim Öğrenme Uygulama Sonucu.....	86
4.5.2. Serbest Çizim Maddeleri.....	88
4.5.3. İfade.....	89
4.5.4. Beceri.....	91
4.5.5. Çevrimiçi Çağda Serbest Çizim Öğrenme.....	94
V. SONUÇ.....	96
KAYNAKÇA.....	99

ŞEKİL LİSTESİ

Şekil 1.1. Temel temsil için serbest çizim.	1
Şekil 1.2. Adım adım serbest çizim pratiği.	4
Şekil 1.3. Yukarıdaki foto veya gerçek durumlara dayanarak Roma'daki İspanyol Merdivenleri'nin serbest çizimi.	5
Şekil 1.4. Temel temsil için serbest çizim.	5
Şekil 1,5. Kapsamlı serbest çizim.	6
Şekil 1,6. Çizgiler çizim egzersizleri,	6
Şekil 1.7. Çizgiler çizim egzersizleri,	6
Şekil 1.8. Çizgi keşif çizimi,	
Şekil 1.9. Oran egzersizleri çizimi,	7
Şekil 1.10. Şehir manzarası çizimi,	
Şekil 1.11. Suleymaniye jest çizimi, İstanbul.	15
Şekil 2.1. Amazon yağmur ormanlarından mağara resimleri	17
Şekil 2,2. Indus vadisinden piktogram ve Mısır uygarlıklarından Hiyeroglif	18
Şekil 2.3. Villard'ın yapı elemanları için çizimi.	19
Şekil 2,4. Villard'ın yapı elemanları için çizimi.	20
Şekil 2,5. Villard'ın temel modüllerle şekil çizimi	20
Şekil 2,6. Villard'ın Villard'ın perspektif	20
Şekil 2,8. Kamp yeri durumu	21
Şekil 2,9. Savaşan İblisler.	21
Şekil 2,10. Testereyle odun kesen iblisler	22
Şekil 2,12. Michelangelo skeci,	
Şekil 2,13. Da Vinci skeci	23
Şekil 2,14. Rönesans Döneminde Perspektif Çizimi	24
Şekil 2,16. Peyzaj çalışması için Aalto eskizi	25
Şekil 2,17. Piyano çalışma eskizi	26
Şekil 2,18. Piyano mimari fikir eskizi,	26
Şekil 2,19. Gehry eskizi	27
Şekil 2,20. Coop Himmelb(l)au eskiz	27
Şekil 2.21. Aavar Aalto ve Le Corbusier	29
Şekil 2.22. Bjarke Ingels tarafından jest eskiz	29
Şekil 2.23. Ching, Calatrava ve Violet Le Duc	30

Şekil 2.24. Venedik silüeti için gözlem eskizleri,	32
Şekil 2.25. Süleymaniye Camii için ayırt edici gözlem taslakları, Le Corbusier	32
Şekil 2.26. Libeskind tarafından bir hayali eskiz ve inşa edildikten sonraki bina	33
Şekil 2.27. Tasarım Süreci, Makstutis,	34
Şekil 2.26. Mekan gözlem eskizleri,	35
Şekil 2.27. Teklif için temel fikir eskizi,	36
Şekil 2.28. Zonning & Sirkülasyon fikri eskizi	36
Şekil 2.30. Detil Tasarım eskizi	37
Şekil 2.31. Masterplan Çizimi,	37
Şekil 2.32. Masterplan Çizimi, Rowe, 2021	37
Şekil 3.1. Temel Çizim ve Mimari İfade	43
Şekil 3.2. Temel Arkitektonik Çizimi	43
Şekil 3.3. Temel Arkitektonik Çizimi	45
Şekil 3.4. Mimari Kompozisyon	46
Şekil 3.5. Izgara Kompozisyon	47
Şekil 3.6. 2B ve 3B Serbest Çizim Yöntemi İçin Temel Kompozisyon Rehberi Olarak Izgara	47
Şekil 3.7. Temel Perspektif	48
Şekil 3.8. Perspektif Uygulamaları	49
Şekil 3.9. Perspektif Uygulamaları	50
Şekil 3.10. Temel kentsel manzara çizimi	51
Şekil 3.11. Temel Grafik Öğeleri	52
Şekil 3.12. Temel çizimden bir ifade geliştirme	53
Şekil 3.13. Temel çizimden bir ifade oluşturma çizimi	54
Şekil 3.14. Temel çizimden bir ifade kentsel manzara geliştirmek	55
Şekil 4.1. Program hazırlama beyin fırtınası	61
Şekil 4.2. NS 4 Temel Hatlar,	63
Şekil 4.3. NS 4 Temel Hatlar,	63
Şekil 4.4. NS2 Temel Hatlar,	63
Şekil 4.5. NS5 Temel Form,	64
Şekil 4.6. AN6 Temel Form,	64
Şekil 4.7. AN4 Temel Form,	64
Şekil 4.8. AN6 Temel Form,	64
Şekil 4.9. NS4 Değiştirilmiş Form,	65
Şekil 4.10. AS1 Değiştirilmiş Form,	65
Şekil 4.11. NS6 Değiştirilmiş Form,	65
Şekil 4.12. NN4 Değiştirilmiş Form,	65
Şekil 4.13. NS4 Temel Oran,	66
Şekil 4.14. NS4 Temel Pozlar,	66
Şekil 4.15. NS4 Temel Pozlar,	66

Şekil 4.16. NS4 Yüz çizimi,	66
Şekil 4.17. NS4 Yüz çizimi,	66
Şekil 4.18. NS4 Temel Pozlar,	66
Şekil 4.21. AS6 Emsal çizim pratiği, 2020,	67
Şekil 4.22. AS6 Emsal çizim pratiği, 2020,	67
Şekil 4.23. AN5 Emsal çizim pratiği, 2020,	67
Şekil 4.24. NN4 Emsal çizim pratiği, 2020,	67
Şekil 4.25. AS1 Emsal çizim pratiği, 2020,	68
Şekil 4.26. NS6 Ton Egzersizleri, 2020,	68
Şekil 4.27. NN2 Ton Egzersizleri, 2020,	68
Şekil 4.28. AS1 Ton Egzersizleri, 2020,	69
Şekil 4.29. NS3 3D Izgara şekli tabanlı Temel Kompozisyon,2020	69
Şekil 4.30. AS6 Temel kompozisyon, 2020	70
Şekil 4.31. NS2 Dinamik Kompozisyon, 2020	70
Şekil 4.32. AS5 Izgara yönergeleri ile kompozisyon	70
Şekil 4.33. NS4 Izgara yönergeleri ile kompozisyon	70
Şekil 4.34. NN4 Izometri	71
Şekil 4.35. NN5 Axonometri	71
Şekil 4.36. NN1 Axonometri	71
Şekil 4.37. AN4 Ufuk uygulamaları,	72
Şekil 4.38. AS1 Ufuk uygulamaları,	72
Şekil 4.39. AS6 Perspektif ,	73
Şekil 4.40. NS2 Perspektif,	73
Şekil 4.41. AS3 Ufuk uygulamaları,	73
Şekil 4.42. AN2 Perspektif,	74
Şekil 4.43. NS5 Perspektif,	74
Şekil 4.44. AS3 Perspektif,	74
Şekil 4.45. NS2 Kentsel manzara eskizi,	74
Şekil 4.46. NS5 Kentsel Eskiz temelve ifade	75
Şekil 4.47. AS6 Kentsel Eskiz temel ve ifade	76
Şekil 4.48. AS6 Kentsel Eskiz temel ve ifade	77
Şekil 4.49. AS3 Gözlem,	78
Şekil 4.50. AF1 Gözlem eskizleri	78
Şekil 4.51. AN3 Gözlem eskizleri	78
Şekil 4.52. NS3Gözlem eskizleri	78
Şekil 4.53. AS5 Gözlem eskizleri	79
Şekil 4.54. AN3 Saha Analizi	79
Şekil 4.55. AS6 Analizi çizimleri	79
Şekil 4.56. NS6 Temel fikir çizimleri,	80
Şekil 4.57. AN2 Temel fikir çizimleri	80
Şekil 4.58. AN4 Temel fikir çizimleri	80

Şekil 4.59. AS1 Temel fikir çizimleri	81
Şekil 4.60. AS3 Temel plan çizimleri	81
Şekil 4.61. NN3 Temel plan çizimleri	81
Şekil 4.62. NN2 Geliştirme Tasarımı	82
Şekil 4.63. AN2 Geliştirme Tasarımı,	82
Şekil 4.64. NN2 Geliştirme Tasarımı,	82
Şekil 4.65. AS3 Geliştirme Tasarımı,	82
Şekil 4.66. AS1 Temel Grafik Çizimi	83
Şekil 4.67. NS5 Temel Grafik Çizimi	83
Şekil 4.68. AS1 Geliştirme Grafik Çizimi,	84
Şekil 4.69. AS1 Geliştirme Grafik Çizimi,	85
Şekil 4.70. Sosyal Medya ile diyalog	93
Şekil 4.71. Video konferans diyalog	93
Şekil 4.72. Video konferans diyalog ve canlı pratikler	94
Şekil 4.73. Video konferans diyalog ve canlı pratikler	94
Şekil 4.74. Online atölye çizim uygulamaları	95

ÇİZELGE LİSTESİ

Çizelge 1.1. Laseau & Ching Temel Metod	9
Çizelge 1.2. Laseau ve Ching Grafik Öğrenme Yöntemlerinin Karşılaştırılması	9
Çizelge 3.1. Araştırma metodolojisi Serbest El Çizim Öğrenme Süreci ve Prosedürü,	39
Çizelge 3.2. Temel Kavram Serbest Çizim Öğrenme	41
Çizelge 3.3. Serbest Çizim Öğrenme Yöntemi	41

TABLO LİSTESİ

Tablo 3.1. Serbest Çizim Öğrenme Programı	60
Tablo 4.1. Yeteneğin Değerlendirilmesi	61
Tablo 4.2. Katılımcı Grubu	62
Tablo 4.3. Serbest Çizim Öğrenimi İçin Bulgular	87
Tablo 4.4. Mimari Anlatım için Temel ve Temsili Unsurlar	90

GİRİŞ

Serbest çizim ve teknolojik gelişmeler arasındaki ilişkiyi tartışmak çok ilginçtir. Neyse ki, tablet teknolojisinin gelişimi sayesinde, serbest çizim veya çizimin yeni yolu giderek daha popüler hale gelmektedir. Dijital çalışmaların eskizleri ifade etmesi için çok fazla uygulama mevcuttur ve insanlar dijital fikirlerini başkalarıyla hızlı bir şekilde paylaşabilmektedir ve daha da önemlisi bu dijital eskiz, tasarım sürecindeki diğer çalışmaların başlangıç noktası olmak üzere başka yazılımlara aktarılabilir (Makstutis,2018). Dijital teknolojinin önemli ölçüde fayda sağlaması olgusunun arkasında, özellikle tasarım üretimlerinin etkinliği açısından, günümüzde temel etkinin, sosyal ve sağlık tarafı, ekip çalışması kültürü, derinlik kritik ve yaratıcı düşünme süreci olduğu ve son olarak nöro-beyin sistemlerinin ve vücudunun sağlığı olduğu fark edilmektedir.

Mimarlık dünyasının en büyük zorluklarından biri, tasarım düşünme sürecini bilinçle yürütülen farkındalıkla yapmak ve spekülasyon tasarımlarını oluşturmak için bile fırsatlar sağlamaktır. Tasarım süreci açısından, derin, yaratıcı hatta spekülasyon tasarımlarının nasıl oluşturulacağı, grafik düşünme ve grafik fikir yeteneği ile ilgili olacaktır.

Esas olarak mimari çalışmalar görsel olarak ifade edilir, bu nedenle grafik etkili bir şekilde öğrenilmeli, kullanılmalı ve stratejik görsel iletişim için geliştirilmelidir. Grafiksel düşünmek tasarım süreci için temeldir, çünkü mimarlar tasarım sürecinin çeşitli aşamalarında tasarım fikirlerini görsel olarak üretecektir. Mimarlık dünyasında grafik teknolojiler teknolojik gelişme ile birlikte her zaman çeşitli biçimlerde var olacak ve tasarım fikirleri oluşturmak amacıyla ve başkaları tarafından yorumlanacak şekilde kullanılacaktır.

Grafiksel düşünmenin, mimari bir tasarım süreci üretmenin en iyi yolu, yaratıcı düşünmenin yanı sıra düşünme, görme, kaydetme, hissetme gibi bilişin tüm unsurlarını harekete geçiren faaliyetler gerçekleştirmektir. Bunun için en iyi aktivite elle çizimdir. Mimari teorisyen Marco Frascari, çizimlerin mimarları mimarının hem inşa edildiği hem de yorumlandığı gibi anlaşılmasına yönlendirebileceğini öne sürmektedir, çünkü çizimler

özünde teoriyi aktarır: 'Gerçek mimari çizimler illüstrasyon değil, mimari düşüncenin saf bir ifadesidir'. (Smith, 2005)

1.1. Tasarım Yeteneği Geliştirme için Serbest Çizim

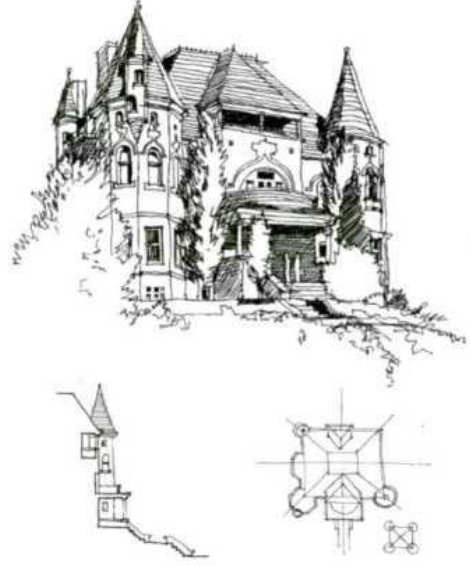
Uygarlık tarihinde çizim faaliyetlerinin ne zaman başladığına dair kesin bir bilgi yoktur. Genel olarak, basit medyaya hatıraların nasıl kaydedileceğinden, bir durumu gözlemlemekten, bir ortamı değerlendirmekten veya analiz etmekten, hayal edilemeyen fütüristik fikirleri ifade etmekten, teknik tasarım çözümleri üretmeye kadar çizim aktiviteleri çok geniş bir yelpazeye sahiptir. Bu durum göstermektedir ki, bilgisayarın eksik olduğu en önemli otantik niyet, serbest çizim veya eskizlerin beyin, kaslar ve duygular arasında bozulmadan düşünme yolunun doğrudan bir parçası olması ve kritik ve yaratıcı fikirleri ifade etmenin ve paylaşmanın en hızlı yolu olarak kalmasıdır.

Etkileyici bir araç olarak çizimi ayrıcalıklı hale getiren yaratıcı mimari, deneysel mimari estetiği fikri, bir yüzyıldan daha kısa bir süre önce ortaya çıkmıştır. 18. yüzyılın ütöpik çizimlerinin yanı sıra - Boullée veya Ledoux'un vizyoner ifadeleri ve Piranesi'nin olağandışı hapisaneleri - çizim, alan özgürleştiğinde gerçek ifade değerini bulmuş ve özgür bir alan, açık bir alan haline gelebilmiştir. (Allen, 2016)

Temel olarak, çizimin anlamı bir iz (kağıt üzerinde bir mürekkep darbesi) üretmek ve bir kaynaktan (kuyudan su) bir şey çıkarmak veya almaktır. Aynı zamanda dışarı çekmek (bir hırsız bıçak çeker), hareket etmek (istasyonun yanından tren çeker), kapatmak (bir aşık perdelerini kapatır) ve türetmek veya sonuç çıkarmak (bir gerçekler dizisinden bir sonuç çıkarılır) anlamına da gelebilir. Bu nedenle, bu durumda, çizim eylemi sabit bir gerilimdir. Gerçekte, durum pek de öyle değildir. Jest çizimi veya hızlı eskizler, tasarım yeteneği geliştirmede çok önemli olan bütünsel ve kapsamlı bir düşünme sürecidir.

Verme ve alma, hareket ve statik, dağınık ve düz, basit ve karmaşık veya varlık ve yokluk, sabit olmayan bir dengede etrafındaki tüm yörüngeler, tasarım yeteneği becerisinin kalitesini ve olgunluğunu artırmada çok önemli olan serbest çizim yapmak

kadar her zaman hissedilecek dinamik durumlardır. Bu dengesizliğin bir sonucu olarak, çizim eylemi özünde her zaman bir yaklaşımdır. Bir şeyin veya konunun izlenimlerini düzeltmekle değil, mimari fikir ifadelerinin olağanüstü değerini nasıl keşfedeceklerine yaklaşmakla veya daha önce de belirtildiği gibi, bir deneysel mimari estetiği ile ilgili bir endişedir. Başka bir deyişle, bir çizim, belirli bir iradeye veya tanıma tabi olmamak için, nesnelere için alan veya yer açmayı, parmaklarını, ayırt edici deneyimleri ve varlıklarını şekillendirmeyi amaçlamaktadır.



Şekil 1.1. Temel temsil için serbest çizim. Laseau, 2001

1.2. Serbest Çizim Yöntemleri

Çizimler, fiziksel bir boyut aracılığıyla inşa edilmiş dünya ile benzer şekilde ilişkili olan ve kendi içlerinde tasavvur etme ve inşa etme kesişimini somutlaştıran grafik temsillerdir. Mimarlıkta grafik öğrenme için çeşitli kaynaklar birçok yazar veya mimar tarafından başlatılmıştır. Önemli ve popüler yazarlar Paul Laseau ve Francis DK Ching'dir. Yöntemleri, grafik becerilerini geliştirecek kadar açık ve etkili olarak biliniyordu.

1.2.1. PAUL LASEAU YÖNTEMİ

Paul Laseau, serbest çizimle grafik öğrenimine kapsamlı bir yaklaşım önermiştir. Mimarların ve tasarımcıların temel düşünme araçları olarak, grafik becerileri bilmiş oluşturmak için kullanılması ve etkili görsel iletişimi keşfetmek için de kullanılması gerektiğinden, çizim etkinliğinin nasıl serbest kullanılacağını anlatır. 2004 tarihli *Freehand Sketching: An Introduction* adlı kitabında Laseau, görme ve düşünme arasındaki kombinasyon temelli bir anlayışla serbest çizimde temel becerilerin nasıl geliştirileceği konusunda pratik bir yön sağlar ve ardından ton, doku ve ayrıntılar oluşturmak için ızgaralar, çerçeveler ve şekiller gibi bazı ipuçlarını kullanarak uygulamalar yapar. Laseau ayrıca yararlı ekipmanlar, gözlem becerileri, eskizleri

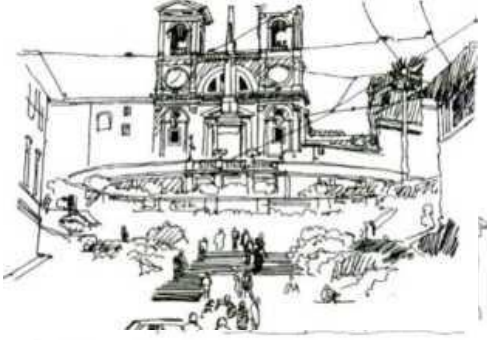


Figure 2-26a Original sketch.



Figure 2-26b Overlay sketch.



Figure 2-26c Final sketch.

Şekil 1.2. Adım adım serbest çizim pratiği. Laseau, 2001

çerçeveleme ve düzenleme, insanları oluşturma ve çizim etkinliklerinin bir günlüğünü tutmanın önemi gibi yararlı konular önerir.

Kapsamlı bir şekilde Laseau, ünlü kitabı *Graphic Thinking For Architects & Designers*'da bir düşünce tarzı olarak çizim kavramına son derece görsel bir giriş yapmaktadır. Laseau için, çizim veya grafik görüntü, fikri iletme için uygun bir yoldan daha fazlasıdır, ancak düşünme ve problem çözme üzerinde derin bir etkiye sahip yaratıcı sürecin ayrılmaz bir parçasıdır.

Laseau ayrıca, çok yönlü ve saf çizimin tasarım zorluklarında daha yaratıcı yaklaşımlara yol açtığını göstermiştir. Laseau, grafik becerisinin temelini nasıl anlamamız gerektiğiyle grafik öğrenmeye başlar. Grafik düşünmeyi desteklemek için beceriyi dört tür temel beceriye ayırır. Bunlar:

- Gözlem
- Algı
- Ayrımcılık
- Hayal

Tekrar tekrar serbest çizimi önemli ölçüde uygulamak grafiksel düşünmeyi geliştirecektir. Ve çizim eylemleriyle, mimarlar gözlem becerisini, algı becerisini, bir şeyi nasıl ayırt edeceklerini ve imgeleyeceklerini geliştireceklerdir. Örneğin, eleştirel olarak gördüklerimiz, düşünme şeklimizi eleştirel olarak etkileyecektir. Bu nedenle, görmek ve düşünmek serbest çizimde ayrılmaz bir şekilde gelişecektir, yaratıcı düşünmeyi geliştirmede ilkesel bir süreçtir.

Bu etkinlik aynı zamanda kilisenin nasıl gözlemleneceği, basamakların ve ana unsurlar olarak, karmaşık çiçeklerin daha temel organik çizgilerle nasıl oluşturulacağı

ve şekillendirileceği, açık ve karanlık deseni ile mekanın derinliklerinin nasıl keşfedileceği, mekanlardaki tonlar, renk ve süs eşyaları vb. yetenekleri de geliştirecektir.

Laseau için, çizim veya grafik görüntü bir fikri iletme için uygun bir yoldan daha fazlasıdır; düşünme ve problem çözme üzerinde derin bir etkiye sahip yaratıcı sürecin de ayrılmaz bir parçasıdır. Ayrıca, bu kitap grafik becerisini geliştirmek için birkaç serbest çizim örneği ile etkili yöntemler vermektedir.

Serbest çizimin benzersizliği, özgünlüğü olmasına rağmen, bazen mimari tasarım fikirleri veya düşüncesi için ortak ve doğru algıları elde etmek

*Çizelge 1,3. Yukarıdaki foto veya gerçek durumlara dayanarak Roma'daki İspanyol Merdivenleri'nin serbest çizimi.
Laseau, 2001*

için tasarım dili, uygulama ve tutarlılık ve çizim tekniği ilkelerini inşa etme aracı olarak çok kişisel ve esnek özelliklere sahiptir. Bu nedenle tasarımcılar, site planı, yükseklik, kesit, perspektif, paralel projeksiyonlar ve teknik ilkeler için bazı kılavuzlar gibi bina mekanı temsilleri için çizim sisteminin temel ilkelerini anlamalıdır.

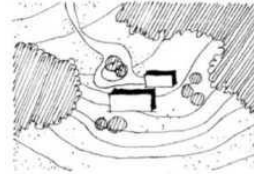


Figure 3-4 Site plan.



Figure 3-5 Axonometric.

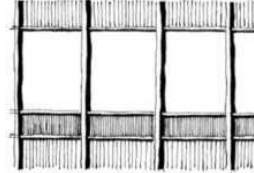


Figure 3-6 Partial elevation.

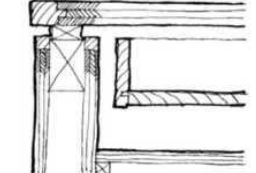
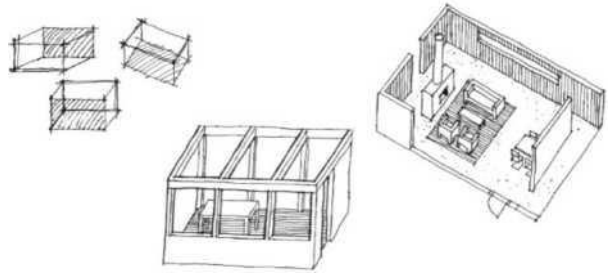


Figure 3-7 Detail section.

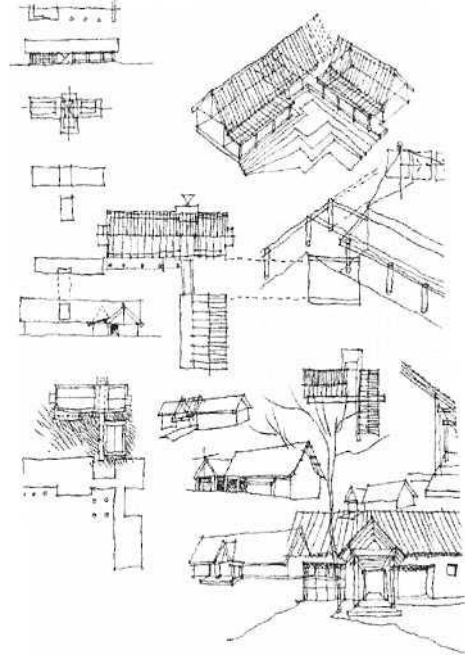


*Şekil 1,4. Temel temsil için serbest çizim.
Laseau, 2001*

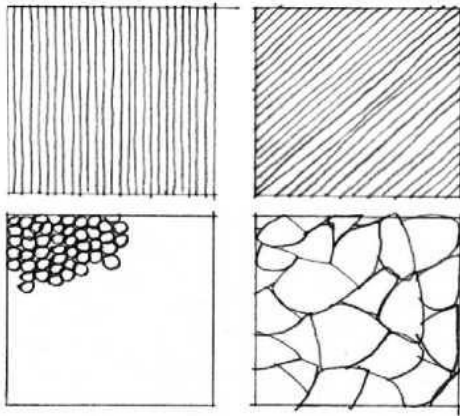
1.2.2. FRANCİS DK CHİNG YÖNTEMLERİ

Francis DK Ching, serbest çizim öğrenme ile ilgilenen ünlü mimarlardan biridir. Ching temelde çizim tekniklerini gözlem ve hayal gücünden yola çıkarak 2 kategoriye ayırır. Serbest çizim faaliyetlerinin ana vurgusu çizim sistemi üretmektir.

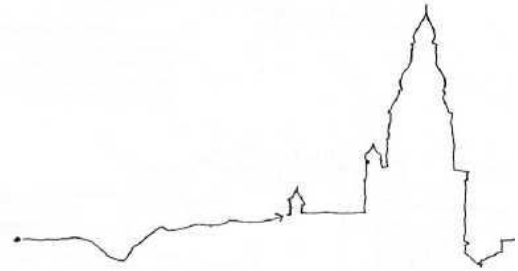
Ching, temel unsurları, formu ve şekilleri ile mekanların nasıl oluşacağına dair sistematik bir mimari anlayışı sunar. Mimari repertuarın temel ilkeleri olan bu mekan organizasyonlarının yaratılmasında özenli ve düzgün çizgileri ve hatlarıyla bu temel unsurları düzenler. Ayrıca, biraz teknik olarak Ching, sirkülasyon prensibini ve sistemleri sipariş etme ilkelerini de açıklar.



Şekil 1,5. Kapsamlı serbest çizim.
Ching, 1998

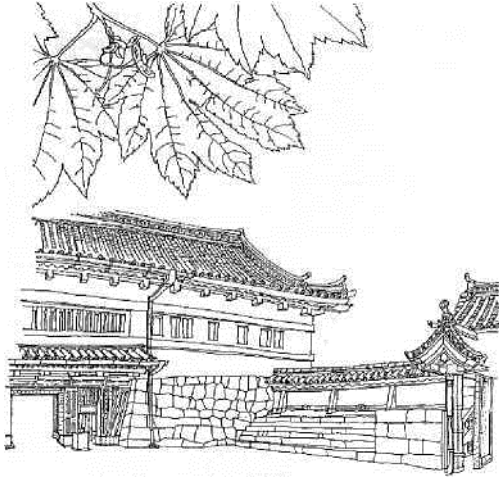


Şekil 1,6. Çizgiler çizim egzersizleri,
Ching, 1998

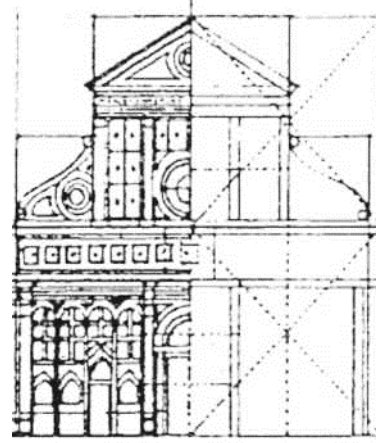


Şekil 1,7. Çizgiler çizim egzersizleri,
Ching, 1998

Ching, birçok örnek ve alıştırmaya ile çizgilerin önemini anlayarak serbest çizim açıklamasına başlar ve pratik yapar. Çizgilerin çizimin ruhu olduğunu söylemektedir. Bu nedenle, kitabında her türlü çizgi uygulaması görülmektedir. Form veya görüntüyü üretmek için çizgilerin niyetinin tutarlılığı çok önemlidir. Çizgilerle, çok temel geometrik veya doğal organik şekiller, resmi veya gayri resmi görüntü ifadeleri, odak veya çevresel



Şekil 1,8. Çizgi keşif çizimi, Ching, 1998



Şekil 1,9. Oran egzersizleri çizimi, Ching, 1998

atmosfer algıları araştırılabilir. Çizgilerin çalışmasından sonra Ching, görüntülerin tonunu ve dokusunu keşfetmek için gölgeleme egzersizleriyle çizim uygulamalarına devam eder.

Daha sonra serbest çizimle, bina ve elemanlar için geometrik form uygulamalarının temelini geliştirir. Ching ayrıca ölçeğin ve oranların nasıl düzenleneceği konusunda pratik sağlar. Ayrıca bu temel unsurları, mekan illüstrasyonlarının organizasyonlarını, dolaşım ilkesinin çizimini oluştururken detaylandırır.

Ayrıca, özellikle sunum çizimi uygulamaları uğruna Ching, mekan fikrinin gerçeklik atmosferini düzenlemek için temel perspektif tekniğini kullanır. Ching ayrıca binalar, çevre düzenlemesi veya şehir manzarası gibi çeşitli durumlar için çerçeveleme prensibiyle serbest çizimin pratiğini geliştirir.

Genel olarak mimarların ve mimarlık öğrencilerinin yeni başlayanları için, Laseau ve Ching'den gelen düşünceler çok yararlıdır, çünkü düzgün ve dikkatli serbest çizimlerle sunulurlar.

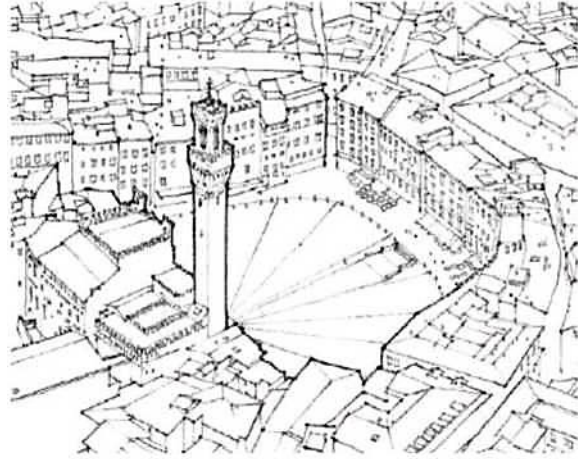
Laseau açıklamaya temel bir felsefi bakış açısıyla başlar; serbest çizim faaliyetlerinin tasarımcıların düşünmesi için temel olarak önemi, gözlem, algı ve hayal gücü çizimi uygulamalarıyla. Ching, çizimi bir nesnenin temsil tekniği olarak, gözlem, hayal gücü ve sunum çizimi uygulamalarıyla görür. Laseau'dan gelen çizgilerin ifadeleri ve karakterleri biraz serbest ve akıcıyken, Ching çizimleri daha basit, düzenli ve tutarlıdır.

1.2.3. KARŞILAŞTIRMALARIN SONUÇLARI LASEAU VE CHİNG YÖNTEMLERİ

Mimari repertuar farkındalığının oluşturulmasında ve serbest çizim becerisinde yeteneğin artırılmasında Laseau ve Ching yaklaşımlarının her ikisi de gereklidir ve tamamlayıcıdır. Bu yöntem birleştirilebilir ve kullanımı hala çok önemlidir ve serbest çizimin kişisel karakterini korurken kesinlikle geliştirilmesi gerekir ve en önemlisi bu yöntemler tasarım sürecinde yaratıcı fikirlerin ortaya çıkması için fırsatlar sağlamaktadır.

Grafik düşünmenin araçları olarak, hem Laseau hem de Ching, felsefi ve pratik olarak çizim yapmanın temel anlamıyla yöntemleri başlatmıştır. Yaklaşımları, mimari repertuar farkındalığının oluşturulmasında ve serbest çizim anlayışı ve becerisinde yeteneğin artırılmasında ihtiyaç ve tamamlayıcı niteliktedir. Yöntemleri sistematik olarak, serbest çizim açısından bazı yönlerden sonuçlanabilir.

Laseau temel bir felsefi bakış açısıyla, serbest çizim faaliyetlerinin tasarımcıların düşünmesi için temel olarak önemi, gözlem, algı ve hayal gücü çizim pratikleri ile başlamıştır. Ching çizimi bir nesnenin temsil tekniği olarak, gözlem, hayal gücü ve çizim sistemi sunumu olarak ele almaktadır. Her ikisi de daha sonra temel beceriyi çizimin temel öğeleriyle nasıl geliştireceklerini ve bunu tasarım odaklı düşünme sürecinde nasıl kullanacaklarını öğrenmeye devam ederler.



Şekil 1,10. Şehir manzarası çizimi, Ching, 2017



Çizilge 1,1. Laseau & Ching Temel Metod, Hanif Budiman, 2019

Daha eksiksiz bir açıklamada, sistematik olarak Laseau ve Ching'e, sunum yapana kadar çizgi, ton, şekil ve form gibi çizimin temel unsurlarını uygulamaktan, gözlem becerilerini uygulamaktan, siteleri ve aktiviteleri analiz etmekten, tasarım fikirleri geliştirmekten, mekansal kompozisyonlar organize etmekten, çizim sistemi yapmaktan başlayarak, serbest çizimle bir tasarım sürecinde grafik yeteneklerinin nasıl geliştirileceği anlatılmıştır. Grafikselsel olarak, sonuçlar aşağıda görülebilir :

	Laseau	Ching
Temel Anlayış	<i>Düşünmenin Bir Yolu Olarak Çizim</i> Gözlem, Algı, Ayrımcılık ve Hayal Gücü	<i>Mekan Düzen Sistemlerinin Bir Yolu Olarak Çizim</i> Taslak Oluşturma, İşleme, Gözlem ve Hayal Gücü
Temel Öğleyer	Çizgiler Tonlar, Doku Süs Detil	Çizgi Tonları, Doku 2D Form Perspektifi
Tasarım İlkeler	Boşluk derinliği Karşıtlık Birlik ve Uyum	Ölçek Oranı Düzen Çerçeve Kompozisyonlar
Tasarım Süreci	Sorunların Tanımlanması Analiz İlk Kavram Gelişme	Kapsamlı Çözümler Çizim Sistemleri Grafik Gösterimleri

Çizilge 1,2. Laseau ve Ching Grafik Öğrenme Yöntemlerinin Karşılaştırılması, Budiman, 2019

1.3. Araştırma Amaçları

Bu araştırmanın amacı, düşünme (gözlemleme, hayal etme) sürecinde serbest çizim becerisi değerlerinin mimari tasarım sürecine nasıl tezahür ettiğini incelemektir. Serbest el çizim becerisinin önemini anlayarak, mimari anlatımın bir parçası olarak çizme becerisini geliştirmede sistematik bir serbest çizim uygulamaları yöntemi geliştirebiliriz.

1.4. Araştırma Soruları

Bu araştırmanın amaçlarının ele alınmasındaki temel soru şudur :
“Neden serbest çizime, mevcut teknolojik gelişimin zorlukları arasında mimarlık eğitimleri dünyasında giderek daha fazla ihtiyaç duyulduğu kabul edilmektedir ”

Bu soru derinleştirilebilir ve ayrıntılı olarak aşağıdaki gibidir:

1. Tasarım süreci boyunca serbest çizim uygulamalarının türleri eleştirel ve yaratıcı bir şekilde nasıl gelişebiliyordu, mimari düşünme bilinci ve anlayışı?
2. Serbest çizim uygulamaları, temel çizim becerisini ve mimari ifadeyi (deneysel mimari estetiği) kapsamlı bir şekilde nasıl birleştirebiliyordu?
3. Özel karakteriyle serbest çizim, ilk aşamadan analitik, keşif, tasarım geliştirme ve sunum aşamasına kadar tasarım düşünme süreci boyunca nasıl gelişebilir ?

1.5. Araştırma Metodolojisi

Bu çalışmadaki metodoloji, etkileyici bir mimari tasarım üretebilecek eleştirel ve yaratıcı serbest çizim yöntemi geliştirmek için araştırma hedeflerine dayanarak geliştirilmiştir. Araştırma metodolojisini ve serbest çizim öğrenme metodolojisini oluşturacaktır. Araştırma için, katılımcılar için yürütülen açıklayıcı-işbirlikçi çerçeve araştırması olarak bir eylem araştırma metodolojisi olacaktır. Araştırma yöntemi, aktif olarak yer alan bir araştırmacıya izin vermeli ve çeşitli eylem türlerine uyum sağlayacak kadar esnek olmalıdır (Herr, 2015). Ve metodolojiyi öğrenmek için, etkileyici bir mimari tasarım üretebilen serbest çizim metodolojisi olacaktır.

1.5.1. EYLEM ARAŞTIRMA METODOLOJİSİ

Burns Kirrof'ta (2002) eylem araştırmasını, içindeki eylem kalitesini artırmak için sosyal bir durumda olgu bulmanın pratik problem çözüme uygulaması olarak tanımlar. Eylem araştırmasında odak, tanımlanmış bir bağlamdaki belirli bir sorundur ve dört temel özelliği vardır; durumsal, işbirlikçi, katılımcı ve kendini değerlendiren. Bu eylem araştırma metodolojisinden, serbest çizim yöntemini belirlemekten ve bu serbest çizim yöntemiyle estetik deneye eşlik edecek katılımcıları seçmekten başlayarak bir adım prosedürü derlenebilecektir.

Eylem araştırma metodolojisi de onların serbest çizimlerini anlamak, görmek, anlamlandırmak, karşılaştırmak, tamamlamak, geliştirmek ve tartışmak yoluyla yürütülmüştür. Eylem araştırması terimini icat eden Lewin (Burns'de, 1994), iki ana aşamaya sahip aşağıdaki modeli sunar: problemlerin analiz edildiği ve hipotezlerin geliştirildiği ve terapötik, hipotezlerin bilinçli olarak yönlendirilmiş bir değişim deneyi ile gerçek bir sosyal yaşam durumunda test edildiği. "Eylem araştırmacıları, dahil oldukları eğitim uygulamalarının iyileştirilmesi - işlerini nasıl daha iyi yapacakları ile ilgilenirler" (Burns, 1994).

1.5.2. ARAŞTIRMA PROSEDÜRÜ

Araştırmanın prosedürleri aşağıdaki gibidir:

1. Serbest çizimin anlamını, tanımını, tarihini, amacını, yararını ve pratik örneklerini bulmak için bir okuryazarlık ve deneyim incelemesi yapmak.
2. Literatür incelemesine, ilgili görüşmeciyeye (tasarımcı, öğretim görevlisi ve profesyonel) ve ayrıca atıfta bulunulan ana yöntemlere dayalı bir dizi araştırmaya değişkeni oluşturmak. Bu değişkenler, bir deney öğrenme programında geliştirilecek serbest çizim yöntemlerinin önemi ile ilgili faktörlerdir.
3. Yetenek değerlendirmesine göre serbest çizim uygulamaları yapmak için yanıtlayanları oluşturmak. Pratik olarak, bu metodoloji temel yeteneği tanımlamak için basit bir değerlendirme ile başlatılacaktır. Bu yeteneğin belirlenmesinin temeli, çizimin aktarmaya çalıştığı mimari ifade fikirlerinin kriterlerine dayanmaktadır.

4. Serbest çizim uygulamaları süreci boyunca denetleyici ve işbirlikçi diyaloglar oluşturmak.
5. Serbest çizimin her araştırma değişkeniyle nasıl pratik olduğunu ve 'neden' olduğunu analiz etmek. Bu aşamada çizim sonuçları da yorumlanmıştır.
6. Mimari tasarım sürecinde serbest el çizimiyle ilgili metodoloji oluşturma ve tanımlama.

1.5.3. VERİ TOPLAMA

Veri toplama iki şekilde yapılacaktır:

1. Hem uygulama türlerini hem de görüntüleme türleri uygulamalarını gözlemlemede serbest çizim beceri uygulamalarının süreci için bir inceleme yapmak.
2. Süreç boyunca gözlem (çizim faaliyeti öncesi araçları hazırlamak, sürece, kayıtlara, atölye etkinliğine fotoğraf çekmek ve eskiz defterlerinin veya çizim kağıdının bir belgeselini yapmak ve bazı notlar almak).

1.6. Araştırma Değişkenleri

Bu araştırmanın değişkenleri çizim ve tasarım süreci ile ilgili daha önceki çalışmalardan elde edilmiştir. Serbest çizim ve tasarım süreci arasındaki ilişki belirlenecektir. Değişkenler şunlardır:

1. Çizimin temel öğeleri
2. Estetik ilkeler
3. Bilişsel sistem (Görsel İzlenim)
4. Tasarım Süreci Aşamaları
5. İşbirlikçi Durumlar

1. ÇİZİMİN TEMEL ÖĞELERİ

Bu, serbest çizim aktivitesinde çok temel bir ilkedir. Serbest çizim faaliyetlerinden önce ve süresince, bir tasarımcı çizimi serbest elle işleyebilmek için temel yeteneklere sahip olmalıdır. Bu temel öğeler çizgi, ton, şekil ve kompozisyonlardır.

Paul Laseau ve Francis DK Ching arasında çizgi anlama ve çizim pratiği yaklaşımında farklılıklar mevcuttur. Laseau, şekiller ne olursa olsun, kuru cu unsurları ayrıntılı olarak görme ve nihayetinde hassas olma yeteneğini geliştirebilmek için çizgi uygulamalarının temel yeteneğini vurgulayarak başlar. Ching ise, bir form ve kompozisyon üretmek için temel bir yetenek olarak tutarlı kalite çizgilerinin geliştirilmesindeki çizgileri vurgular.

2. ESTETİK İLKELER

Estetik, güzelliğin ve aynı zamanda çirkinliğin felsefi bir çalışmasıdır (Stolnitz Jerome, Sachari Felsefe Ansiklopedisi, 2002).

Bu değişken, görsel iletişimin bir ifadesi olarak serbest çizimle ilgilidir. İnsanlar, serbest çizimden kaynaklanan grafiğin değerini (güzellik değeri ve diğer değerler) estetik ilkelerin nasıl ifade edileceğini algılayacaktır. İnsanlar, serbest çizimden üretilen bir grafiğin değerini (güzellik değeri ve diğer değerler) çizimin öğelerinin ayarlanmasıyla estetik ilkelerin nasıl ifade edildiğini algılayacaklardır.

Vitruvius, The Ten on the Architecture kitabından yola çıkarak, mimarının temel ilkelerinin düzen, düzenleme, ritmik düzen, simetri ve orantı, uygunluk ve ekonomiye bağlı olduğunu açıklar. Bu ilkeler, klasik Yunan ve Roma uygarlıklarının tasarlanmasında ve inşasında resmi bir kılavuz olarak kullanılmıştır.

Paul Laseau, verimli ve birçok çizim unsuru (çizgiler, tonlar, semboller, tonlar ve doku) ile ihtiyaç, bağlam ve form gibi bina tasarımının ana değişkenini araştırır. Stratejik olarak Laseau, estetik düzenlerde bu serbest çizim becerisini iyi uygulamıştır. Ayrıca ölçek, oran, denge, tekrar, ritim, birlik ve hiyerarşi gibi ayrıntılı estetik ilkelere verimli ve birçok çizim unsuru (çizgiler, tonlar, semboller, tonlar ve doku) sağlar. Francis DK Ching bu estetik prensibi, form ve yapı, mekan ve derinlik ve grafik kompozisyonunun keşfiyle serbest çizimle geliştirir.

3. BİLİŞSEL SİSTEMLER

Bu değişken psikoloji ile ilgilidir ve nörobilimlerin incelenmesi, beyin hücreleri sağlığı ve serbest çizim faaliyetleri olan zihin gücü yaklaşımı görmek ve düşünmek arasında tam bir süreçtir. Serbest çizim de önemli bir beceridir çünkü bu aktivite sadece

etrafımızdakileri gözlemlene yeteneğimizi geliştirmekle kalmayacak, aynı zamanda hayal gücümüzü de geliştirecektir.

Genel olarak bilişsel aktivitede ve özellikle yaratıcı aktivitede, insan beyni dizilerden ziyade benzetmelerle ilerler. Skeç, genellikle bir pul veya kibrit paketi büyüklüğünde olmasına rağmen, fikrin ne temsili ne de embriyosudur, aksine Franco Purini'nin dediği gibi, "fikirlerin DNA'sı"dır. (Bellardi, 2014).

Çizim sadece temsil değildir, mimarın fikirleri düşünmesine yardımcı olur. Çizim sayesinde insanlar, beyni tüm vücut duyusu ve bilinçle kapsamlı bir şekilde aktive edecektir. Bir el sadece bedenin bir parçası değil, yakalanması ve iletilmesi gereken bir düşüncenin ifadesi ve devamıdır'. (Honore de Balzac, 1968)

4. TASARIM SÜRECİ

Bu değişken, serbest çizim faaliyetlerinin ana amacı olarak çok önemlidir. Tasarımda süreç çok spesifiktir. Tasarlamanın doğru bir yolu yoktur (Makstutis, 2018). Temel olarak tasarım problem çözme ve yinelenmeli bir süreçtir çünkü döngüsel olarak devam eder ve bir kez gerçekleşmez. Günümüzde çağdaş iş ortamı tartışmasında bina veya yapı çevre tasarımı da bir hizmet faaliyetidir çünkü mimarlar bir tasarım ihtiyacı için bir tasarım iletişimi ve yanıtı sağlamalıdır.

Tasarım sürecinde birkaç model vardır. RIBA'nın tüm sürecin 7 aşamada düzenlendiği "Çalışma Planı" varken, AIA 'nın " Tasarımın Beş Aşaması " vardır. İngiltere'deki Tasarım Konseyi, tasarım süreci modelinin "Çift Elmas"ına sahiptir. Tasarım sürecinin tüm modeli tasarım, Kavramsal Tasarım, Geliştirme Tasarımı ve Teknik Tasarım hazırlama adımı ayrılmıştır. Tasarım süreci aşamalarının her adımında, serbest çizim hala önemli bir role sahiptir.

Paul Laseau, tasarım sürecinin her adımında, özellikle arama ve tanımlama tasarım sorununa hazırlık adımında, site, form ve fonksiyonel analiz için grafikler yapmak, kitle kompozisyonu için alternatif eskizleri keşfetmek, ilk veya temel fikri tanımlamak, tasarım ve son sunum adımını geliştirme sürecine devam etmek için serbest çizimin rolünü çok iyi detaylandırmıştır. Ching esas olarak kapsamlı bir çizim sistemi ve sunum tekniklerinin grafik kompozisyonunu üretme çabası içindedir.

5. İŞBİRLİKÇİ DURUMLAR

Serbest çizim öğreniminde işbirlikçi durumun değişkeni, serbest çizim faaliyetleri boyunca deneyimi nasıl tartışacağımız ve paylaşacağımız ile ilgilidir. Tasarımın sadece ürünlere değil, işaretler, etkileşimler, süreç ve hizmetler gibi somut olmayan eserlere de odaklanabileceği fikri, tasarım düşüncesi kavramının ilk önemli genişlemesini temsil eder.

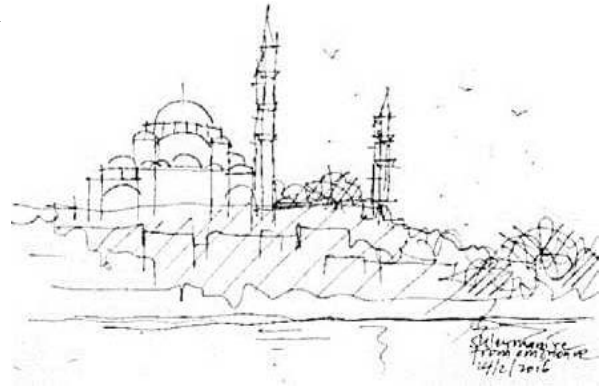
1.7. Araştırmanın Sınırlandırılması

Araştırmanın sınırlamaları katılımcıyla ve tasarım sürecinin aralığıyla ilgili olacaktır. Bu serbest çizim öğrenme süreci için katılımcı, tasarım senaryosunun veya çizim nesnelere algısıyla ilgili aynı durumda seçilmiştir. Bu serbest çizim metodolojisi uygulamalarına katılımcılar, temel yetenek aşaması değerlendirmesinden gözlem taslakları, analiz eskizleri, tasarım keşif eskizleri yapmaktan tasarımın geliştirilmesine kadar tüm süreçte denetlenecek veya izlenecek olan tasarım örneğini tamamlama hedefine sahip olanlardır.

Konunun sağlanmasının uygulanması, mimari tasarım stüdyosunun bir durumuna 14 hafta boyunca yardımcı olarak yapılır. Serbest çizim öğreniminin özü, tasarım stüdyosu öğrenme etkinliklerinin dışında yapılır.

1.8. Araştırmanın Önemi

Mimaride serbest el çiziminin incelenmesi, mimari teorik tasarım yaklaşımı ile bir tasarım süreci sürekliliği geliştirmeye izin verir. Bu çalışma, özellikle serbest el çizim etkinliklerinin, gözlemlemekten, öğrenmekten ve analiz etmekten tasarım fikrini keşfetmeye ve geliştirmeye kadar mimari eleştirel ve yaratıcı duyarlılığın etkili bir şekilde nasıl geliştirileceğine ilişkin dönüşüm eleştirisi açısından mimarlık



Şekil 1,11. Süleymaniye jest çizimi, İstanbul.
Budiman, 2016

eđitimlerinde yeni metodolojiye katkıda bulunacaktır. Bu serbest el çizim yönteminden, umarım öğrenci de bir bütün olarak mimari ve tasarım süreci hakkında farkındalık kazanır.

II. ÇİZİM VE MİMARLIK TASARIMI

2.1. MİMARLIK TARİHİNDE ÇİZİM

2.1.1. UYGARLIĞIN BAŞLANGICINDA ÇİZİM

İnsanlar grafiği, varoluşlarının farkındalığını ve bilincini ifade etmenin bir yolu olarak kullanmışlardır. Güney Amerika'nın Amazon yağmur ormanlarında bulunan bilinen en yeni resimlerin, son Buzul Çağı'nın sonlarına doğru (Iriarte, 2020) 11.800 ila 12.600 yıl önce yapıldığı tahmin edilmektedir. Bu mağara resimleri gibi grafik görsel ifade, Fransa, İspanya, Hindistan, Portekiz, Çin, Avustralya ve hatta Endonezya'daki Celebes'teki mağara duvarlarında da bulunmuştur. Bu grafik görsel ifade, çizim faaliyetlerinin insanlığın bir parçası olarak nasıl kurulduğunu göstermektedir. Neolitik çağlarda üretilen çizimler sonunda stilize edilmiş ve sembol sistemlerine (proto- yazma) ve sonunda erken yazma sistemlerine basitleştirilmiştir.



Şekil 2,1. Amazon yağmur ormanlarından mağara resimleri (yukarıda) Pettakere, Celebes, Endonezya (üstte sağda) ve Fransa'da mağara resmi (sağda)



Bu tür çizimlerin geliřimi, İndus vadisi ve Mısır gibi erken uygarlıkların merkezlerinde bir grafik işleme şeklidir. Bu fikir, belirli bir amacı ima eden belirli bir desene sahip bir iletişim dili olarak düzenlenmiş bir sembol deseni olan resim sembolü veya piktogramdır.



Şekil 2,2. İndus vadisinden piktogram (solda) ve Mısır uygarlıklarından Hiyeroglif (yukarıda),

2.1.2. ORTAÇAĞ DÖNEMİ

Genel olarak, bu çağda çizim yapmak, güçlü bir dini yaşam sürme çabasının bir parçasıdır. Çizimler, önemli, lüks veya kalın kitap ve illüstrasyonların ayrılmaz bir parçası olarak üretilir. Çizimler ilk başlarda anonimdir ve çok çeşitli yaratıcı tekniklerle gerçekleştirilmiştir, çünkü sanatçılar çizginin olanaklarını araştırmışlar, genellikle boyalı ve yaldızlı elementlerden yararlanmışlardır.

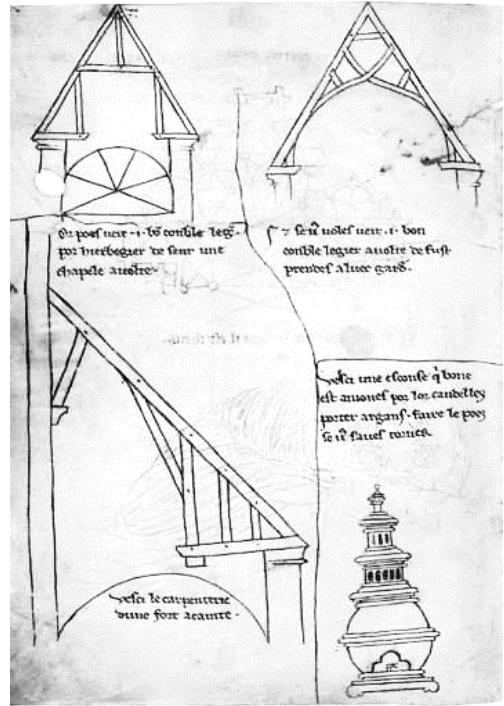
Çizimler, yazı ile simbiyotik bir ilişki sürdürdü, açıklıkları ve bazen de doğrudan gözlemin görünüşte kanıtlanmaları için değerliydi. Ortaçağ çizimleri, bağlı el yazmalarında ve bağımsız sayfalarda meydana gelen çok çeşitli formlarda bulunur.

Ortaçağ dönemi, dini hayatın ve inanç sisteminin sıkılığının ortasında, bir ifadeyi görselleştirme çabalarının çok önemli olduğu bir durumdur. Bir çizimin işlenmesinde ifadenin öneminin ilginç bir örneği Villard de Honnecourt ve M Siyah Kalem'dir.

2.1.2.1. Villard de Honnecourt

Villard de Honnecourt 1225-1250 yılları arasında yaşadı, Kuzey Fransa'da Picardy sanatçısıydı. 13. yüzyıldan kalma 33 yaprak parşömen ve yaklaşık 250 çizime sahip portföyüyle tanınmaktadır. Orijinal portföy şu anda Paris'teki Bibliotheque Nationale'dedir (MS Fr 19093). Portföyün tarihi muhtemelen 1240'lardan sonraya dayanır.

Villard de Honnecourt'un el yazması Gotik dönemin sanat ve teknolojisiyle ilgili hayatta kalan en önemli belgedir. Çoğunlukla mimari eskizler içerir, ancak herhangi bir ölçek olmadan ve bazen anlatı dışı kaynak olarak kabul edilebilmesi için figürler ve detaylar çizmiştir. Bu yazıda Villard'ın ürettiği skecin çeşitli yorumları bulunmaktadır. Bu yorum, elde edilen çizim ile nesnenin görünümündeki gerçekler arasındaki farklılıklardan kaynaklanır. Ancak genel olarak, Villard'ın eskizleri mimari tarihte çizimin ifadeleri anlama ve görselleştirmede nasıl önemli bir süreç olduğuna dair mükemmel bir örnektir. Özellikle Ortaçağ'da daha önceki dönemlerin teknik çizimlerini bulmak çok zordur.



Şekil 2,3. Villard'ın yapı elemanları için çizimi.

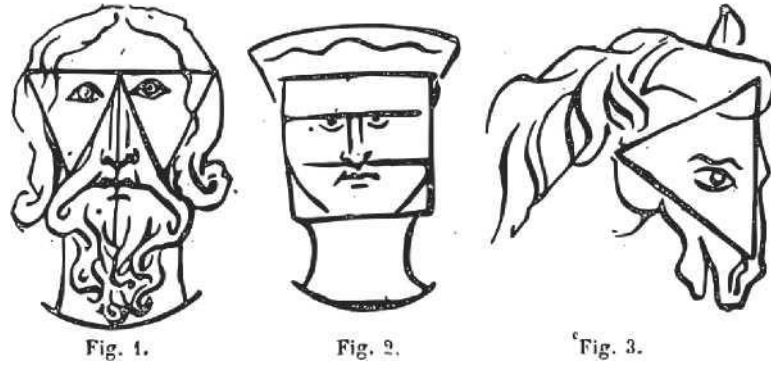
Villard çiziminin en ilginç yanlarından biri çok dışa vurumcu karakteridir. Sadece birkaç figürün karakter ifadesi değil, aynı zamanda form ve mekansal sistemin ifadesi de



gözlemlenen yapıda çalışır. Villard eskizlerinde grafik ve / veya figürel yönlerin yinelenmesi, çeşitlenmesi ve değişmesi, müjde metinleriyle ilgili sayfaların aydınlatılması - bu figür eskizlerinin temel amacı olan evanjelist portreler, uyumun görselleştirilmesidir.

Şekil 2,4. Villard'ın yapı elemanları için çizimi.

Villard'ın işlenmiş ifadeleri çok ilginçtir çünkü bu çizim planlı tasarım fikirlerine dayanmaktadır. Formun bir bütün olarak açıklanmasında temel ölçümlerin veya modüllerin kullanılması, çizimin bir nesneyi anlama sürecinde nasıl oynadığına dair yaratıcı bir eylemdir.



Şekil 2,5. Villard'ın temel modüllerle şekil çizimi



Şekil 2,6. Villard'ın Villard'ın perspektif ifade çizimi

Çizim, Villard'ın "perspektif" sistemiyle çizilmiştir. Örneğin, çizimin sağ tarafındaki alt kısmı, eşikler içbükey görünmektedir. Dışbükeyliği belirtmek için yatay seviyelerden yukarı doğru yansıtan çizgiler veya eğriler çizilmiştir. Tabii ki Ortaçağ döneminde Rönesans'taki gibi uygun perspektif çizimleri yoktu, çoğunlukla ortogonaldiler, ancak Villard, çizimlerinde bazı bakış açıları ve boyutlar vermeye çalışmıştır. Villard tarafından üretilen eskizler, serbest çizimin ifadeyi anlamının ve binaları tasarlamının ana aşaması olduğunun çok önemli bir parçasıdır. Bu metinli bir

illüstrasyon kitabıdır ve bu kesinlikle bilinenin sınırındır.

2.1.2.2. M Siyah Kalem

Bu, 15. yüzyılın en etkileyici ve esrarengiz çizerlerinden biridir. Siyah Kalem, Orta Asya çevresinde yaşamış bir Türk olarak kabul edilmektedir. E. Grube'a göre



Şekil 2,8. Kamp yeri durumu

dekoratif ve fantastik özelliklere sahip olan bu çizimler Timurid döneminde Tebriz'de ve Herat'ta yapılmıştır. Muhammed Siyah Kalem eserlerinin Yavuz Sultan Selim tarafından Topkapı Sarayı'na getirildiği düşünülmektedir.

Çeşitli alışkanlıkları ve aktiviteleri ile günlük yaşamını anlatmaktadır. Qalem



Şekil 2,9. Savaşan İblisler.

çiziminin ana nesnelere ağaçlar, vahşi hayvanlar ve çadırlar veya binalar gibi çevresel unsurlardır. Büyüyle bağlanmış, Topkapı Sarayı'ndan çıkarılıp Batılı ülkelere götürülen bir şeytan koleksiyonundan da bahsedilmektedir. Muhtemelen bu yüzden Siyah Qalem birçok Batılı araştırmacının ilgi odağıdır ve bazı Batılı ressamı etkilemiştir.

Qalem çiziminin ana karakteri, elementleri canlı ton geçişleriyle figüratif şekillerde ifade etme girişimidir. İran ve Hindistan'da yaygın olarak geliştirilen minyatür bir görüntü olsa da, Qalem imajı farklı bir karaktere sahiptir. Minyatürler genellikle görüntüleri çok tutarlı bir çizgi işleme ile işlerken, Qalem dolguyu çoğunlukla dökülen mürekkeple işler. Kompozisyonlar son derece etkileyicidir ve bir dizi figür kendinden geçmiş ritüel veya dansla uğraşır.



Şekil 2,10. (yukarıda) Testereyle odun kesen iblisler

Şekil 2,11. İblis figürü.

Muhammed Siyah Qalem çizimleri bizi kukla ve gölge oyununda olduğu gibi çok çeşitli türlerle karşılaştırır. Bunlar arasında, farklı ırklardan ve halklardan türler: Türk, Moğol, Hint, Siyahi; farklı inançlar: şaman, gezgin derviş, budist ve nesturi rahipler; üst sınıftan zengin, fakir, muhteşem ustalar, ağır yaşam izleri yüzlerinde görülebilen göçebeler görürüz.

2.1.3. UYANIŞ DÖNEMİNDE ÇİZİM

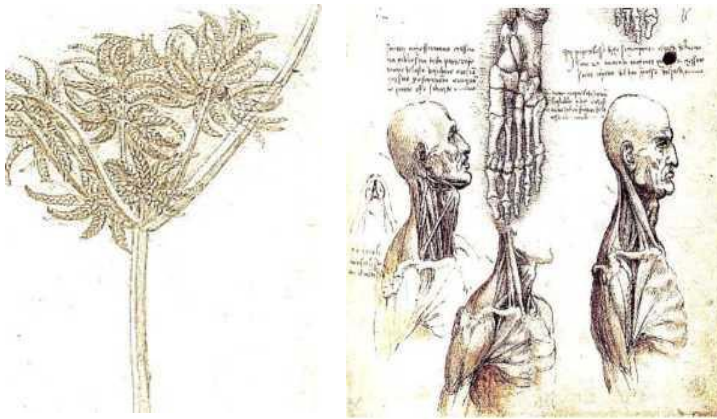
Ortaçağ'da genellikle bir sanat eserinin hazırlık aşamalarında çizimler kullanılmıştır. Çizim, giderek daha önemli hale gelen doğanın incelenmesi için bir araç olarak kullanılmış ve genellikle boyamaya başlamadan önce çok ayrıntılı bir çalışma çizimi yapılmıştır. Gölgeleme, katları ve dokuları göstermek için kullanılmıştır. (Helen, 2018). Avrupa'da uyanış dönemi 1400'lerde İtalya'da Rönesans olarak bilinen dönemde başladı. Bu dönemin en ünlü çizimcileri (çizim ustaları) arasında Michelangelo ve Leonardo Da Vinci vardır.



Şekil 2,12. Michelangelo skeci, Rice 2008'de

Bu sırada çizim, tüm sanatlarda çalışmanın temeli olarak görülmeye başlanmıştır. Sanat öğrencileri resim, heykel veya mimariye gitmeden önce ilk olarak çizim konusunda eğitim aldılar.

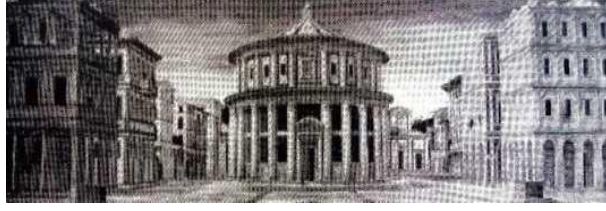
Da Vinci sadece yüzün özelliklerini (gözler, burun ve ağız) vurgulamak ve derinlik getirmek için koyu, keskin çizgiler kullandı. Özellikle bu aksanlar çizimin geri kalanının yumuşaklığına karşıtlık sağladığından, dikkatimizi odak noktalarına etkili bir



Şekil 2,12. Da Vinci skeci, Rice 2008

sağlamak için en güçlü anlardan biridir.

şekilde getirirler: yüzün özellikleri. Rönesans döneminden önemli bir düşünce, bir nesnenin kompozisyonunun gerçekçi bir resmini verirken perspektif ilkelerinin kullanılmasıydı. Çizimin daha gerçekçi bir stilde algılanmasını



*Şekil 2,14. Rönesans Döneminde Perspektif Çizimi
Sol: Johann Jacob Schublers tarafından üretilen
Perspectiva Pes Picturae (1719). Savaş ve barış için
geometrinin erdemleri.
En Yukarıda : Sistine Şapeli Perspektifi, Perugino
Yukarıda: 'İdeal şehir' çizimi. 16. yüzyılın başlarında
Pierro della Fancesca, insan kültürünün yapıcı
dünyasını şekillendirdi. İkili simetrik görsel temsil.*

2.1.4. MODERN ÇAĞDA ÇİZİM

2.1.4.1. Sanayi Çağında Çizim

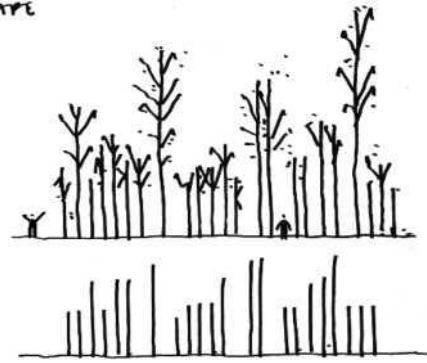
Bu çağda teknoloji ve sanayinin gelişmesiyle birlikte çizim yöntemi de gelişti. En baskın şey, makine ve bina gibi endüstriyel ürünlerin tasarlanması sürecinin bir parçası olarak çizimdir. Teknik sistemle bir yöntem gerektirir. Bunlardan biri ızgara kullanımıdır. Izgara, hacim ve seri olarak daha hassas olan tasarım sonuçlarını yönlendirmenin bir yolu olarak görülür.

"Izgara sistemi bir yardımdır, garanti değildir. Bir dizi olası kullanıma izin verir ve her tasarımcı kişisel tarzına uygun bir çözüm arayabilir. Ancak ızgarayı nasıl kullanacağımızı öğrenmelisiniz; pratik gerektiren bir sanattır" (de Ville,2020)

Çizimin gelişimi daha sonra o dönemde sanat ve endüstriyel hareketin gelişimini takip eder. Bunlar için eş zamanlı dönemleri ve üst üste gelen etkileri paylaşan mimarların eskizleri hem benzerliklere hem de farklılıklara sahiptir.

Örneğin Art Nouveau ve Secession mimarları, grafik ve güzel sanatlar sanatçılarıyla olan yakın ilişkilerinden yararlanmışlardır. Pratik, eğitim ve doğuştan gelen yetenekten gelişen güçlü çizim becerileri kazanmışlardır. Bu arada, sanayileşme bu tür öğeleri sürekli olarak daha hassas ve kullanılabilir hale getirdi ve modern mimarların daha fazla çizime ihtiyacı oldu.

Avar Aalto, en çarpıcı skeçlere sahip olan bir mimardır. Aalto için eskiz, Aalto'nun yukarıda bahsettiği gibi, yalnızca tasarım sürecinde değil, aynı zamanda mimari duyarlılıklarını eğitmek için de yaratıcı sürecinde merkezi bir işlev gerçekleştirmiştir. Alvar Aalto gözlem ve hayal gücü için eskizleri kullanmıştır. Seyahat sırasında çeşitli doğa olaylarını tasarım fikirlerinin temeli olarak kullanırken yakalamıştır

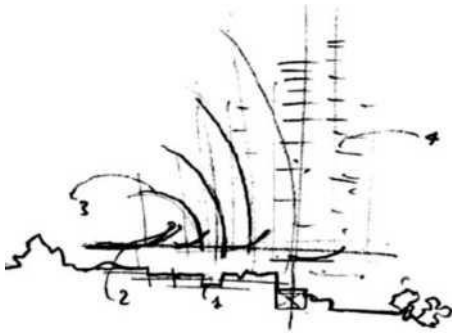


Şekil 2,16. Peyzaj çalışması için Aalto eskizi, Bell 2019

Renzo Piano yaptığı serbest çizim hakkında şunları söyler: " Yazma ve eskiz arasında orta olan böyle eskizler yapıyorum. Kendime mekanın veya ayrıntının belirli unsurlarını hatırlatmanın bir yoludur. Bir binanın arsa vb. ile ilişkisi hakkında genel bir ifadeden, bir parça hakkında küçük ayrıntılara çok sık geçiyorum. Yani elde ettiğimiz şey somunlar ve civatalar, aynı zamanda genel bir konsept. Bu çizimler, her zaman zihin ve eskizle çalışarak fikri yeniden ele almanın bir yoludur. " (Rice 2008)



Şekil 2,17. Piyano çalışma eskizi,
Rice 2008

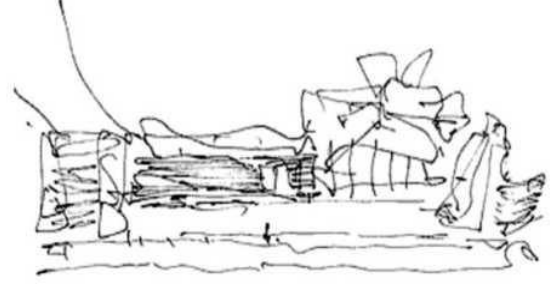


Şekil 2,18. Piyano mimari fikir eskizi,
Rice 2008



2.1.4.2. Fütüristik Spekülatif Çağda Çizim

Tasarım düşüncesi paradigması ile ilgili olarak, söylemsel bir uygulama olarak çizimin gelişimi, postmodernizmin kendisi gibi, Modern Hareketin başarılarıyla ilgili hayal kırıklığına bir yanıt olduğunun açığa çıkmasıdır. Mimari disiplinin dışında geliştirilen modası geçmiş sosyolojik eleştiri yerini grafik temsil kullanarak mimariye dönmeye çalışan eleştiriye bırakmıştır.



Şekil 2,19. Gehry eskizi, Rice 2008

1980’lerde, temsilin işlevsel ve rasyonel tarafları şiirsel ve mantıksız özelliklerle giderek daha fazla pekiştirildi. Artık sadece özenli gözlemciye sunulan bilgi değil, çizim kendini oyun malzemesi olarak hayal gücüne sunuyor. Çizim artık meditasyon için ‘şeyler’ yerine algısal duruşları, hassasiyetleri ve fikirleri aktaran bir tür nesne olarak anlaşılacaktır. Daniel Libeskind, mimari çizimin spekülatif özelliklerini savunur. Gözlemediği çizim, “bir nesnenin gölgesinden” daha fazlasıdır. Mimari çizim mutlak nesnelliği silmeye çalışır, ancak bunu yaparken birden fazla cevap ve soru kabul eden bir anlama sahip bir diyaloga girmeyi de reddeder.



Şekil 2,20. Coop Himmelb(l)au eskiz, Rice

“ mimarideki çizimin, yani mantığı sorgulayan bilinçsiz eylemin ‘kör nokta’ olabileceğini düşünün. Tesadüf olmayan tesadüf, bizi çizimin önemli hale geldiği bir tasarım yöntemine götürür. Fiziksel kısıtlamalardan uzak, mekansal sonuçları düşünmeden, çizim bir anda ortaya çıkar ve binayı ‘idare eder’. Ve patlayıcı bir anda

oluşturulan çizimi gördüğünüzde, plan, yükseklik ve bölümün üst basitleştirilmesini görürsünüz. Her şey çizimdedir. Kübist çizimlerde olduğu gibi, sadece tam görüş değil, gerçekte, çizilen nesnenin ruhu da görünür hale getirilir.“ (Coop Himmelb(l)au).

2.2. SERBEST ÇİZİM ve TASARIM

2.2.1. SERBEST ÇİZİM TÜRÜ

Serbest çizim çok benzersizdir, birinden diğerine farklıdır ve temelde tasarımcının kişileştirilmesi olarak görülür. Çizim veya serbest çizim, mimarın özel ve kişisel bir tasarım fikrini anlama ve sunma yoludur. Bu nedenle, bir çizimi diğeriyile karşılaştırmak adil değildir, çünkü her çizimin kendi karakteri ve farklı ifade biçimleri vardır.

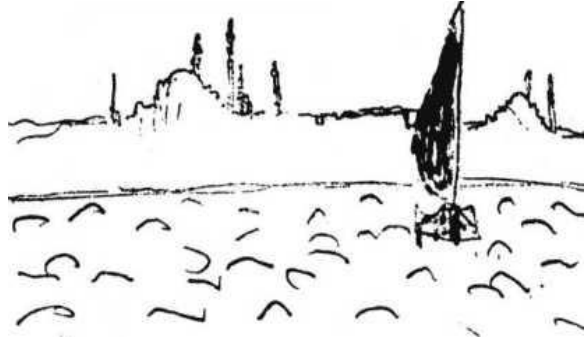
Ayrıca, kullanımın benzersizliği, belirli bir binaya doğrudan bağlantı veya mimar repertuarındaki lekeler, iğne delikleri, silmeler, eskizlerin çevresi, istenmeyen görüntülerin veya vurgu için belirli alanların üzerindeki çizimin üzerini çizerek ortadan kaldırılması gibi işlemede belirgin olan bir özelliğe bağlantılıdır. (Smith, 2005). Serbest çizim türü aşağıda kategorize edilecektir.

2.2.1.1. Kaba Çizim

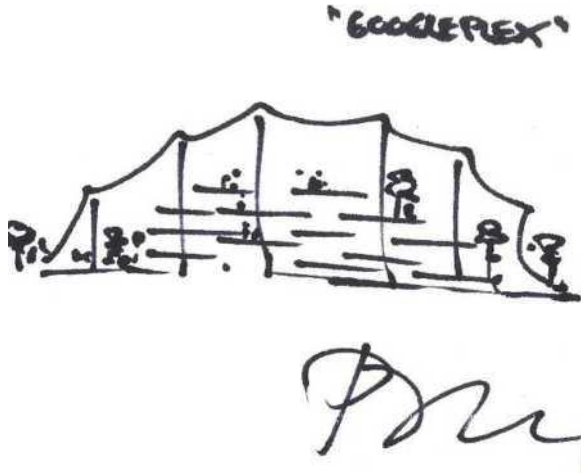
Özgünlüğü, enerji dolu eşsiz fikirleri sunar. Karakterler masum çocukların görüntüleri gibidir. Bu türe Aalto, Le Corbusier, Doshi, Gehry ve Libeskind dahildir. Alto'nun skeci çocuk kompozisyonları gibi olsa da, Le Corbusier skeci nispeten daha organik ve çok etkileyici, daha cesur çizimler ve vuruşlarla örülüdür. Bunlar dışavurumcu karakter gibi görünse de, her ikisi de her zaman mimari ilke düşüncesi göstermeye çalışır,

örneğin bina veya şehir unsurlarının (peyzaj, güneş, ağaçlar) nasıl yaşanacağı ve mekânların anlaşılmasının temel karakteri veya mekân deneyiminin bir ifadesi olarak algılanacağı gibi.

Bu kaba çizimlerin öne çıkan özelliklerinden biri, çizimleri hızlı bir şekilde işlemektir. Bu türe genellikle hareket çizimleri denir. Jest, bir düşünceyi ifade eden veya sembolize eden bir vücut hareketidir. Bu gövde hareketi eldeki çizimlere taşınabilir. Jest aynı zamanda bir figürün kütlesini ve konumunu göstermek için hızlı bir şekilde çizim yapmak olan güzel sanatta çizim tekniğidir.



Şekil 2.21. Aavar Aalto (yukarıda) ve Le Corbusier (aşağıda) tarafından kaba çizim.

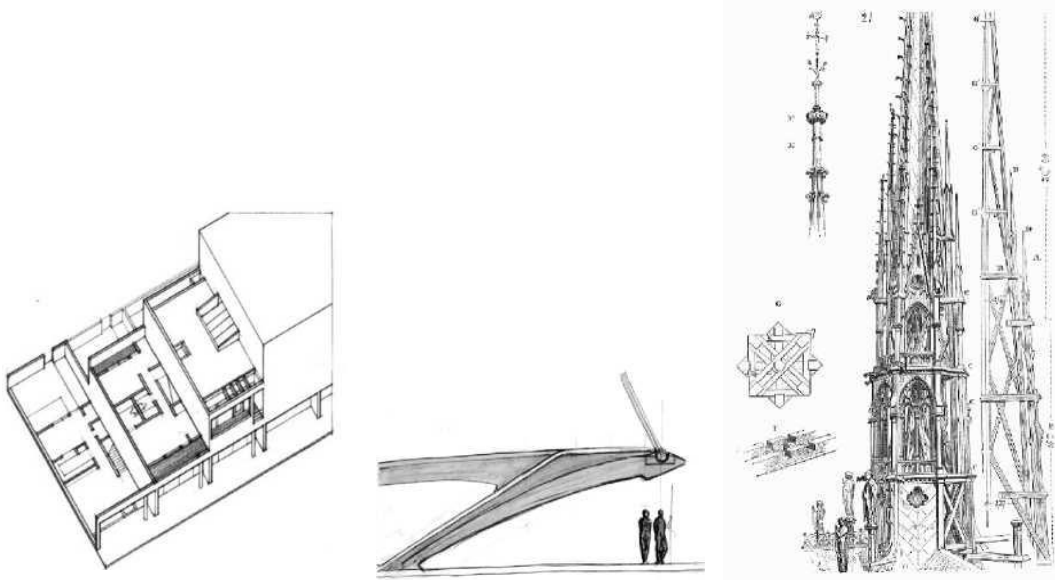


Şekil 2.22. Bjarke Ingels tarafından jest eskiz (Archdaily'de Rosenfiled, 2019)

2.2.1.2. Tanım Çizimi

Çizgilerin ve dokuların düzenli veya tutarlı karakterine sahip fikirler sunmak, ölçülebilir ve tanımlanan mantık kompozisyonunu ifade edecektir.

Da Vinci, Le Duc, Piyano, Calatrava ve DK Ching



Şekil 2.23. Ching (solda), Calatrava (yukarıda) ve Violet Le Duc (sağda) tarafından tanım çizimi.

2.2.2. SERBEST ÇİZİM VE TASARIM DÜŞÜNCEİ

İnsan uygarlığının başlangıcından bu yana imgeler, özellikle toplumun varlığının ifadeleri ve inanç sistemlerine saygı için düşünceleri ifade etmek için bir araç olarak kullanılmıştır. Yani görüntüler veya grafik görüntüler düşünceli bir fikir olarak daha fazla kullanılır. Görüntülerin gözlemsel düşüncenin bir parçası olarak kullanılması, Ortaçağın sonundan itibaren, hem batıda hem de doğu kültürlerinde ve Rönesans dönemindeki zirvesinde, insanların etraftaki bir doğa olayını kaydetme ve inceleme konusunda görsel kayıtlar geliştirmesiyle gelişmiş ve bilimsel düşüncenin temeli olarak geliştirilmiştir. O zamandan sonra, modern mimarının ilk günlerinde, el çizimi faaliyetleri, şemaları veya

diyagramları yaparak sorunları belirlemek, bir mimar için bir mimari repertuar veya dilbilgisi geliřtirmek için en iyi alıřma yntemiydi ve bu sonraki dřnme zerinde gl bir etkiye sahipti.

Serbest izim sırasında yapılan eylemler, izgiler yapmak, kađıtla birlikte biraz baskı yapmak, ayrıntılı glgelendirme, hepsinin zihnini alıřmasına uyarıcı sađladığı kanıtlanmıřtır. Ellerin bedensel hareketiyle yapılan bir izgi veya iřaret, insan gzn takip etmeye ektiđi için yansıtıcı etkiye neden olabilir. Bu biliřsel eylem, izgi duygusal iliřkileri ađrıřtırdığı için yeni iliřkilendirilebilir dřnceleri teřvik eder (Lauer in Smith, 2008).

Oxford İngilizce Szlg'ne gre, bir ske, ayrıntılara girmeden temel gerekleri veya noktaları vermek için kısa bir aıklama veya ana hattır. izimler, tasarım srecinin eřitli ařamalarında tm dřnme sreci için kullanılabilir. İlk izimden, řematik analizle fikri geliřtirmeye, temel form fikir izimleri ile diyagramsal bir konsept olan izimler de dahil olmak zere tm serbest izim faaliyetleri, tasarımı daha sistematik ve teknik izimle geliřtirmeye kadar, tm bu faaliyetler dřnme sistemi ile ok yakındır.

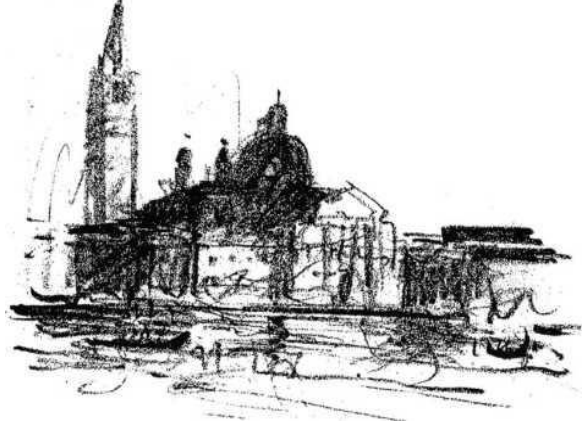
ğrenme, bir řeyi grme řeklimizi deđiřtirmekle ilgiliyse ve izim yapmak grmeye geldiđimiz bir arasa, izimin ğrenmeyle yakından iliřkili olduđu grlebilir. Alto'nun skeci, bina veya řehir unsurlarının (peyzaj, gneř, ađalar) nasıl deneyimleneceđi ve meknların anlařılmasının temel karakteri veya mekn deneyiminin bir ifadesi olarak nasıl algılanacađı gibi mimari ilke dřncesini gstermektedir.

2.2.2.1. Gzlem

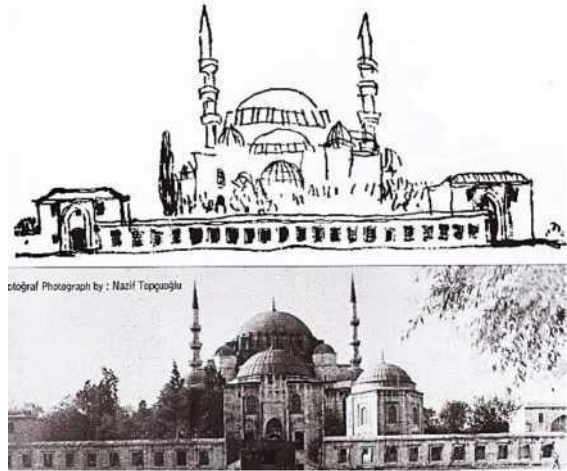
Not alma, seme ve eleme eylemi yaratıcılık için nemli bir aratır. Gzlemlerin ve deneyimlerin toplandıđı bir not defteri tutmak ok eski bir gelenektir. Bir zamanlar grsel notlar mimarlar tarafından szl notlar kadar nemli olarak grlmřtr. (Rowe, 2012). Grsel notları eskizlerle veya konumlarda serbest izim etkinliđiyle tutmak, kusurlu bir belleđe karřı her zaman etkili bir nlem olmuřtur. Verileri veya bilgileri evreleyen kořullardan semek, elemek veya basitleřtirmek, tasarım sreci boyunca ihtiya duyulan gzlem dřncesinde temel bir ilkedir.

Thomas Jefferson, Aavar Alto, Louis I Khan ve Frank Llyod Wright, mimari hacılar (gözlemsel çizim faaliyetleri) için Yunanistan, İtalya ve Fransa'ya seyahat ettiler. Akdeniz'i gezen Le Corbusier, mimari düşüncedeki derinlik ve keskinliklerinin bir parçası olarak Yunanistan, İtalya ve özellikle Türkiye'yi ziyaret etti.

Le Corbusier, bazı gözlem skeçlerinde, başka bir önemli şey göstermek için nesnelerin bazı unsurlarını ayırt ediyordu. Bu gözlem eskizlerinin temel düşüncesidir. Düzen ilkesini (ölçek, orantı, çevre ile birlik, detayların ritmi) tanımlayan temel tasarım fikrini göstermek için caminin önündeki kapıları çizmeye gerek yoktur. Bu yeteneğin birçok uygulamaya ihtiyacı vardır.



Şekil 2.24. Venedik silüeti için gözlem eskizleri, Louis I Khan.

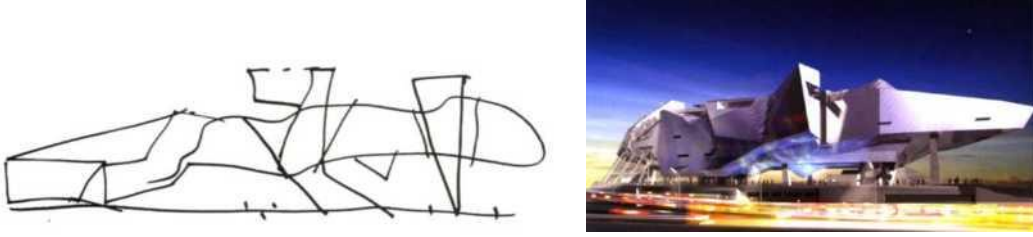


Şekil 2.25. Süleymaniye Camii için ayırt edici gözlem taslakları, Le Corbusier 1957.

2.2.2.2. Hayal

Düşünmeyi hayal ederken, serbest çizim, hızlı ve kolay bir şekilde görselleştirilecek bir tasarım fikrinin avantajına sahiptir. Serbest el çizimiyle, mimari tasarım, tasarım sürecinin gelişimine kadar muhafaza edilmesi gereken tasarımcı enerjisinin benzersiz ve güçlü bir enerjisine sahip gibi görünmektedir.

Alto, tasarım fırsatını hayal etmek için mekan analizinde eskiz kullanılırken, Libeskind çizgilerin sınırlarının ötesine ulaşmak için serbest çizim fırsatını araştırırken, genellikle sadece şekilleri oluşturmanın bir sınırı olarak kullanmıştır.



Şekil 2.26. Libeskind tarafından bir hayali eskiz ve inşa edildikten sonraki bina, Rice 2008

Serbest çizim eskizleri, düşünme becerilerinin geliştirilmesinde çok önemli hale gelmektedir. Açıktır ki, mekanda eskiz yapmak için önce görmemiz, gözlemlememiz, seçmemiz veya eleme yapmamız ve etrafımızdaki durum hakkında bilinçli düşünmemizi istememiz gerekir. Görme sürecinde, iyi düşünmek için yeterli zaman harcamamız gerekir. Düşüncelerimizin çoğu, simgeleştirme, soyutlama ve rasyonalize etme konusunda usta olan beynin sol tarafı tarafından yönetilirken, beynin sağ tarafı uzamsal algılama, ayrıntılı gözlem ve örüntü tanıma işlevlerini yönetir.

Sol beyin hakimiyetinin tipik bir örneği, basmakalıp çizimin genel kullanımüdür. Bu gerçekçi olmayan bir izlenimle sonuçlanır ve çizilmesi gereken bir şeyi temsil etmez. Bu nedenle, daha gerçekçi, temsili bir resim üreten düşünme biçimleri geliştirmek gerekir.

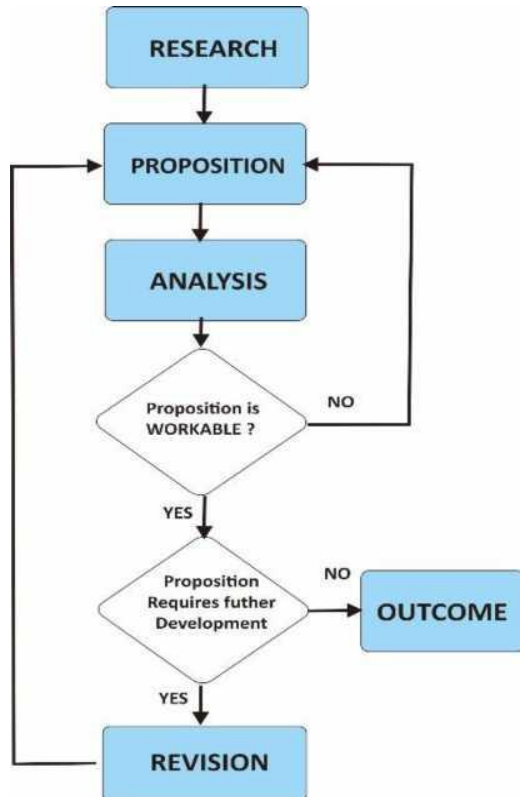
2.3. Serbest Çizim ve Tasarım Süreci

Tasarım etkinliği sezgi, cehalet, bilgi ve zekanın dengelenmesi olarak tanımlanabilir. Bir tasarımcının endişesi, bu bilgileri karar vermede öncelikler, verimlilik ve etkinlik arayışında kullanmaktır. Bu, tasarım aracının önemine vurgu yapar. Bu süreçte çizimin bir tasarım aracı olarak kullanılmasının temel olarak tasarım etkinliğinin kaydedilme ve yeniden yapılandırılması amacıyla olduğu sonucuna varılabilir. Temel amaç, bir tasarım sorununun karmaşıklığını basit bir temsile dönüştürmektir. (Mesugi, 1996).

Mimarlar, tasarım sürecinin birçok yönü için eskizleri kullanırlar. Bir mimar için çizim, bir projenin başlangıcında bir kavramı keşfetmek için bir mod olabilir, ancak tasarım sürecinin tüm aşamalarında ve hatta bina inşa edildikten uzun süre sonra gözlemsel bir kayıt olarak kullanılabilir.

Tasarımdaki sürecin durumu çok spesifikdir. Tasarlamanın doğru bir yolu yoktur (Makstutis, 2018). Temel olarak, tasarım problem çözme ve yinelenmeli bir süreçtir, çünkü döngüsel olarak devam eder ve bir kez gerçekleşmez. Günümüzde bina veya yapı

çevre tasarımı çağdaş durumlar da bir hizmet faaliyetidir, çünkü mimarlar bir tasarım ihtiyacı için tasarım iletişimi ve yanıt sağlamalıdır. Günümüzün bina tasarımı zorluğundaki çatışmayı, verimliliği ve estetiği yönetmenin en iyi yöntemlerinden biri, tasarım süreciyle birlikte grafik düşünme araçları sunmaktır.



Çizelge 2.1. Tasarım Süreci, Makstutis, 2018

İletişimin bir yolu olarak, grafik görüntü, ilk araştırma, envanter verileri ve site için analizlerin gözlemlenmesinden, bir tasarım sorununun tanımlanmasına, değerlendirme ve analize, kavramların ve ön tasarımın araştırılmasına, geliştirme tasarımının detaylandırılmasına kadar mimari çizimin teknik ve ayrıntılarının iyileştirilmesine kadar mimari tasarım sürecinin ayrılmaz bir parçasıdır.

Tasarım sürecinde birkaç model vardır. RIBA'nın tüm süreci 7 aşamada düzenlenen "Çalışma Planı" varken, AIA'nın "Tasarımın Beş Aşaması" vardır. İngiltere'deki Tasarım Konseyi, tasarım süreci modelinin "Çift Elmas"ına sahiptir. Tasarım sürecinin tüm modelleri tasarım, Kavramsal Tasarım, Geliştirme Tasarımı ve Teknik Tasarım hazırlama adımına ayrılmıştır. Tasarım sürecinin bu aşamasının her adımında, serbest çizim hala önemli bir role sahiptir.



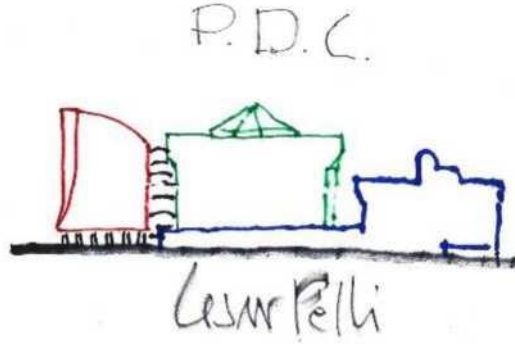
Şekil 2.27. Mekan gözlem eskizleri,
Laseau 2001

Paul Laseau, tasarım sürecinin her adımında, özellikle arama ve tanımlama tasarım sorununa hazırlık adımında, site, form ve fonksiyonel analiz için grafikler yapmak, kitle kompozisyonu için alternatif eskizleri keşfetmek, ilk veya temel fikri tanımlamak, tasarım ve son sunum adımını geliştirmek için süreci sürdürmek için serbest çizimin rolünü çok iyi detaylandırmıştır. Ching esas olarak kapsamlı bir çizim sistemi ve sunum tekniklerinin grafik kompozisyonunu üretme çabası içindedir. Temel çizim elemanlarının kullanımında Laseau'nun

daha organik çizgiler kullandığı, Ching'in ise düzgün ve düzenli çizgiler kullandığı görülmektedir.

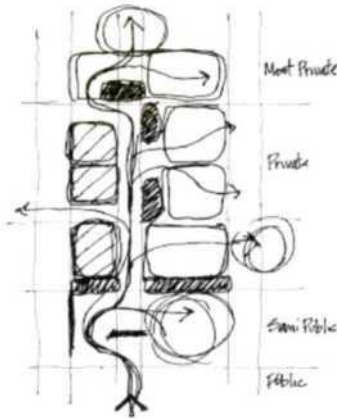
Gözlem çizimleri en organik çizim türüdür. Metinsel veya görsel notları işlemek için kaba, pürüzsüz, düz, kavisli, çapraz çizgilere kadar çeşitli çizgi türleri kullanılacaktır. Burada grafiği gözlem faaliyetleri boyunca bilgi veya not üretmek için gerekli olacak bazı tipografi, çeşitli semboller, diyagramlar, sayılar ve metinlerle birleştirmek de önemlidir.

Tasarım sürecinde önerme aşamalarında önemli olan temel tasarım fikridir. Temel tasarım fikirleri, tasarımın vizyonuna veya amaçlarına dayanan unsurları oluşturan arkitektonik ilkelerin araştırılması anlamına gelir. Bu, çeşitli çizgiler, şekiller, doku ve renklerle zengin olan şekil, form ve mekan desen düzenleme fikri ile ilgilidir.

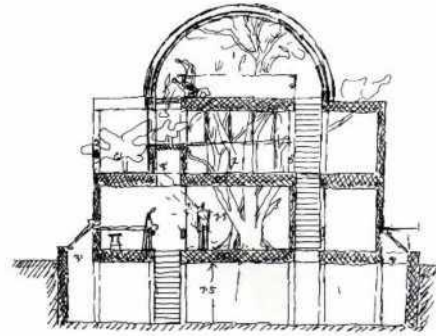


Şekil 2.28. Teklifi için temel fikir eskizi, Cesar Pelli

Daha sonra analitik aşamada, genellikle çizim türü, mekan ilişkisi olasılığı, mekan deneyimleri açıklaması, sentetik görselleştirme veya alternatif mekan sistemi fırsatı gibi düşünmeyi keşfetmek veya değerlendirmek için çoğunlukla çizgi ve şekillerin bir kombinasyonunu kullanacaktır. Grafikler, açıklamalarla desteklenecek tasarım fikirleri üretmek için ihtiyaç duyulacak diyagramlar, tipografi ve metinlerle işlenecektir. Nasıl biçimlendirileceği, yapı veya altyapının teknik değerlendirmelerine dayanan temel geometrik şekilleri anlama girişiminden daha fazlasıdır. Daha çok organize birlik kalıpları ile güzelliğin uyumu içinde oluşmuş küçük unsurlardan oluşan bir güzellik ifadesidir.

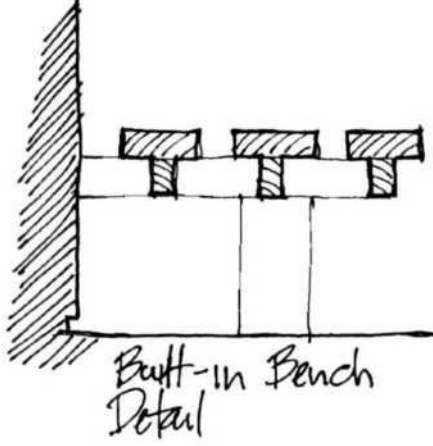


Şekil 2.29. Zonning & Sirkülasyon fikri eskizi.



Şekil 2.30. Geliştirmefikri eskizi

Tasarım geliştirme aşamasında, soyut veya vizyoner ifadeye sahip temel veya ilk fikirler daha açıklayıcı ve rasyonel çizime dönüşecektir. Ayrıca tutarlı site planı, mekan

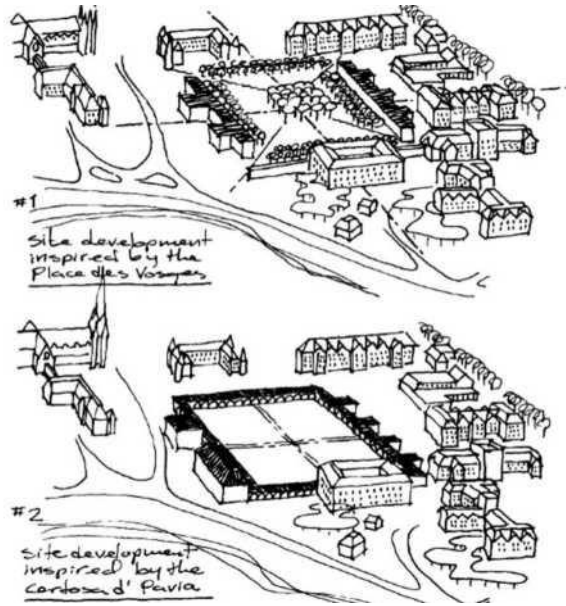


Şekil 2.31. Detil Tasarım eskizi,
Laseau 2001

organizasyonu ve malzeme ve yapısal sistemlerin detaylandırılması ile tasarım çizimi daha büyük bir boyut, oran ve ölçek hissi gösterecektir. Bu aşamada bile, bir oda mobilyalarının, pencerelerin, döşemenin, mekanik sistemlerin ve bir dizi özel peyzaj elemanının tasarımını sabitlemek gibi çizimin daha da gelişmesi çok mümkündür. Parçaların her biri için konseptler tüm odanın tasarımı bağlamında geliştirilmiştir.

Detil tasarım çizimi birçok görünümde ayrıntılı olarak açıklanır, ancak bir şeyin nasıl bir araya getirildiği ve nasıl görünmesi gerektiğinin önemi ve ayrıca, yakın çizimler veya çizimler ayrıntının bağlamını göstermelidir. Detil çizimleri sadece birkaç ölçek ve hassasiyet düzeyine yakınlaştırarak görüntüleri göstermekle kalmaz, aynı zamanda daha önemli olan öğelerin mantıksal ve net bir şekilde diğer öğelere karşı bağlamıdır. Yapının ayrılmaz bir parçası olarak birlikte nasıl çalışacağına ilgi duyabiliriz. Bu nedenle, bağlamı netleştirmek için çeşitli çizgilerin ve tipografinin kullanılması, ayrıntılı bir tasarım çizimlerinde gerekli bir görsel ifadedir.

Büyük ölçekte, temelde serbest çizim yaklaşımı bina ölçeği ile aynıdır. Masterplan veya şehir manzarasında serbest çizim veya çizimlerin, çizgiler, alanlar ve



Şekil 2.32. Masterplan Çizim, Rowe, 2012

dokular veya renkler gibi temel unsurları işleyerek mekansal organizasyon fikrini göstermesi gerekir. Mimari ifade artık mekanlar arasında değil, binalar arasında veya bölgeler arasındadır ve bina veya şehir unsurlarının (peyzaj, güneş, ağaçlar) nasıl yaşanacağı ve mekânların anlaşılmasının temel karakteri olarak algılanacağı veya mekân deneyiminin bir ifadesi olarak algılanacağı gibi mimari ilke düşüncesini gösterecektir.

Yaratıcı tasarım faaliyetlerinde, genellikle grafik döngüsel geri bildirimle aktarılacak olan yinelemeli bir süreç vardır. İşlemin her adımı muhtemelen grafik ifadesinin farklı karakterine ihtiyaç duymaktadır. Mimari ifade, bir tasarım düşüncesinde kimlik, canlılık, stil ve tutarlılık ile ilgilidir. Bu elbette tasarım fikirlerinin yaratıcı ve çekici bir şekilde nasıl görselleştirilebileceğiyle ilgilidir. Uygulanan bir çizim veya serbest çizim, bu ifadeyi üretmek için çok ölü olacaktır.

Grafik düşünme kavramı, çizim veya çizimin tasarımcının düşüncesini destekleyebileceğinin tanınmasıyla büyümüştür. Grafik imge ve düşünce birdir, birliktir. Bir mimar için vazgeçilmez bir fakültedir. Serbest çizim veya eskiz yaparak, grafik öngörülemeyen veya daha önce istenmeyen şeyleri ortaya çıkarabilecektir. Grafik görüntü, mimari tasarım süreci için yaratıcı düşüncenin temel yönleri olan hayal gücünün geliştirilmesinde temeldir.

III. SERBEST ÇİZİM METODOLOJİSİ

Araştırmanın uygulanmasında 2 metodolojik model bulunmaktadır. Bunlardan ilki, araştırma metodolojisi olarak kullanılan aksiyon araştırması ve serbest çizim deneysel öğrenmede kullanılan serbest çizim yöntemleridir.

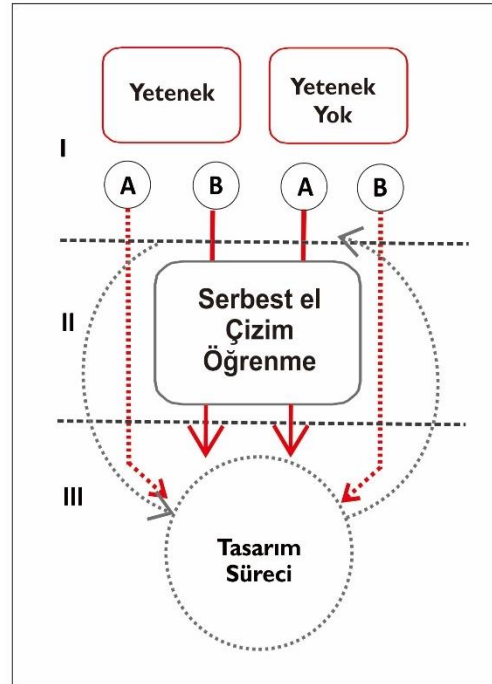
3.1. ARAŞTIRMA METODOLOJİSİ

Bu araştırmadaki metodoloji, varsayımsal serbest çizim becerisinin hala önemli bir role sahip olduğu ve tasarım düşünme sürecini destekleyen ve geliştiren önemli bir faktör olan grafik öğrenme metodolojisidir.

Nitekim, pratik olarak bu öğrenme sürecinde kullanılabilir ve yararlı metodoloji genel olarak mimari eğitim olabilir.

Ayrıca, bu metodoloji, mimari tasarım düşünme sürecinin bir parçası olarak serbest çizim yaparak öğrenmeyi uygulayacaktır.

Pratik olarak, bu yöntemler temel yeteneği tanımlamak için basit bir değerlendirme ile başlatılacaktır. Bu yeteneği belirlemenin temeli, çizimin aktarmaya çalıştığı mimari ifade fikirlerinin kriterlerine dayanmaktadır. Temel geometri, mekân unsurlarının dizilişi fikri ve mekânın derinliğini çizgilerdeki varyasyonlarla gösterme çabaları, bu yetenek bölümünün temelini oluşturan 3 şeydir.



Çizelge 3.1. Araştırma metodolojisi Serbest Çizim Öğrenme Süreci ve Prosedürü, Budiman 2020

Bu, çizgilerin karakterine veya nesnelerin şeklinin ve boyutunun doğruluğuna bağlı değildir.

- (I). Öğrenme sınıfı, serbest çizimde temel yetenekle ayrılan 2 grup üzerinde gerçekleştirilmiştir. Yeteneğin temeli basit değerlendirme, çizgi veya geometrik şekiller veya formlar gibi temel öge çiziminin karakterine dayanmaz. Ancak mimari ifade hakkında daha fazla bilgi, kontrast değerlerini, alan derinliğini ve genel olarak nesne kompozisyonunu görüntülemek için çizgi varyasyonlarını işleme girişimi var mıdır.
- (II). Her grupta katılımcıların yarısı metodolojik yardım yoluyla denetlenecek ve yarısı metodolojik gözetim veya yardım olmadan çizim işleminden geçecektir. Bu adımda, katılımcılar serbest çizim öğrenme yöntemlerini ve uygulama programını ve öğrenme etkinliklerinin hedefini alacaklardır. Bu dünyadaki varoluş algısı, hissi ve hareketi birbirinden ayrılmaz (Lee, 2014). Bu nedenle, uygulamalar mimari ifadeyi keşfetme açısından estetik algıyı organize etme yeteneğini güçlendirecektir.
- (III). Serbest çizim öğrenme yöntemlerine dayanarak, öğrenciler tasarım sürecini oluşturacaklardır. Süreç boyunca katılımcılar arasında işbirliğine dayalı tartışmalar ve fikir alışverişi yapılmıştır. Çizimlerdeki deneyimleri paylaşmak çok önemlidir ve katılımcı, fikri çizimler (döngü ve yinelemeli süreç) ile detaylandırmak için tasarım sürecini değerlendirebilir ve bir keşif yapabilir. Tasarım süreci analiz veya geliştirme aşamasına geçmiş olsa da, örneğin çizgilerin pratiğini tekrarlamak boşuna bir şey değildir. Bazı zamanlar, aşağıdaki grafikte gösterildiği gibi yöntemlerin tüm süreci yeterince yararlı olmuştur.

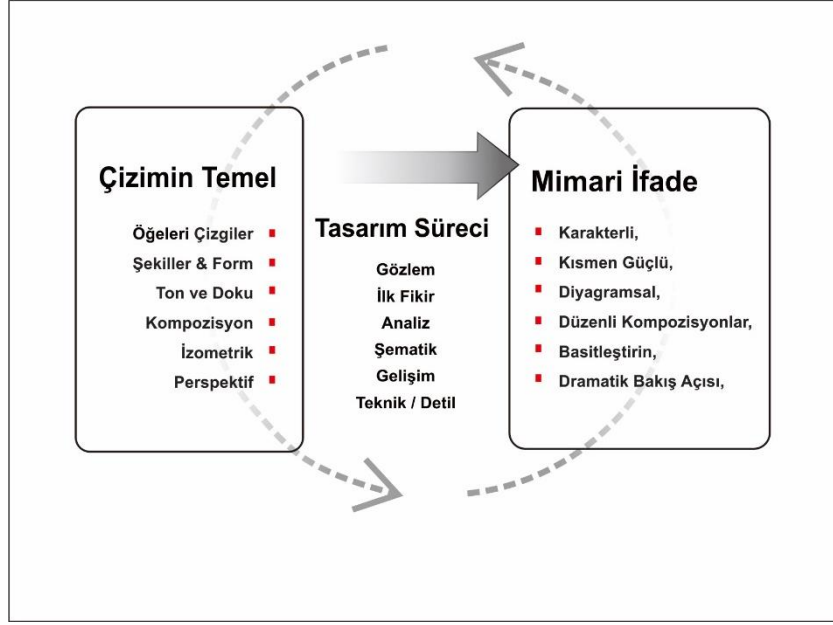
3.2. SERBEST ÇİZİM METOLOJİSİ

Bu serbest çizim metodolojisinin uygulanmasında iki önemli şey, çizimin temel unsurları ve temel mimari ifadelerdir. Temel öğeler çizgiler, geometrik şekiller ve perspektiflerdir, temel mimari ifadeler ise kontrast ve ritim olan temel karakter mekan değeri (mekan derinliği ve kompozisyon) ve temel estetikdir.

	Laseau	Ching	Hanif
Temel Anlayış	Düşünmenin Bir Yolu Olarak Çizim Gözlem, Algı, Ayrımcılık ve Hayal Gücü	Mekan Düzen Sistemlerinin Bir Yolu Olarak Çizim Taslak Oluşturma, İşleme, Gözlem ve Hayal Gücü	Mimarî İfadelerin Bir Yolu Olarak Çizim Araştırma, Arkitektonik İlke ve Karakteristik Fikir
Temel Öğeler	Çizgiler Tonlar, Doku Süs Detil	Çizgi Tonları, Doku 2D Form Perspektifi	Çizgiler, Şekiller ve Form Karşıtlığı Izgara ve Kompozisyon
Tasarım İlkeleri	Boşluk derinliği Karşıtlık Birlik ve Uyum	Ölçek Oranı Düzen Çerçeve Kompozisyonlar	Yaratıcı Kompozisyon için Izgara Öğeler için basitlik Boşluk derinliği
Tasarım Süreci	Sorunların Tanımlanması Analiz İlk Kavram Gelişme	Kapsamlı Çözümler Çizim Sistemleri Grafik Gösterimleri	Temel Çizim Becerisi ve Mimari anlatım Tasarım Düşüncesi

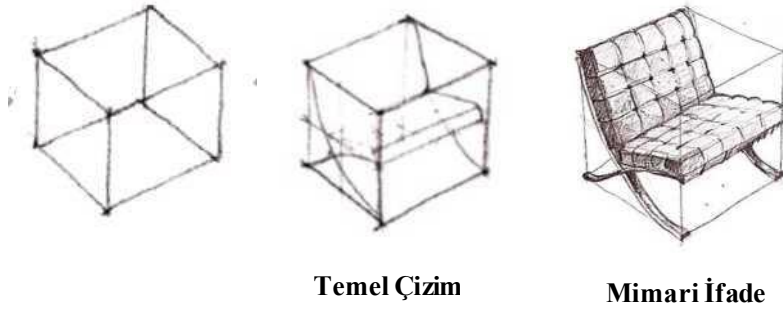
Çizelge 3,2. Temel Kavram Serbest Çizim Öğrenme

Yukarıdaki temel konseptte dayanarak, serbest çizim yöntemi ilkesi, çizimin temel unsurlarının hazırlanması ve daha sonra estetik deneyler ile ifadenin yaratıcı bir şekilde araştırılması ile geliştirilmiştir.



Çizelge 3,3. Serbest Çizim Öğrenme Yöntemi

Tüm deneyler pratik olarak tasarım fikrinin ruhunu veya karakterize edilmiş çizgiler, alanların derinliği, dinamikler/ düzenli kompozisyon, kısmen güçlü ton kontrastı ve temsili kimlik gibi temsili ifadeyi bulur. Örneğin, tasarım süreci analiz veya geliştirme aşamasına geçmiş olsa da, çizgilerin pratiğini tekrarlamak boşuna bir şey değildir. Bu serbest çizim yönteminin prensibi, çizimin temel unsurlarının hazırlanması ve daha sonra estetik deneyler ile ifadenin yaratıcı bir şekilde araştırılmasıdır. Çizimin temel öğeleri çizgiler, şekiller ve form, kompozisyonlar (karakterleriyle birlikte), izdüşümdür. Bu öğeler, şekilleri, formu veya şekli keşfetmek için karakterize çizgi denemesi, güçlü kimliği keşfetmek için kısmen kontrast, belirlenen birliğe diyagram kombinasyonu veya dramatik görseli aramak için dramatik bakış açısı gibi bir deneysel mimari estetiği ile mimari ifadeyi keşfetmek için yeterince kullanılacaktır.



Şekil 3.1. Temel Çizim ve Mimari İfade

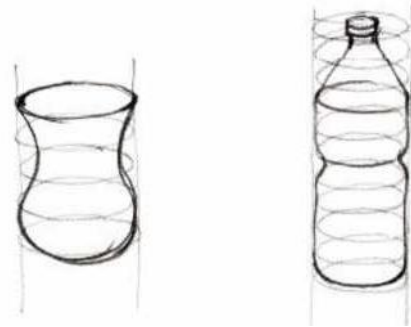
3.2.1. TEMEL ÇİZİM BECERİSİ

Çizgilerin çizimin ruhu olduğu konusunda hemfikiriz. Çizimin temel becerisi her zaman çizgi anlayışı ile başlatılacaktır. Bina tasarımı ile ilgili fikirler, bu çizgilerin akış ve hareket etme konusunda nasıl farklı bir yolu olacak olursa olsun, çizgilerden başlar. Çizgilerin önemini birçok örnek ve alıştırma ile anlamak, serbest çizim öğreniminde çok önemlidir.

Çeşitli çizgi tipleri, farklı siyahlık niyet veya basınç dereceleri ile çizgi uygulamaları yapmak çok önemli temel becerilerdir. Çizgilerle, hem 2 boyut şekli hem de 3 boyut formu olmak üzere çeşitli şekil ve formları işleyebiliriz.

Çizgilerin zengin dokusunu keşfederek, aynı zamanda malzeme teşhir fikirleri üretecektir.

Teorik olarak, çizgilerden, ton, doku, şekil ve form olan diğer önemli çizim unsurlarını keşfedebilir ve geliştirebiliriz. Ton, siyahlık aralığı veya görüntünün keskin-karanlık değerinin kademeli olmasıdır. Güzellik izlenimi, karanlık ve parlaklık ton etkisinin yanı sıra nesnenin öğelerine uygulanacak doku ile işlenebilir. Genel olarak, ton değeri ve doku arasındaki kombinasyon, çizgi keşfinin zenginliği ile, mimari değer ve sağduyu güzelliği izlenimini ifade etmede önemli bir rol oynayacaktır.



Şekil 3.2.
Temel Arkitektonik Çizimi

Çizgilere göre, doğal veya resmi olarak şekilleri ve formları tanıtabiliriz. Doğal veya resmi geometrik şekiller veya form çizmek için, bir elips, dikdörtgen ve altıgen haline gelebilecek daire ve üçgen gibi bazı temel geometrik formlar çizerek başlayabiliriz. Bu uygulamalardan, ev, moda ve mobilya gibi çevremizdeki basit şeyler için serbest çizim uygulamalarına devam edebiliriz. Bir odadaki çay fincanı, mineral şişe, kalem kutusu, sandalye ve çöp kutusu, her zaman her tür medyayla çizebileceğimiz için çizebileceğimiz ilginç ev mobilyalarındandır.

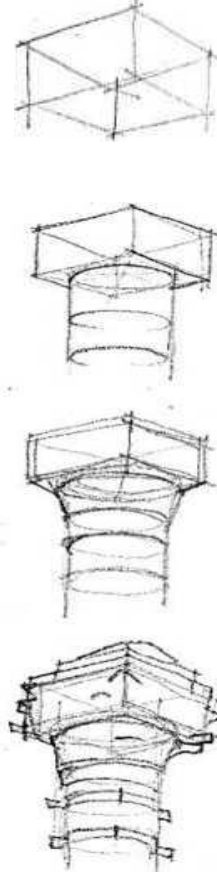
Ağaçlar veya insan gibi organik bir nesne çizerken akılda tutulması gereken şey, bu organik figürü doğal bir serbest çizgi karakteri ile ifade edebilme yeteneğidir. Bu, özellikle düz çizgilerin hakim olduğu teknik çizimlere odaklanan tasarımcılar için kolay olmaktan uzaktır. Bu tür ağaç çizimi, odağı teknik çizimler yapmaktan doğal olarak etkileyici bir çizgiye taşımak için geniş bir eğitim gerektirir. Bir ağacın parlaklığını ve karanlığını ifade etmek için uygun parçanın seçilmesi dikkatli bir gözlem gerektirir. Bununla birlikte, bu tür beceriler, bu nesne için serbest çizim becerilerini geliştirebilecek geniş bir eğitimle yerine getirilecektir. Her zaman her türlü durum için geçerli olan bir düzen vardır.

Çizim elemanının temeli olarak çizgilerle ilgili olarak, günümüzde giderek baskın ve yoğun olan dijital teknoloji kullanımının gelişimi, kalıplaşmış çizimler üretme eğilimindedir. Bu nedenle, birçok çizim türünde pratikler sağlamak, tasarım sürecinde farklı zihniyetler üretmek giderek daha gereklidir. Kaba soyuttan somut eskizlere, kavramsaldan algısal eskizlere, tasarım sürecinin her adımında estetik bir deney denemek gereklidir. Yukarıdaki tüm keşifler, çizimlerin belirgin bir izlenimini ve benzersiz bir ifadesini üretecektir.

3.2.2. ARKİTEKTONİK İLKELER

Bu ilke, tüm formun mantıksal unsurlarla yapısal ve sistematik olarak nasıl bir birlik unsuru haline geleceğini içerecektir. Temel geometrik anlayış, 2D veya 3D ile ilgili olacaktır. Doğal veya resmi, geometrik veya organik her mimari form, her zaman kurucu şekli ve temel formu ile izlenecektir. Ustaca çizgi egzersizleri, arkitektonik duyarlılığı geliştirmek için faydalıdır. Sadece kurucu unsurlarının oluşumunun izini sürmekle kalmaz, aynı zamanda kurucu unsurların doğası ve maddi karakterini de izler.

Dolayısıyla, arkitektonik anlamın özü, anlayış biçiminin unsurları tarafından tektonik veya stereotomik yaklaşımla nasıl oluşturulduğuna veya düzenlendiğine dayanır. Ve form, yapının veya altyapının teknik değerlendirmesine dayanan temel geometrik formları anlama girişiminden çok daha fazlasıdır. Bu daha çok, bir güzellik uyumu içinde oluşturulmuş binlerce veya sayısız minik elementten oluşan bir güzelliğin ifadesidir, yoksa diğer binlerce veya milyonlarca diğer elementle birlikte küçük bir temel geometrik oluşum, daha büyük ve kudretli yeni ayırt edilen bir forma dönüşebilir.

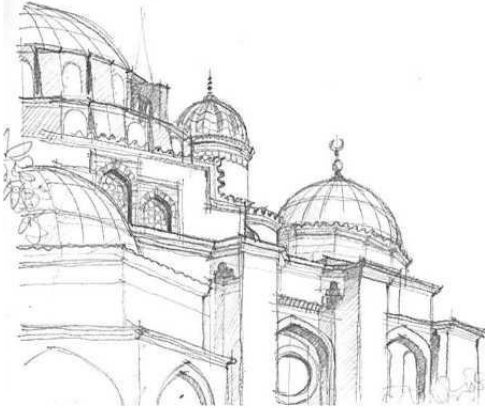


Şekil 3.3.
Temel Arkitektonik Çizimi

3.2.3. KOMPOZİSYON

Unsurların belirli düzen ilkelerinde nasıl organize olacağı ile ilgili olacaktır. Kompozisyon, parçaların bir bütün oluşturacak şekilde planlı bir şekilde düzenlenmesidir. Mimaride kompozisyonun temel prensibi müzik, yazı, film, tipografi, resim ve malzemelerdeki kompozisyonla karşılaştırılabilir. Mimarlar, bir bütün olarak tam performansta görüntülenecek bir ana fikri ifade etmek için binaların kavramlarını, alanlarını, bağlamlarını, işlevlerini, deneyimlerini veya öğelerini oluşturur. Eskiz yaparak, çizimlerimize taşınan ve onlara benzer bir düzen duygusu veren bir estetik düzen

bilinci geliřtirebiliriz.



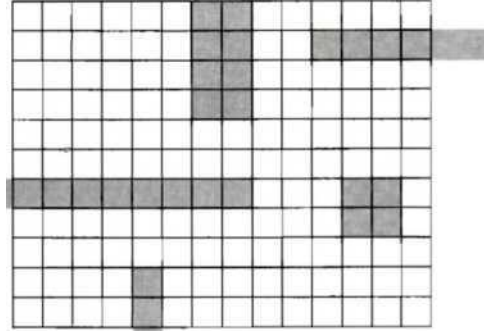
Őekil 3.4.
Mimari Kompozisyon

Bazı malzemelerin kapı, pencere ve duvar gibi yapı elemanlarının örüntüsü, mimari tarz ve tasarım konsepti ile en uygun ifadeye göre uygun gözlem ve düşünmeyi gerektirir. Bunun için, unsurların bir yönerge organizasyon düzeninin oluşturulmasına yönelik düzenlemenin temelini oluşturacak bir araca ihtiyacımız vardır. Tasarımcının insanların fikri anlamasını sağlayan araçlar ve görsel belirsizlik olmadan fikrin dengesine, benzerliğine ve devamına saygı duyulmasını sağlayan araçlar. Bu amaç için uygun bir yöntem ızgara sistemidir.

3.2.3.1. Giriş Iızgara

Grid, “tasarımcıların yaratıcı konseptlerin geliştirilmesi için bir çerçeve sağlama temel amacıdır ve hiçbir modüler sistem sezgisel düşünce ve yenilik olasılığını dışlamamalıdır.” (Hurlburt - Brinson, 2008). Yaratıcı tasarım sürecini desteklemek için serbest çizim öğreniminin geliştirilmesinde ızgara sisteminin yararları veya avantajları ve dezavantajları vardır. Grid aslında bir organizasyonel cihaz olarak düzen oluştururken tasarımcıya yardımcı olabilir. Bu sıranın önemi tasarımcılar için hayati önem taşımaktadır çünkü tasarım süreci için mantıksal

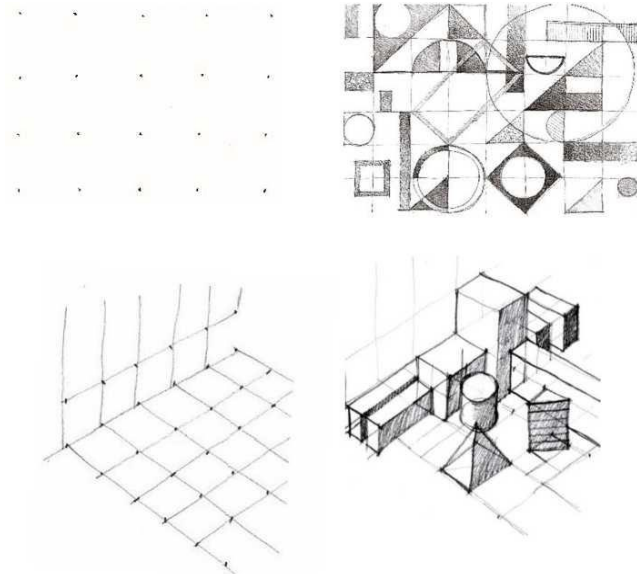
geliştirme kriterleri sağlamaya yardımcı olacaktır. Tasarımda düzen kurmak için mantıksal yaklaşım ızgara yapılarının kullanılmasından geçer. Ancak genel olarak, aklımızda, ızgaranın kullanımı her zaman yapıcı modla ilişkili olacaktır ve tasarımcı bu şekilde düşünürken yaratıcılığın akışı bastırılır.



Şekil 3.5.
Izgara Kompozisyon

3.2.3.2. Izgara ve Tasarım Kompozisyonu

"Izgara sistemi bir yardımdır, garanti değildir. Bir dizi olası kullanıma izin verir ve her tasarımcı kişisel tarzına uygun bir çözüm arayabilir. Ancak ızgarayı nasıl kullanacağımızı öğrenmelisiniz; pratik gerektiren bir sanattır" (de Ville,2020). Bir tasarımcının ızgarasını sıradan çizim sayfalarından ayıran faktörler, ızgaranın orantıya olan saygısı ve tasarım sorununa çözümlerle uyumluluğudur. Bir ızgara kullanarak, tasarımcının mekanik formu, tasarımın kalitesini belirlemeye yardımcı olan estetik düşüncelerle uyumlu hale getirmesinin iki yolu vardır. Yollardan biri, kendi doğal ve sezgisel orantı duygusunun kullanılmasından, diğer yol ise matematikçiler, sanatçı-tasarımcılar ve mimarlar tarafından tasarım tarihi boyunca geliştirilen belirli sistematik oran ilkelerinin uygulanmasından geçer. (Brinson, 2008).

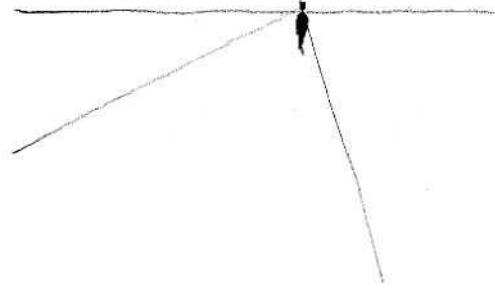


Şekil 3.6 2B ve 3B Serbest
Çizim Yöntemi İçin Temel
Kompozisyon Rehberi
Olarak Izgara

Izgara tarafından geliştirilen temel düzen anlayışı, mimari mekan kompozisyonlarında çok önemlidir. Çeşitli desenler üzerinde çizim becerilerimizi geliştirmek için ızgaraya dayalı olarak bu temel formların çeşitli kompozisyonlarını uygulamamız gerekir. Bu temel geometrik çizim işlemi yavaş yavaş iki boyutlu ve üç boyutlu desenler ve kompozisyon haline geliştirilebilir. Bu esas olarak, tasarıma yapı kütlelerinin formlarının ve bileşiminin gelişim sürecinde gerekli olan hayal gücü için önemlidir.

3.2.4. PERSPEKTİF

. Perspektif muhtemelen çizim teorisinde ve tarihinde geliştirilen en önemli yöntemdir. Perspektif öğrenme, görmenin 'doğru' yolunu uygulamak anlamına gelir. Perspektif ilkelerinin anlaşılması burada ve çizimin daha doğal bir şekilde anlaşılmasına yardımcı olacaktır. Perspektifle, görüntü, gözlemcileri tüm duyuyla ve tüm hayal güçleriyle çizimin keyfini çıkarmaya daha fazla dahil edecektir. Perspektif teknikleri ile çizim yapmanın bir diğer amacı da mekansal yapı konusunda daha net ve gerçekçi olmaktır.

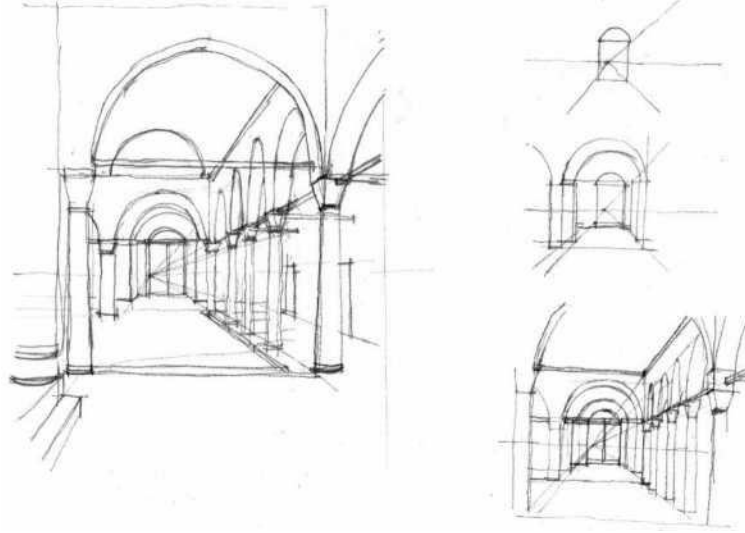


Şekil 3.7. Temel Perspektif

Perspektif çizimin iki ana yönü, ufku nasıl iyileştirileceği ve ufuk noktalarının nasıl tanımlanacağıdır. Çizgileri veya temel form ve şekilleri çizmek gibi daha önce açıklandığı gibi temel çizim becerisinden daha fazla uygulamaya ihtiyaç duyar. Perspektifin gücü, gerçekçi bir izlenime sahip bir görüntü üzerinde kapsamlı bir durumun ortaya çıkmasıdır.

İşte mimari çizim ile sanat çizimi arasındaki temel farklardan biri budur. Bazı durumlarda sanat çizimi, özellikle soyut stil, sürrealizm veya dışavurumculuk çizmek veya boyamak için bu perspektif ilkelerini göz ardı edebilir. Bu arada, mimari çizim her zaman çeşitli ufuk konumlarına ilişkin bir perspektif hesabına sahiptir.

Ufuk noktası, çizecek nesnenin çeşitli formlarının referans noktalarının konumudur. Mevcut durum veya mekandaki çeşitli nesnelerin bileşiminin desenine bağlıdır. Elementlerin bileşiminin yol veya sokak boyunca yön desenlerinden oluşan bir desen oluşturduğu sokak veya koridor alanının atmosferini çizersek, onu bir ufuk noktası kullanarak çizmemiz daha uygun olacaktır. Farklı bir durum, dramatik gerçekçi boyutsal bir şeklin etkisini üreten bir açıdan gerçek bir nesne çizmemizdir. Böyle bir durumda, 2 ufuk noktası ile çizmek daha uygun olacaktır. Bu arada, sınırlı medya formatlarına (kağıt) sahipken, son derece yüksek biçimli veya çok uzun bir nesne çizeceksek, 3 boyutlu perspektif daha yararlı olacaktır.



Şekil 3.8. Perspektif Uygulamaları

Perspektif becerilerini geliştirmenin en iyi yolu, bir iç mekanın çizimi, binanın dış cephesi veya kentsel alanın durumu ne olursa olsun, doğrudan konuma çizmektir. Gerçek durum, örneğin ufku yüksekliğini nasıl hayal edeceğinizi, uygun bir ufuk noktasının nasıl seçileceğini, nesnenin oranının nasıl çizileceğini ve bazı kısımlarda ton, doku ve gölgeler gibi bazı ayrıntılı açıklamaların nasıl yapılacağını anlamasını gerektirecektir. Birkaç kez yapılan uygulamalar önemli yetenekler sağlayacaktır.

Perspektif serbest çiziminin birkaç kez uygulamaları önemli bir yetenek sağlayacak, ufku analiz etme, ufuk noktasını belirleme ve mekansal yapının derinliğine ulaşmak için ton karanlığını keşfetmede etkinlik sağlayacaktır. Son olarak, bir aşamada,

karmaşık perspektifler çizme yeteneğimiz, en uygun perspektif çizim fikirlerini elde etmek için sadece birkaç basit çizgi gerektirecektir.



Şekil 3.9. Perspektif Uygulamaları

3.2.5. KENTSEL MANZARA

Bir kentsel manzara çizmek, karmaşık durumlar ve atmosferle ilgili olacağından oldukça çekici bir zorluktur. Tekrar ve tekrar, burada ihtiyacımız olan şey, sağduyu güzelliğinin ortak bir izlenimini vermek için işleri basitleştirmektir. Şehrin tüm unsurlarını aynı ayrıntı boyutunda sergilemeye çalışmak çok karmaşık olacaktır. Bazı mimari çizim örneklerinde yapmak mümkün olsa da, büyük bir çaba gerektirecektir ve zaman alıcıdır. İnsan gözleri, tüm öğeleri aynı ayrıntılarda kaydeden kameradan farklı çalıştığından. İnsan gözleri zihin ve duyuya bağlıdır, bu nedenle başka bir şeyin üzerine bazı şeylere öncelik vermek gerekir.

Yapay ve doğal unsurlardan oluşan kentsel bir atmosferin, dikey ve yatay çizgilerin hakimiyeti, ince ve doğal çizgilerin bir kombinasyonu, ton ve dokunun basitleştirilmesi ve uygun mekansal ölçeklendirmenin yönetimi ile basitleştirilmesi gerekir.



Şekil 3.10. Temel kentsel manzara çizimi

Şehrin çevresindeki unsurlar yapay ve doğal unsurlardan oluşmaktadır. Genellikle, kentsel manzara binalar, açık alan, ağaçlar, çiçekler, altyapı, su özelliği ve sokak mobilyaları gibi unsurlarla baskın olma eğilimindedir. Ana binanın görüntülenmesi için sert, düz ve ayrıntılı çizgiler gerekirken, diğer parçalar yumuşak veya zayıf çizgilerle çizilmelidir, sadece arka plan olarak ifade edilen bina bloklarının silueti. Bu arka plan, yeterli bir ufuk çizgisine sahip basit gölgede işlenebilir.

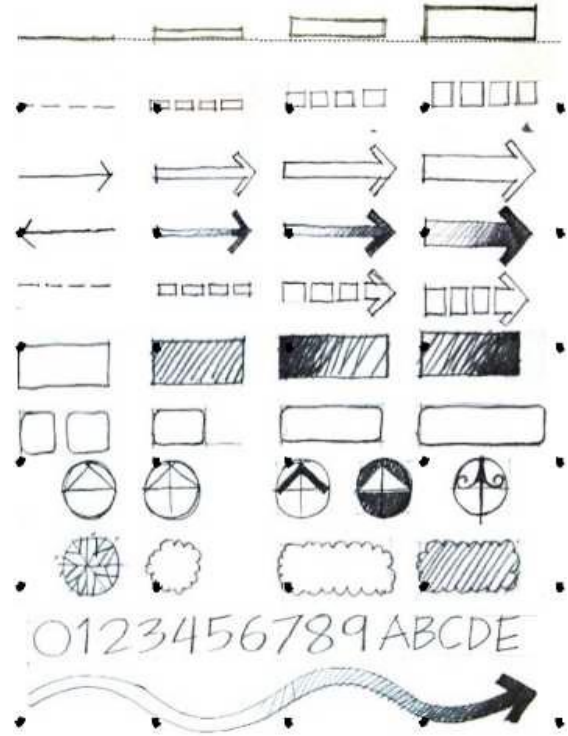
Dikkat çeken şey, bir bütün olarak temel kompozisyon olarak kullanılacak perspektif ilkesidir. Mekansal bir sokak durumu çizdiğimizde, bu durumda normal yatay bir bakış açısıyla ufuk noktasının bir perspektifini seçebiliriz. Kentsel manzaranın konumu daha geniş bir perspektiften bakıldığında, bazı ufuk noktalarıyla daha yüksek bir ufuk olasılığını araştırmamız gerekir. Çoğu zaman, kentsel bir atmosferin çizilmesi, makro mekansal bir çerçevenin genel bölge satır içi karakterini veya doğal ve yapay dokuyu entegre bir sirkülasyon yapısına sarılması için daha uzun bir hazırlık gerektirir.

Daha sonra, bazı simgeleri veya önemli simgeleri keskin ve basit formlarla çizmemiz gerekirken, diğer daha geniş kısım çizgi elemanı veya daha etkileyici tonlarla çizilir. Kentsel manzara genellikle sosyal boyutla ilgili kamusal atmosferle yerine getirilir. Bu nedenle, şehir atmosferini çizme becerisini geliştirmenin en iyi yolu yerinde doğrudan çizim yapmaktır. Bu yöntem, kentsel manzaranın çok boyutlu duyarlılığını artıracaktır.

3.2.6. GRAFİK DÜŞÜNME

Burada amaçlanan grafik, grafik düşünme prensibi ve grafik sunum teknikleridir. Bu düşüncenin temeli görsel iletişim ve kompozisyon anlayışı ile ilgilidir. Kendini tasarlama süreci, gözleme, analiz etme, hayal etme, keşfetme, deneme, ifade etme, tanımlama ve geliştirme gibi çeşitli biçim ve düşünme biçimlerini birleştiren karmaşık bir süreçtir. Yaratıcı bir süreç olarak, tasarım fikrinin anlaşılabilirliği için grafik görsel iletişimin bir yolunu gerektirir ve sürece uyum sağlamak için benzersiz ve yaratıcı bir iletişim yolu gerekir.

Eskizler ve çizimler ayrılmaz parçalardır ve bir iletişim ortamı olarak etkin bir şekilde hareket etmek için öğrenilmesi ve uygulanması gereken bir tür grafik iletişim olarak ayrılmazlar. Grafik iletişimi işlemek, çeşitli grafik öğeleri ifadesini işlemek anlamına gelir ve bu ilginç bir yaratıcı etkinlik olabilir, çünkü görüntüler, semboller, diyagramlar, gösterimler, harfler, metin, oklar ve renk gibi grafik öğeleriyle ilgilidir. 'Grafik düşünmenin tasarımı daha keyifli ve daha etkili hale getirebileceğine inanıyorum' (Laseau, 2001). Bunlar pano, panel veya poster tasarımı ve düzeninde kompozisyon ilkesi olarak görselleştirilecektir.



Şekil 3.11. Temel Grafik Öğeleri

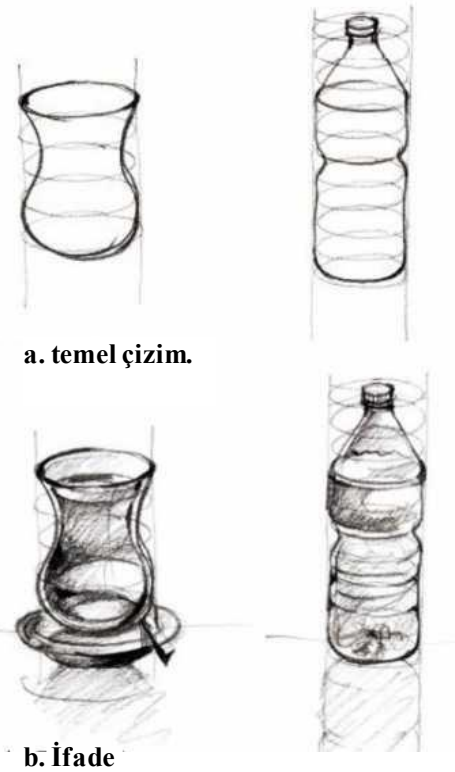
Bu önemli bir öğrenme konusudur, çünkü tasarım sürecindeki tüm serbest çizim ürünleri, başlangıç aşamasından, bir başlık, mimari problem beyanı, analiz, kavram, ilk fikir gibi, site planı, plan, yükseklik, bölüm ve perspektifler gibi geliştirme tasarımına kadar, tamamen grafik iletişim ve sunum malzemesi olarak düzenlenecektir. Gerçekten de açık, ilginç ve anlaşılması kolay olmalıdır.

İmgeleri ve anlatıları birleştiren bu sunumlar birlik ve uyumlu bir kompozisyon olarak düzenlenecektir. Bu nedenle, kompozisyonun odak noktası, elemanların birliği ve grafik alanının oynanması gibi estetiğin temel ilkelerinin eğitilmesi ve araştırılması önemlidir.

3.2.7. MİMARİ İFADE

Çizimi ifade edici bir araç olarak ayrıcalıklı kılan bir deneysel mimari estetik ile yaratıcı mimari fikri, bir asırdan daha kısa bir süre önce ortaya çıktı. On sekizinci yüzyılın ütopyik çizimlerinin yanı sıra - Boullée veya Ledoux'un vizyoner ifadeleri ve Piranesi'nin olası hapisaneleri - çizim, mekan özgürleştiğinde gerçek ifade değerini buldu ve özgür bir alan, açık bir alan haline gelebildi. (Allen, 2016).

Mimari desen ve kompozisyonlarda estetik ilkelerle ilgili olacaktır. Estetik, güzelliğin ve aynı zamanda çirkinliğin felsefi bir çalışmasıdır (Stolnitz Jerome, Sachari, Felsefe Ansiklopedisi, 2002). Serbest mimari çizim, sıradan insanlar tarafından kolayca sindirilen sağduyu güzelliği izlenimi yaratan özel bir karakteri korur.

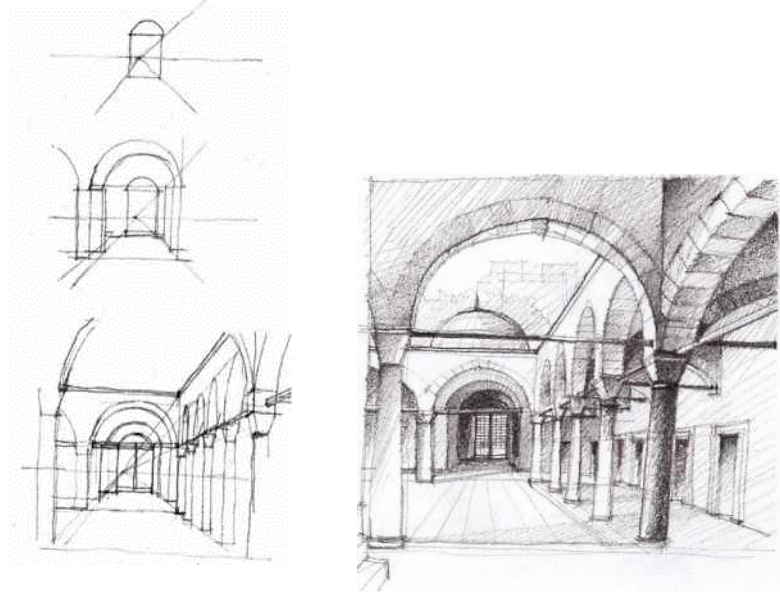


Şekil 3.12. Temel çizimden bir ifade geliştirme.

Bu gzellik ilkesi, kontrast, ritim, derinlik, denge ve birlik gibi uyumlu deęerleri izgi, Őekil, form, ton ve renk detaylandırmaları ve daha dramatik veya gereki izlenimler iin perspektif etkisi gibi uyumlu deęerleri ifade eden alıŐma dzeninde yatmaktadır.

İfade izimlerinin kendisi, gl kimlik duyguları iin nemlidir, nemli olduklarını ve onlara daha yakından bakmak iin zaman almamız gerektięini syleyen bir varlıktır. Eskizlerin izilme Őekli bu kaliteyi nasıl aıklar? Hem stil hem de yksek kontrast nemlidir, ancak eskizlerin akıŐkanlıęı bize mimarın yoęunluęunu ve gvenini anlatır. Mimarın elinin kaęıdın zerinde hareket ettięini neredeyse grebilir veya hissedebiliriz. (Laseau, 2001).

oluŐturma izimi geliŐtirmek.



a. Temel izim **b. İfade**

Őekil 3.13. Temel izimden bir ifade oluŐturma izimi geliŐtirme.

Serbest mimari çizim, tüm karmaşık konseptiyle kusursuz, eksiksiz ve tek bir resimle ifade edilen detaylarla tek bir sanat eseri resminden farklıdır. Serbest mimari çizim teknik çizimlerle desteklenecektir, böylece her bir parçanın görüntülenmesine öncelik verilecektir. Daha bütüncül bir atmosferi ifade etmek için mimari çizim ağaçlar veya insan figürleri gibi doğal unsurlarla tamamlanacaktır. Daha önce açıklandığı gibi, ağaçların mekansal kavramı vurgulamak için basitçe ifade edilmesi gerekebilir. Bu arada, insan figürlerinin, özellikle ölçeği ve kamusal ve özel alan derecesi açısından aynı nedenle görüntülenmesi gerekebilir. Bir ağaç, küçük bir gölgeleme etkisi ile basit bir yapısal form dalı ile basitçe çizilebilir. Bu arada, bir insan basitçe mekansal ölçeğe doğru temel oranların bağlamı temeline göre çizilebilir. Bu nedenle, bazı durumlarda, insan figürlerinin ifadesi, figürün silueti ile fazlasıyla temsil edilir. Gardırop detaylarından ve aksesuarlarından bahsetmeden, titiz detaylara ve yüzün veya vücudun diğer bölümlerinin özel ifadesine sahip bir insan figürü çizmek enerji israfı olacaktır.



a. Temel çizim.




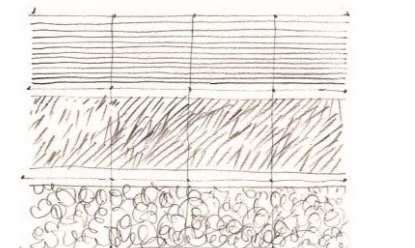
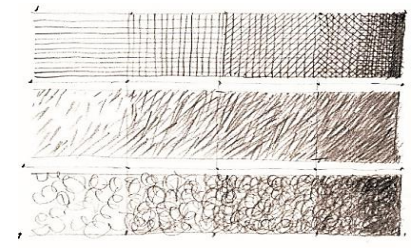
b. İfade


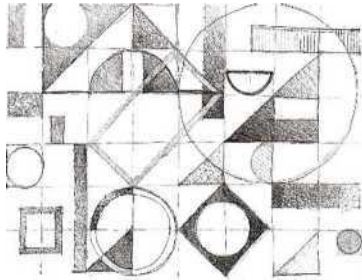
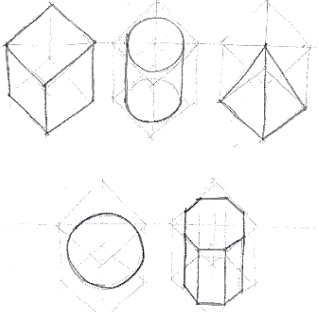
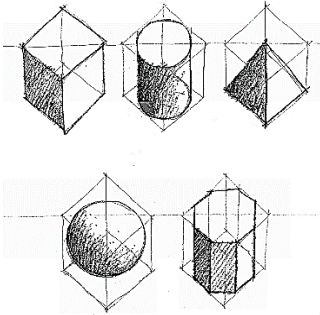

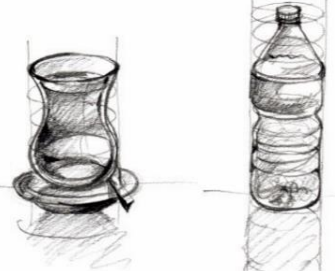

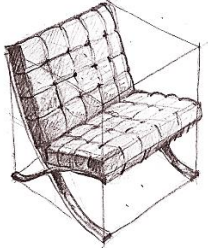
Şekil 3.14. Temel çizimden bir ifade kentsel manzara geliştirmek

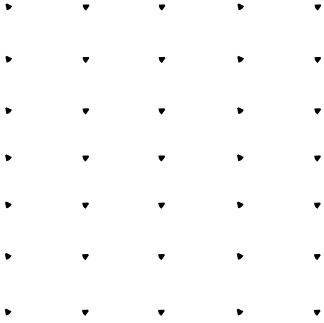
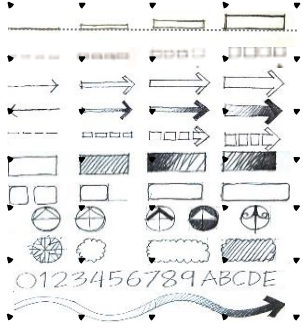
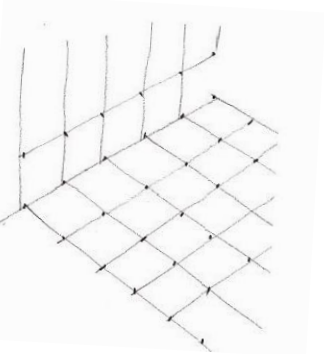
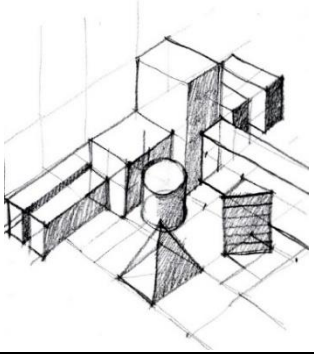
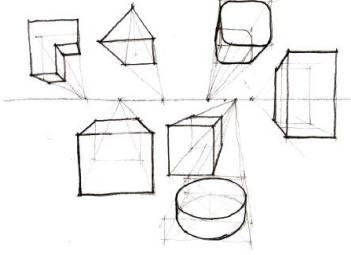
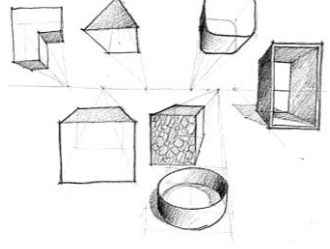
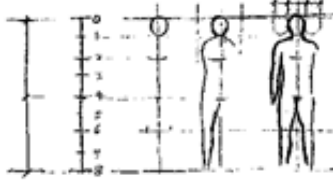

Yukarıdaki açıklamaya göre, serbest çizimde resim ifadeleri ile mimari ifadeler arasındaki fark, arkitektonik fikirler ile benzersiz eskiz tarzı arasında dengeli bir kalitede yatmaktadır. Çünkü çizimlerin güçlü stilini ve karakterini ortaya çıkarmak için bütünlük ve tutarlılıkla pratik yapmak gerekir.

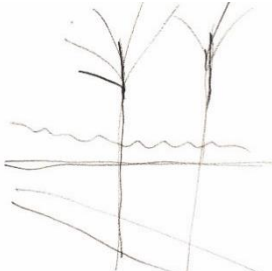

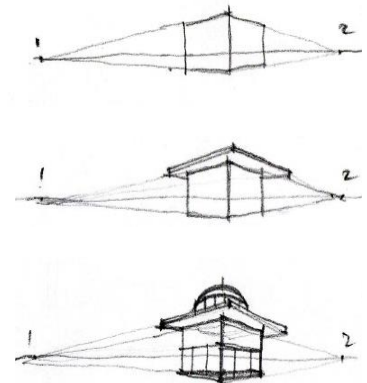

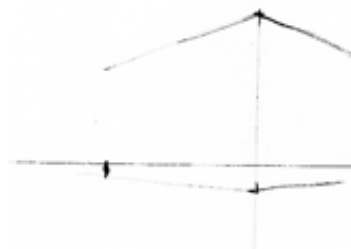

3.3. ÖĞRENME PROGRAMI



Bu öğrenme yönteminin ilkesi, temel çizgiler, şekiller ve nereden, ızgara (karakterleriyle birlikte), izdüşüm gibi çizimin temel öğelerinin hazırlanması ve daha sonra bir mimari ifadenin veya bir mimari ifadenin deneysel mimari estetik temel değerini (mekanların derinliği, dinamik kompozisyon, temsili izlenimler) yeterli bir şekilde dengelenmiş bir şekilde işlemektir.

Element	Temel Çizim	İfade
Çizgiler		
Çizgiler <i>Karakterle derecelendirme</i>		

<p>2D Formlar</p> <p><i>Karakterle derecelendirme</i></p> <p><i>Dinamik Kompozisyon</i></p>		
<p>3D Formlar</p> <p><i>Karakterle derecelendirme</i></p> <p><i>Kısmen Karşıtlık</i></p>		
<p>Basit Eşyalar</p> <p><i>Karakterle derecelendirme</i></p> <p><i>Kısmen Karşıtlık</i></p>		
<p>Basit Eşyalar</p> <p><i>Karakterle derecelendirme</i></p> <p><i>Basitleştirme detil</i></p>		

<p>Grafik İşleri</p> <p><i>Dinamik Oran</i></p> <p><i>Karakterle derecelendirme</i></p>		
<p>3D Formlar</p> <p><i>Karakterle derecelendirme</i></p> <p><i>Dinamik Kompozisyon</i></p>		
<p>Temel Perspektif</p> <p><i>Kısmen Karşıtlık</i></p> <p><i>Alan derinliği</i></p> <p><i>Temsilci Gösterim</i></p>		
<p>İnsan Figürü</p> <p><i>Dinamik Oran</i></p> <p><i>Temsilci Gösterim</i></p> <p><i>Detil'i basitleştirme</i></p>		

<p>Doğal çevre <i>Kısmen Karşıtlık</i> <i>Alan derinliği</i> <i>Temsilci</i> <i>Gösterim</i></p>		
<p>Bölgesel Perspektif <i>Dramatik Bakış</i> <i>Açısı</i> <i>Temsilci</i> <i>Gösterim</i> <i>Basitleştirme</i> <i>detil</i></p>		
<p>Perspektif Oluşturma <i>Dramatik Bakış</i> <i>Açısı</i> <i>Kısmen Karşıtlık</i> <i>Temsilci</i> <i>Gösterim</i> <i>Basitleştirme</i> <i>detil</i></p>		

Kentsel Manzarasi		
<i>Kısmen Karşıtlık</i>		
<i>Alan derinliği</i>		
<i>Temsilci Gösterim</i>		
<i>Basitleştirme detil</i>		

Tablo 3.1. Serbest Çizim Öğrenme Programı

SERBEST ÇİZİM YÖNTEM UYGULAMASI

4.1. Öğrenme Programı Hazırlama

Serbest çizim öğrenme programının hazırlanması, programın amacının ne olduğu, faaliyetleri, ihtiyaç duyulan araç ve gereçler, nesnelere ve program boyunca gerçekleştirilecek iletişim veya tartışma şekli tartışılarak gerçekleştirilir. Hazırlıkları tartışmak önemlidir çünkü diyalog ve serbest el çiziminin önemi konusunda farkındalık oluşturmak bu sürecin ana yönüdür.

Çevrimiçi öğrenme sistemi nedeniyle, serbest çizim öğrenme yönteminin uygulanmasına hazırlık tartışması video konferans kullanılarak gerçekleştirildi.

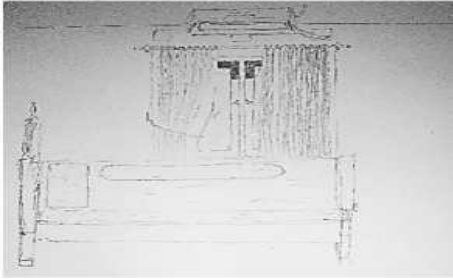
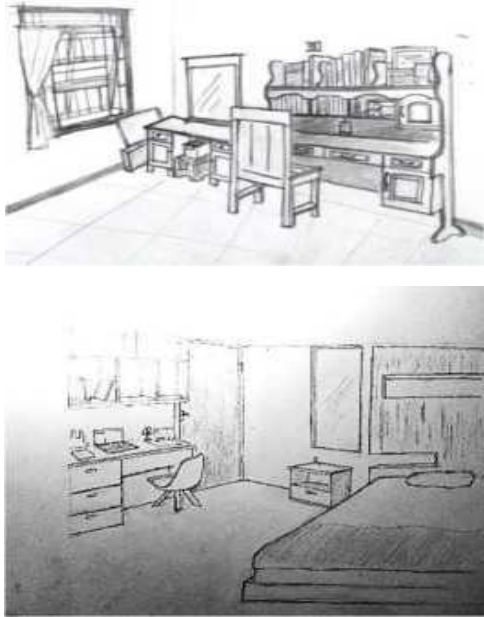


Şekil 4.1. Program hazırlama beyin fırtınası

4.2. Yetenek Değerlendirmesi

Serbest çizim yöntemleri, katılımcıların temel yeteneğini tanımlamak için bir değerlendirme ile başlatılacaktır. Yeteneği belirlemenin temeli, temel arketonik ifade kriterlerine ve estetik değeri yaratıcı bir şekilde ifade etme temel yeteneğine dayanmaktadır. Temel elementlerin (çizgi, şekil ve form) ve bu elementlerin düzenlenmesi gibi temel arketonik ilkeler temel şekil veya form çeşitliliğini ifade eder. Estetik ilkeleri ifade etmedeki temel yetenek, eskizin veya çizimin, kontrast etkisi olan alanın derinliği ve uyum kompozisyonlarının keşif fikri gibi yaratıcı şeyleri aktarmaya çalıştığı fikridir.

Tüm bu yetenek çizgilerin karakterine veya nesnelere şeklinin ve boyutunun doğruluğuna bağlı değildir. Katılımcılardan gelen çizimlerin birbirinden farklı stili, karakteri veya benzersizliği, tam olarak korunması ve geliştirilmesi gereken bir şey haline gelir. Pratik olarak, değerlendirme süreci aşağıda gösterilebilir.

Yetenek Yok	Yetenek
	
<ul style="list-style-type: none"> • Kötü arkitektonik birkaç geometrik varyasyon • Daha az ifade fikri yalnızca bir tür çizgi karakteri, basmakalıp ifadesi 	<ul style="list-style-type: none"> • Dinamik mimarîk keşif • Zengin ifade (mekan karakterinin)

Tablo 4.1. Yeteneğin Değerlendirilmesi

Kayımcı Grubu

Yetenek Yok				Yetenek			
Denetimli		Denetimsiz		Denetimli		Denetimsiz	
NS1	Cesario Nurfauzan	NN1	M Khusnul Kuluq	AS1	Ulya Rahmalia	AN1	Irma Nur Fatimah
NS2	Taufik Iskandar	NN2	Ilham Goval	AS2	Syafiq Riandika	AN2	Arfian Hanif
NS3	Zahra Kamiliya	NN3	Zaki Maulana	AS3	Cokro Susanto	AN3	HauraPutri Alliyana
NS4	Maritza Ayunala	NN4	Shabiquna Choir	AS4	Fatikhul Ikhsan	AN4	Andi Syaifulhaq
NS5	Meru A Basuki	NN5	Ayulisa	AS5	Ferdinan	AN5	Ilham Bakti
NS6	Ahmad Syahputra	NN6	Dava	AS6	M Riski	AN6	Ridwan Ganda

Tablo 4.2. Katılımcı Grubu

4.3. Program Uygulamaları

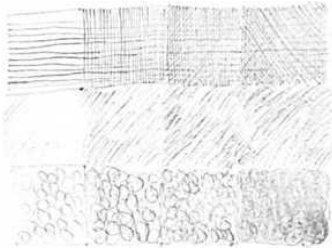
4.3.1. TEMEL BECERİ

Serbest çizimdeki temel beceri, bu uygulamalarda denetlenecek çizim unsurları olan çizgi, şekil, form, doku ve renk becerisini ifade eder. Kontrast, ritim ve denge gibi estetik kompozisyonun temel ilkelerini düzenleyerek. Bu nedenle serbest el çizim uygulamaları, bu temel unsurları geliştirme yeteneğini geliştirmeyi amaçlamaktadır.

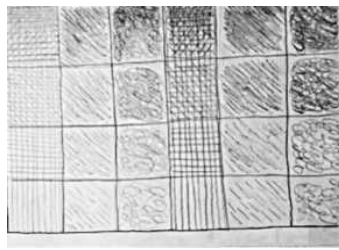
4.3.1.1. Çizgi Uygulamaları

Çeşitli çizgi türlerini önemli ölçüde uygulamak, mimari çizim fikirlerini daha da artırmaya yardımcı olacaktır. Teorik olarak, kısa, uzun, eğri doğrusal, serbest, çapraz, dikey ve yatay gibi çizgilerin boyutu ve yönü ve çizgilerin çeşitli niyet veya basıncı, güçlü veya sert çizgiler, yumuşak veya hafif çizgiler gibi birçok çizgi türü egzersizi ile birçok çizgi türü uygulanmalıdır. Bu türler kağıt üzerinde çeşitli doku veya tonlarla birleştirilmişse, kontrast ve mekan derinliği gibi mimari değerleri ifade edecektir.

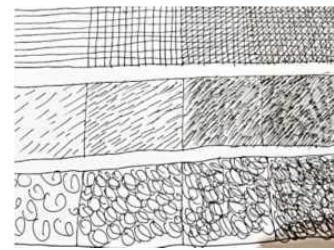
Bazı katılımcılar her zamanki gibi çizgiler yapar, ancak diğerleri siyahlığın çeşitliliğini keşfetmiştir. Çizgilerin siyahlığının tonlamasının keşfi, pek çok görünüşte sağlam bir şekilde yapılır, ancak birkaç işlem sorunsuz bir şekilde yapılır.



Şekil 4.2. NS 4
Temel Hatlar, 2020



Şekil 4.3. NN 4
Temel Hatlar,
2020



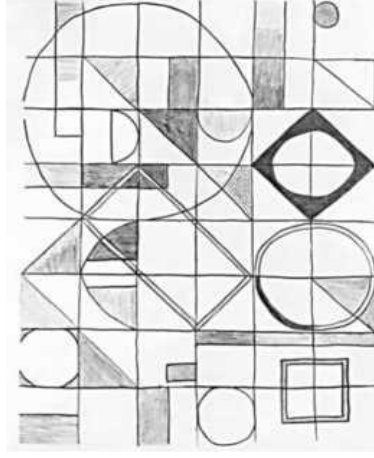
Şekil 4.4. AN6
Temel Hatlar, 2020

Bu çok ilginçtir, çünkü çizgileri sıkı bir düz karakterine benzeyen katılımcılar mevcuttur, ancak tekrarlayan kısa çizgilerden oluşan organik görünen olanlar da vardır. Her bir katılımcının benzersiz özelliklerinin bir parçası olarak bu durumun sürdürülmesi kesinlikle önemlidir. Katılımcıların çoğu hala çizgiler ve çizimler çizmek için bir cetvel

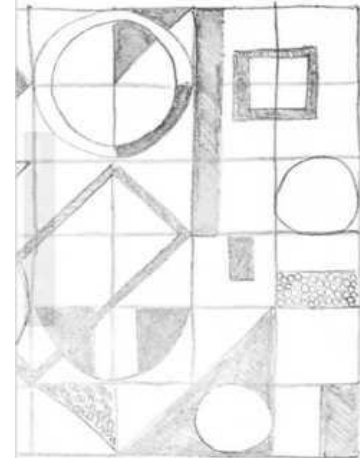
kullanmıştır. Tartışmada, bazı katılımcıların çizgi karakterlerine güvenmediği ve karakterleri teknik çizgi gibi görünen çizgilere değiştirmek istedikleri görülmüştür.

4.3.1.2. Şekiller

Mimari çizimdeki çizgilerden sonraki önemli öge şekilleri oluşturur. Doğal şekiller veya resmi geometrik şekiller olabilir. Tüm bu şekiller pratik yapmak için daha iyidir. Nesnenin şeklini anlamak, nesnenin kurucu bileşenlerinden oluştuğunu anlamak anlamına gelir. Şekli anlamak, bileşenin çerçevesini ve yapısını anlamaktır. Karmaşık şekiller her zaman temel geometrik şekillerden gelir.

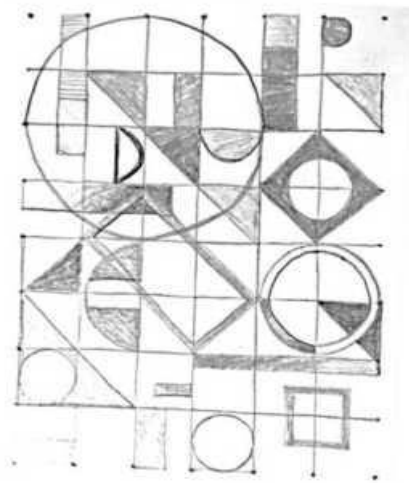


Şekil 4.5. NS2 Temel Form, 2020

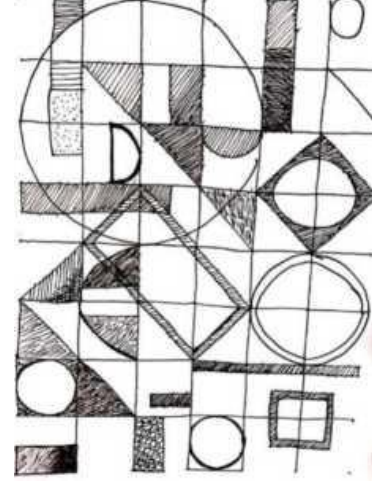


Şekil 4.6. NS5 Temel Form, 2020

Böylece nesnenin şekli veya karmaşık mekanlar, aslında oluşumun izlenmesi ile anlaşılabilir. Daire her zaman merkezi bir noktaya sahip olacak, kutu her zaman çizginin bağlanacağı çapraz bir açıya sahip olacaktır.



Şekil 4.7. AN4 Temel Form, 2020

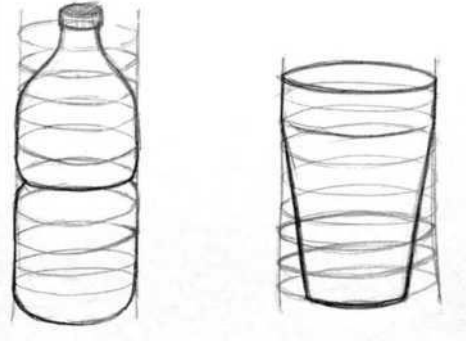


Şekil 4.8. AN6 Temel Form, 2020

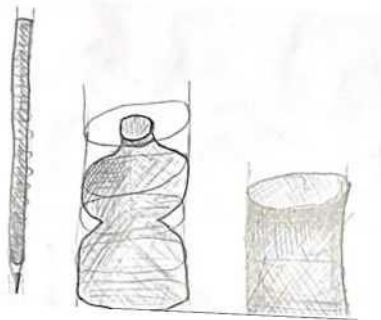
Şekil varyasyonları çizim uygulamaları doğrudan çizgi tonları ile birleştirilecek ve katılımcılara bir sonraki tasarım süreci için fikirler sunması beklenen ilginç bir kompozisyon üretecektir. Burada şekiller için serbest çizim uygulaması, sadece kare, dikdörtgen, daire veya üçgen gibi biçimsel temel geometrik şekiller ve varyasyonları değil, aynı zamanda bir nesnenin estetik izleniminin temel karakterini temsil eden fikirler de genişletilmelidir. Bu aşamada, katılımcıların bir önceki aşamada eğitildikleri gibi çizgi varyasyonlarına devam etmelerinin hatırlatılması gerekiyor gibi görünmektedir. Nihai hedefi hemen düşünmeden bir keşif eskizine cesaret vermek için her zaman bir örnek ve cesaret vermek çok önemlidir.



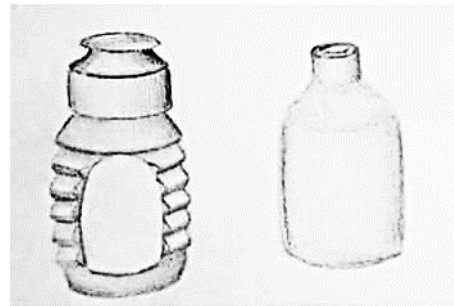
Şekil 4.9. NS4 Değiştirilmiş Form, 2020



Şekil 4.10. AS1 Değiştirilmiş Form, 2020



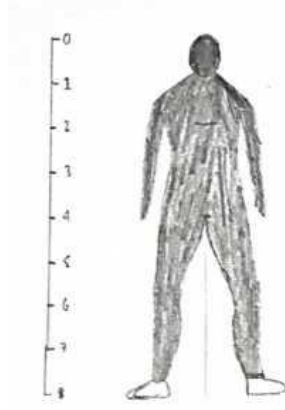
Şekil 4.11. NS6 Değiştirilmiş Form, 2020



Şekil 4.12. NN4 Değiştirilmiş Form, 2020

4.3.1.3. İnsan oranı

Bir öğrencinin çekiciliğine rağmen insan nesnelerini çizmenin zorluğundan şikayet ettiğini duymak bir sürprizdir. Böyle bir şikayet normalde anlaşılabilir çünkü insanları çizmek bir bina veya iç mekandan çok farklıdır. Öte yandan, insan inkar edilemez bir şekilde güzelliğin en evrensel zorluğuna sahip en çekici nesnedir. İnsan güzelliğinin çizim süreci hakkında öğrenilecek çok şey vardır. Bu, bedensel ifade yönünden insan vücut organlarının ayrıntılarının karmaşıklığına ve benzersizliğine kadar uzanır.



Şekil 4.13. Temel Oran



Şekil 4.14. Temel Pozlar



Şekil 4.15. Temel Pozlar



Şekil 4.16. Yüz çizimi



Şekil 4.17. Yüz çizimi



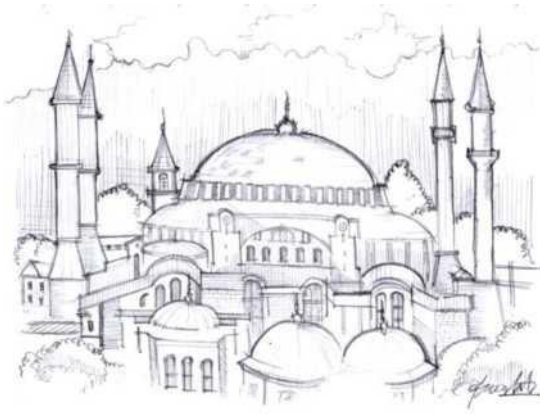
Şekil 4.18. Temel Pozlar

Bu nedenle, bu becerinin anlaşılmasını kavramak çok önemlidir, böylece tasarımın daha bütünsel değerlerine dair anlayışımızı geliştirebiliriz. Bu konuda pratikler,

genellikle değerlendirilmesi gereken ve her zaman olan şey, kafa ile bir bütün olarak insan vücudunun büyüklüğü arasındaki orandır.

4.3.1.4. Emsal Çizimler

Emsal veya çalışma eskizleri için pratikler yapmak, mimari ilkelerin temel anlayışını geliştirmeye ve güçlendirmeye büyük ölçüde yardımcı olacaktır. Emsal bir nesne çizerek, binanın tarihi gibi binadan birçok yönü gözlemleyerek veya bir nesnenin veya yerin hafızası ile tasarımı bilgilendirebilecek bir fikir olarak rolü arasında bir bağlantı geliştiren bina performansı ve tasarım ilkelerini analiz ederek bir karşılaştırma yapacağız.

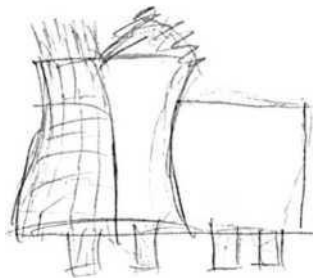


Şekil 4.21. AS6 Emsal çizim pratiği, 2020



Şekil 4.22. AS7 Emsal çizim pratiği, 2020

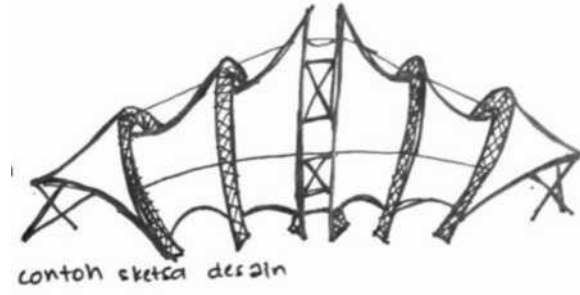
Emsal çizmek görsel okuryazarlığı artırmada çok önemlidir. Kusurlu hafızaya karşı korunmanın her zaman etkili olduğu not almak gibidir. Not almak aslında kayıt, seçme ve filtreleme eylemleridir, yaratıcılık için gerekli araçlardır. Bu nedenle, emsal teşkil etmek en azından çizilen eserlerde var olan mimari dilin tanımlanmasına yardımcı olacaktır ve sözel olanla hemen hemen aynıdır.



Şekil 4.23. AN5 Emsal çizim pratiği, 2020



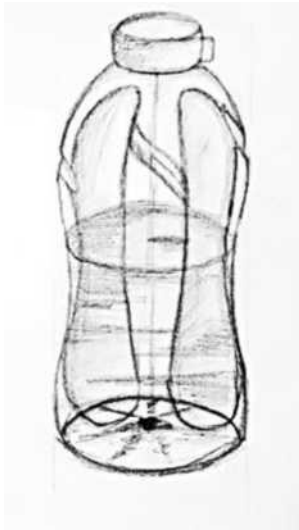
Şekil 4.24. NN4 Emsal çizim pratiği, 2020



Şekil 4.25. AS1 Emsal çizim pratiği, 2020

4.3.2. TEMEL İFADE

Serbest mimari çizim, sıradan insanlar tarafından kolayca sindirilen sağduyu güzelliği izlenimi yaratan özel bir karakteri korur. Ancak, bu etkileyici çizimlerin arkasında teknik çizimlerin destekçi olarak yattığı kesindir. Bu güzellik ilkesi, çizgi anlatımı, şekil, form, doku, ton ve renk yoluyla ritim, birlik, kontrast, derinlik ve uyum gibi uyumlu değerleri ifade eden çalışma düzeninde yatmaktadır. Bu estetik ilke egzersizlerini incelikle bitirmenin gücü çok önemlidir ve mükemmel ustalık elde edilene kadar tekrar tekrar uygulanmalıdır.



Şekil 4.27. NN2 Ton değişim egzersizleri,



Şekil 4.26. NS6 Ton egzersizleri,

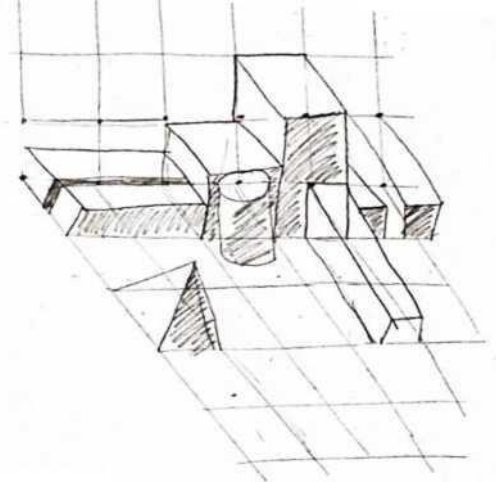
4.3.3. TEMEL KOMPOZİSYON

Kompozisyon, elemanların tematik olarak bir desen düzenlemesidir ve tasarım, kompozisyonun temasını tasarım konseptine göre işlemenin bir yoludur. Kompozisyon keşfindeki temel pratikler, temel geometrik şekillerin bir ızgara deseni kullanılarak 2D olarak işlenmesi üzerine yapılmıştır.

2D oluşumda kompozisyon rastgele ise, bu aşamada temel kompozisyon bir 3D ızgara deseni ile zorlayıcıdır. Bir ızgara sistemine dayalı olarak, bir katılımcıdan diğerine farklılık gösteren, benzersiz bir şekilde ilginç olan kompozisyon oluşturma ve varyasyonunu sağlamak için yeterli olduğu kanıtlanmıştır.

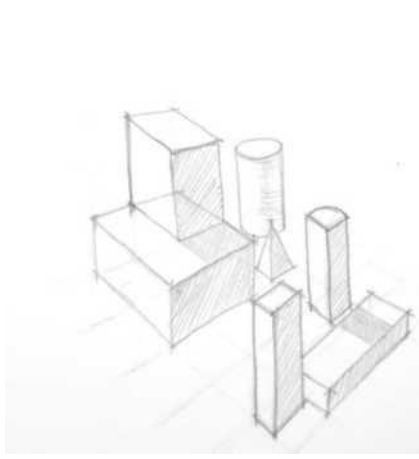


Şekil 4.28. AS1 Tonegzersizleri, 2020

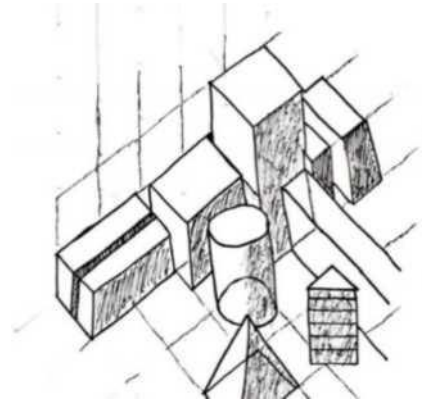


Şekil 4.29. NS3 3D Izgara şekli tabanlı
Temel Kompozisyon, 2020

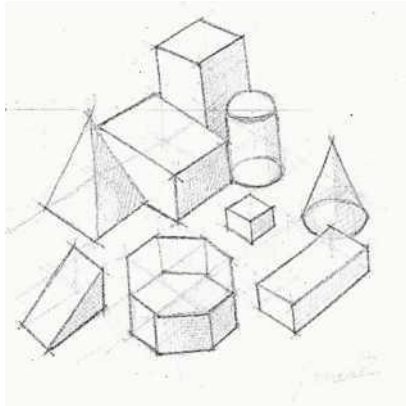
Tabii ki, bundan sonra tartışılması gereken şey, kompozisyonun estetik anlamıdır, örneğin birlik fikri veya ifade edilecek ritimler gibi. Genel olarak, temel form öğelerinin bir yönerge organizasyonel deseninin oluşturulmasına yönelik düzenleme açıktır ve kolayca anlaşılabilir.



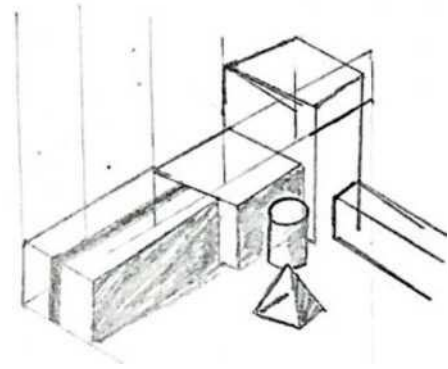
Şekil 4.30. AS6 Temel kompozisyon, 2020



Şekil 4.31. NS2 Dinamik Kompozisyon, 2020



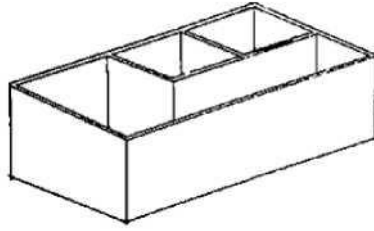
Şekil 4.32. AS5 Izgara yönergeleri ile kompozisyon, 2020



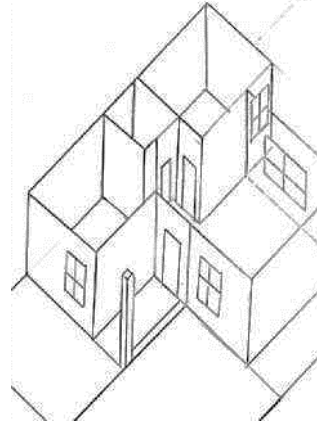
Şekil 4.33. NS4 Izgara yönergeleri ile kompozisyon, 2020

4.3.4. İZOMETRİK

İzometrik ve aksonometrik, ortaya çıkan bir fikri tasarım sürecinin başlarında üç boyutlu olarak görselleştirmek için uygun olan çizim sisteminin bir parçasıdır. Planı, cepheyi ve kesiti tek bir görünümde birleştirebilir ve üç boyutlu desenleri ve mekan kompozisyonlarını gösterebilirler.

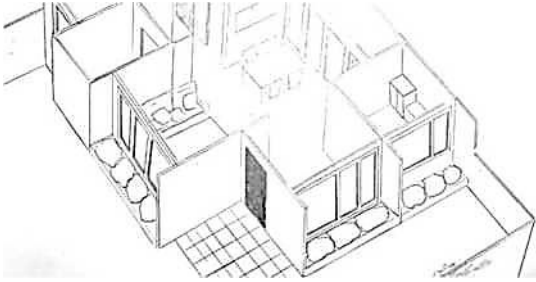


Şekil 4.34. NN4 İzometri, 2020



Figüre 4.35. NS5 Axonometri,

Bu izometrik çizimde önemli olan, bir nesnenin çeşitli kısımlarının doğruluğunu ve tutarlılığını gerektiren paralel çizgilerdir. Genellikle, katılımcılar paralel çizgilerin tutarlılığını göstermiş ve nesnede destekleyici öğeler göstermeye çalışmışlardır.

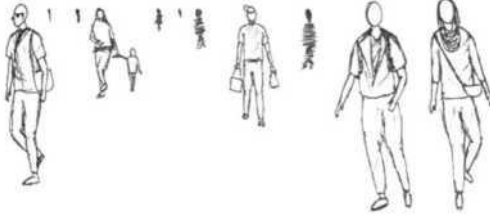


Şekil 4.36. NN1 Axonometri, 2020

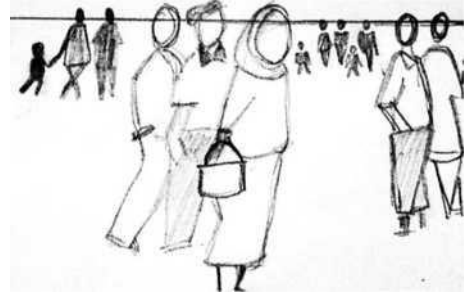
4.3.5. PERSPEKTİF

Perspektif çizim uygulaması en sevdiğim konulardan biri gibi görünüyor çünkü çoğu bu çizim tekniğine önceden aşinadır. Aslında, perspektif serbest çizim uygulaması hayal edildiği kadar karmaşık değildir. Sadece ufuk yüksekliğini ve dramatik bir izlenim verebilecek bakış açısını belirlemek için öngörüye ihtiyaç vardır.

İnsanın bileşiminin nasıl işleyeceği ve daha sonra kalabalığı insan oranlarına göre nasıl çizeceği konusunda temel eğitim, daha fazla perspektif becerileri için temel bir yetenek olarak etkili olacaktır. Pratik olarak, ufuk yüksekliği seviyesinin ayarlanması, ana nesnenin temel kurallarıdır, kritik bir adımdır. Bu adım için tartışma ve birkaç denemeye ihtiyaç vardır. Bir tasarımda ufuk çizgisinin yüksekliğinin seçimini sağlamak için kısa bir tartışma, perspektif çiziminde önemli bir şeydir.



Şekil 4.37. AN4 Ufukuygulamaları,

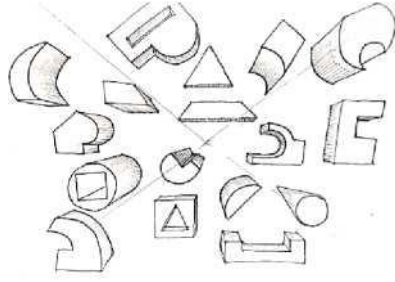


Şekil 4.38. AS1 Ufukuygulamaları,

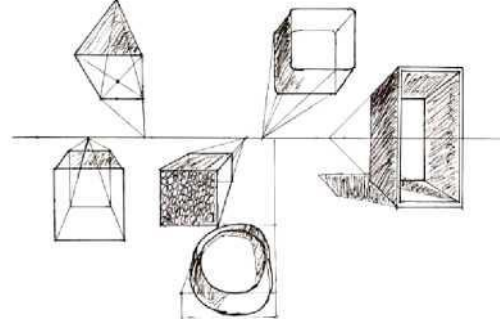
Solucan gözü tipini, normal gözü veya kuş gözünü (veya şu anda dron gözü olarak adlandırılırsa belki daha uygun) seçip seçmemek, tasarım konseptinin gücüne uyması için ufuk tipi seçimi üzerinde çalışılmalıdır. Ufuk çizgisinden sonra, perspektif konusu için serbest çizim yöntemi, ufuk noktası belirlemenin anlaşılmasını gerektirecektir.

Etkili ve verimli yetenekler sağlayacaktır. Bu nedenle, sonunda, bu önemli adımı sağlamak için sadece birkaç basit çizgiye ihtiyaç vardır. Bundan sonra, pratikler ayrımcılık yapma ve öncelik verme yeteneğini, hangi parçaların detaylandırılacağını ve hangi kısımların sadece yeterli anahatlara sahip bir temel figür olduğunu detaylandıracaktır, böylece sonunda bir bütün olarak uyumlu bir kompozisyon elde edersiniz.

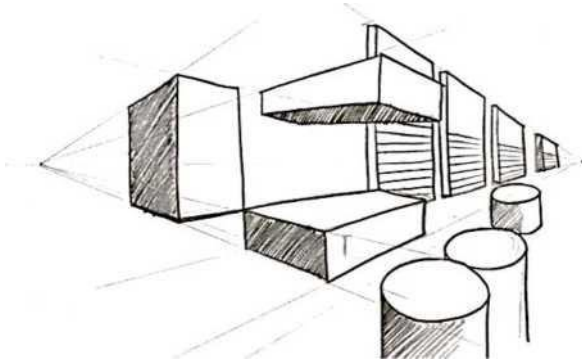
Bu perspektifte serbest çizim pratiklerinde bir diğer önemli alıştırma da bakış açısını belirlemektir. Sadece 1, 2 veya 3 ufuk noktasının türünü belirlemekle kalmaz, aynı zamanda kavramın gücüne uygun tasarım fikirleri sunmak için perspektif etkisinden nasıl yararlanılacağını da belirler.



Şekil 4.39 AS6 Perspektif

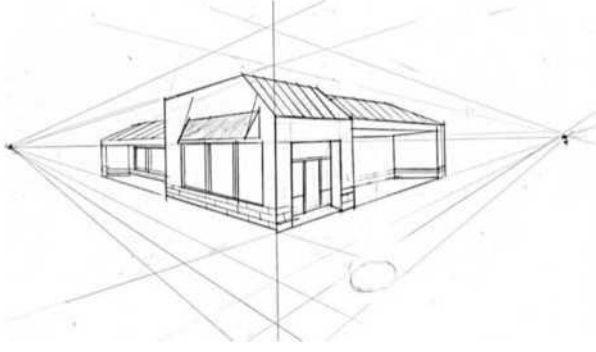


Şekil 4.40. NS2 Perspektif

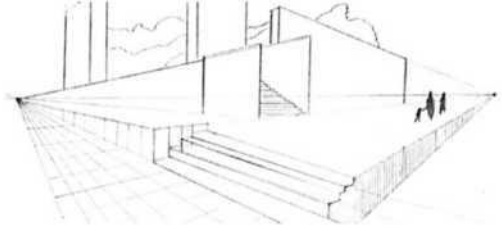


Şekil 4.41. AS3 Perspektif uygulamaları, 2020

Öğrenme yöntemi tartışmasının başındaki ilk bulgular, dijital medya kullanımının, bu perspektif çizim alıştırmaları da dahil olmak üzere kalıplaşmış fikirleri geliştirme eğiliminde olduğunu göstermiştir. Bakış açısı seçimi güvenli ve doğru bir konumda olma eğilimindedir, ancak temsili bir dramatik fikir sunmaz



Şekil 4.42. AN2 Perspektif, 2020



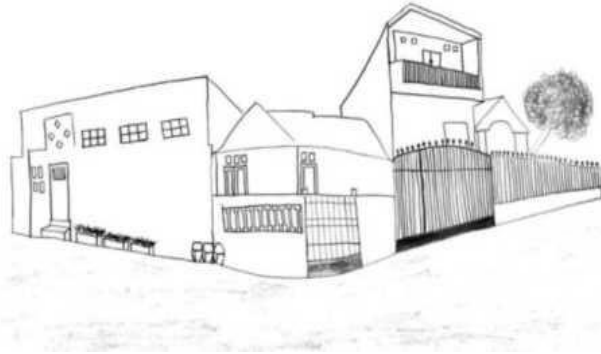
Şekil 4.43. NS5 Perspektif, 2020



Şekil 4.44. AS3 Perspektif, 2020

4.3.6. KENTSEL MANZARA

Bu konu, serbest çizim öğreniminde en zor konu olabilir. Ankete katılanların neredeyse tamamı kentsel alan durumunu hiç çizmemiştir. Bu konuyu zorlaştıracak olan şey, çoğunlukla nereden başlayacağınız konusundaki kafa karışıklığıdır. Bu, kentsel manzaradaki unsurların karmaşıklığı nedeniyle anlaşılabilir. Yapılan tartışmadan, bazı katılımcılara perspektifin temel ilkesinin nasıl yapılacağı ve en önemlisi çizgi tipi varyasyonlarının kullanılması gibi daha önce öğrenilen temel ilkelerin hala hatırlatılması gerektiğine dikkat çekmek çok ilginçtir.



Şekil 4.45. NS2 Kentsel Manzara eskizi, 2020

4.3.6.1. Temel Kentsel Form.

Temel çizim aşamasında, katılımcı sadece duygularını kullanarak çizim etkinliğine başlıyor gibi görünüyor. Kentsel mekan elemanlarının mekansal yapısının ve bileşiminin nasıl olduğunu mantıksal olarak araştırmak oldukça önemlidir; özellikle binaların temel şekli ve aynı zamanda baskın nesnelerin temel şekli. Temel geometrinin yanı sıra, bu adımda bir diğer önemli şey, temel bileşim için bir kılavuz olarak perspektifi anlamak için ufku belirlemektir.



Temel çizim

İlk İfade Denemesi

İkinci İfade Denemesi

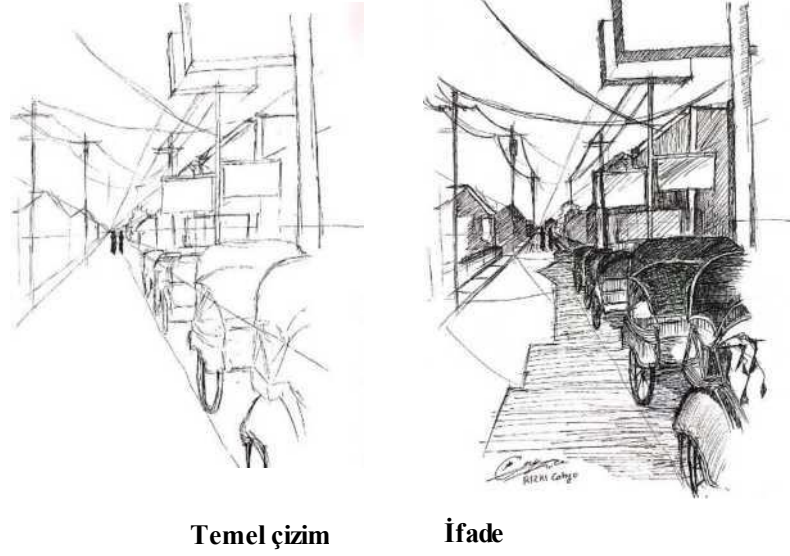
Şekil 4.46. NS5 Kentsel Eskiz temel (solda) ve ifade (sağda), 2020

4.3.6.2. Mimari Kentsel İfade

Etkileyici işlem aşamasında, katılımcılar başlangıçta daha güçlü bir alan izlenimi oluşturmak için ton geçişlerinin önemini fark etmediler. (solda İfadesi).

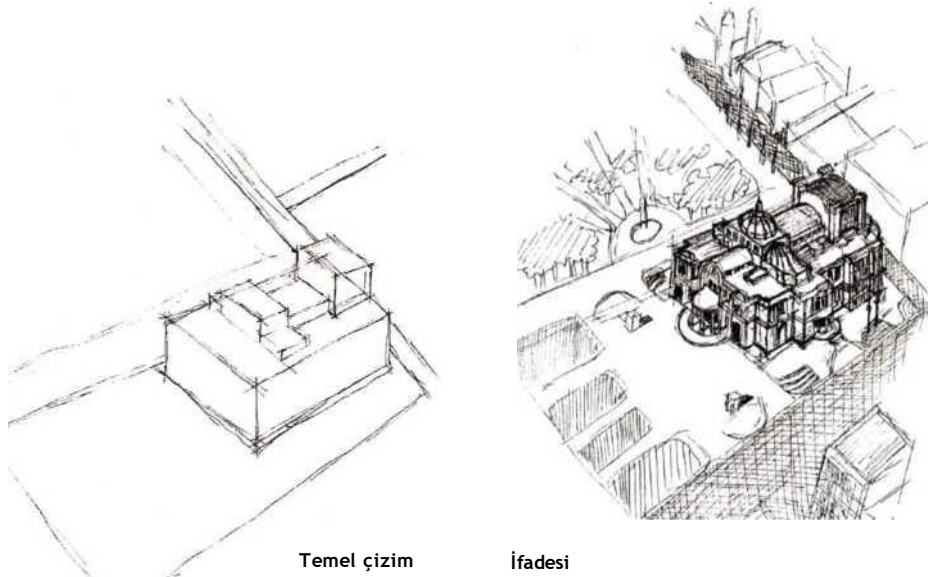
Tartışma ve ufuktaki ayarlamalar ve daha çeşitli ton kalemlerinin kullanımından sonra, mimari ifadeler daha güçlü görüldü ve canlılık izlenimi mevcut. Katılımcılar kendiliğinden şaşırmış hissediyorlar çünkü yaptıkları çizim, sanki konumdaki gerçek mekandaymış gibi daha gerçekçi görünüyor. (sağda İfadesi).

Bu çok ilginçtir, çünkü önceki hipotezi kanıtlar, temsili bir eskiz özellikle ilk serbest çizim egzersizleri için çok etkileyici olacaktır. Öğrencilerin veya tasarımcıların çoğu, serbest çizim öğreniminde basmakalıp düşünme yöntemleriyle kentsel çizimler yapar.



Şekil 4.47. AS6 Kentsel Eskiz temel (solda) ve ifade (sağda), 2020

Diğer durumlarda, katılımcı bu serbest çizim yönteminin önemini ve faydalarını hisseder. Çizim yapmak oldukça eğlenceli olmasının yanı sıra, insanların oranını ve kentsel bir alanda bulunan elektrik direği, binalar, reklam panosu, çekçek veya *becak* gibi çevredeki nesnelerin boyutunu daha iyi anlayabilir.



Şekil 4.48. AS6 Kentsel Eskiz temel (solda) ve ifade (sağda), 2020

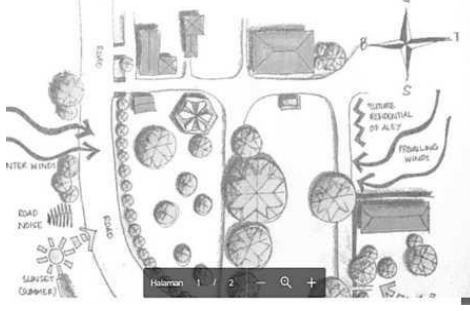
Yukarıdaki çizimler, çeşitli ifade alıştırmalarından sonra ilerlemenin nasıl olduğunu göstermektedir. Genel olarak, form ve kompozisyonlar gibi temel arkitonik ilkelerin anlaşılması yeterince iyidir. Ancak yine de işlenmesi gereken parçaların daha ayrıntılı olarak nasıl önceliklendirileceği konusunda geliştirilmesi gerekir. Katılımcılar, ayrıntıları işlemek için önemli ölçüde zaman harcadıklarını itiraf etmişlerdir. Basitleştirme yöntemi henüz gerçekleştirilmemiştir.

4.3.7. TEMEL GRAFİK ÇALIŞMALARI

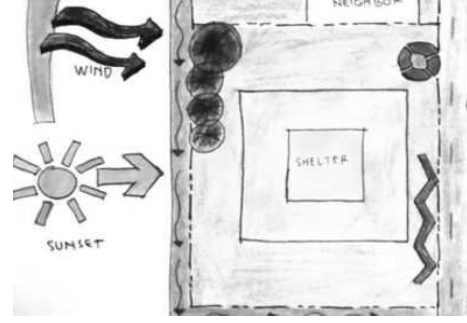
Burada amaçlanan temel grafik çalışmaları grafik sunum teknikleridir. Bu grafiksel alıştırmalar kompozisyonlar, semboller, diyagramlar, gösterimler ve metin şeklinde olacaktır. Bu çok önemlidir, çünkü site planı, plan, yükseklik, bölüm ve perspektifler gibi tüm çizim sistemi ürünleri sunum malzemesi olarak düzenlenecektir. Bunlar açık, ilginç ve anlaşılması kolay olmalıdır. İmgeleri ve anlatıları birleştiren bu sunumlar uyumlu bir kompozisyon olarak düzenlenecektir. Bu nedenle, kompozisyonun odak noktası, elemanların birliği ve grafik alanının oynanması gibi estetiğin temel ilkelerinin eğitilmesi ve araştırılması önemlidir.

4.4. Serbest Çizim ve Tasarım Süreci

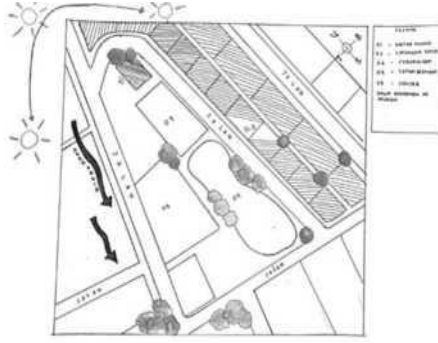
4.4.1. GÖZLEM



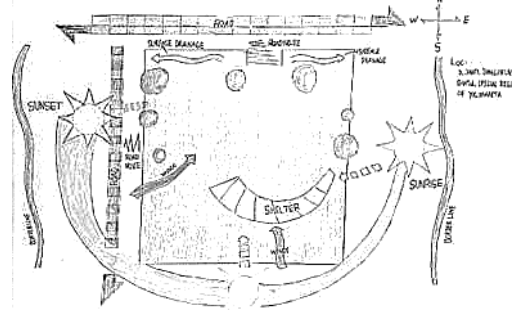
Şekil 4.49. Gözlem



Şekil 4.50. AF1 Gözlem eskizleri, 2020



Şekil 4.51. AN3 Gözlem eskizleri, 2020



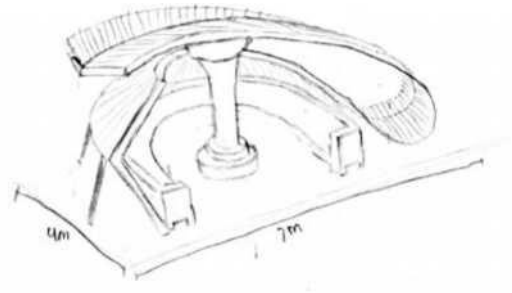
Şekil 4.52. NS3 Gözlem eskizleri, 2020

4.4.3. ÖN TASARIM

4.4.3.1. Temel form fikri

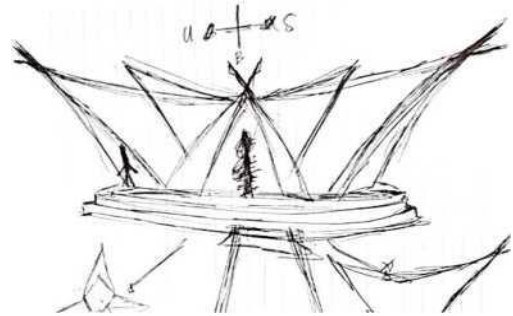


Şekil 4.56. NS6 Temel fikir çizimleri, 2020



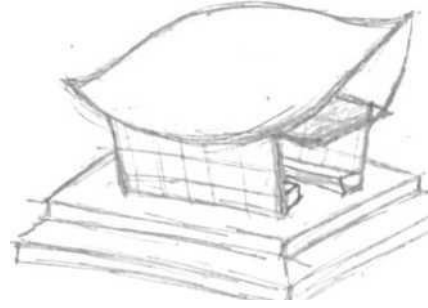
Şekil 4.57. AN2 Temel fikir çizimleri, 2020

Temel fikir ve geliştirme aşamasındaki eskizler veya serbest çizimler aslında tasarımcıların çok çeşitli ve keşfedici olabilecek çizgiler, noktalar, şekiller ve tonlarla daha fazla oynamaları için bir fırsat sağlar.



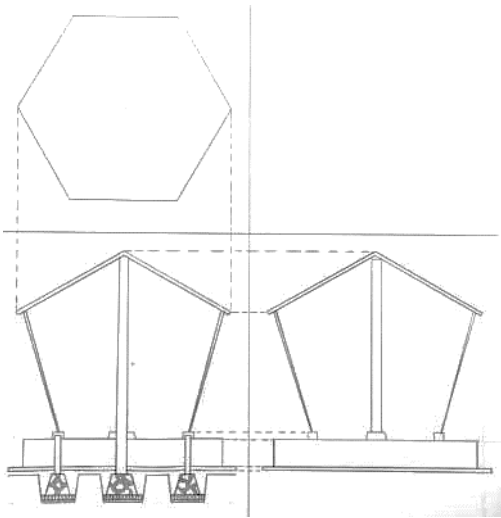
Şekil 4.58. AN4 Temel fikir çizimleri, 2020

Teknik tasarım fikirlerini hedefleyen zihniyet faktörünün bu fırsatın ortaya çıkmasında hiçbir etkisi yoktur. Tartışmada, katılımcıların yapısal sistemlerin, malzemelerin ve diğer teknik sonuçların taleplerine ilişkin şüpheler nedeniyle fikirleri daha özgürce işlemekte tereddüt ettikleri ortaya çıkmıştır. Dağınık çizgiler altında fikrin karakterini keşfetmek için fırsat sunar ve hafıza uzantılarının görünümünden ve fikirlerle oynamaktan hissedilebilir.

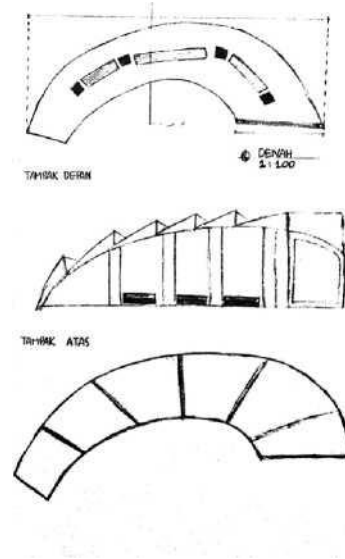


Şekil 4.59. AS1 Temel fikir çizimleri, 2020

4.4.3. 2. Temel Plan fikri



Şekil 4.60. AS3 Temel plan fikir çizimleri, 2020

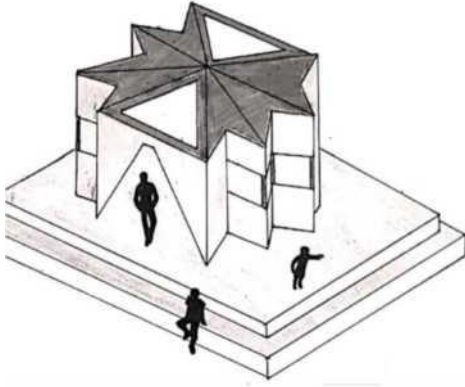


Şekil 4.61. NN3 Temel plan fikir çizimleri, 2020

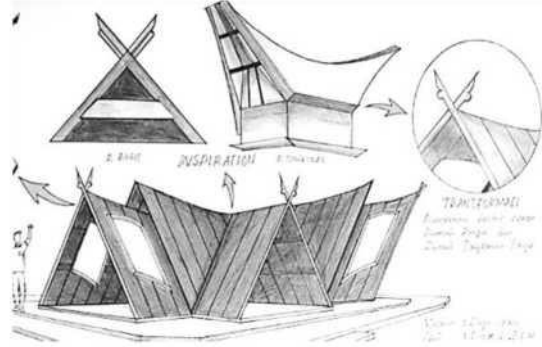
Bu, keşif için temel olarak bir ızgara kullanarak bir plan oluşturma fikrinin nasıl işleneceğinin bir örneğidir. Bu alıştırma aşaması, ızgarayı kullanmayan ilk fikirleri gördükten sonra uygulanmıştır. Izgaranın kullanımından sonra, alan sıralama yönünden, şekillerin deseninden ve elemanların varyasyonlarından daha mantıklı bir kompozisyon görülebilir. Nitekim bu alıştırmalar, geliştirilen konsept tasarım teması, saha karakteri ve mekansal programın dikkate alınmaması ile yapılmaktadır.

4.4.4. GELİŞTİRME TASARIMI

Açıkçası, tasarım geliştirme sürecinde serbest çizim kullanmak hayal edildiği kadar kolay değildir. Bu süreçte, ilk veya ilk fikri tanımladıktan sonra, daha kesin unsurların daha fazla geliştirilmesi fikri değil, diğer uzamsal sistemlerde daha fazla gelişimin alternatif bir fikir veya işlem olduğu görülmektedir.



Şekil 4.62. NN2 Geliştirme Tasarımı,
2020



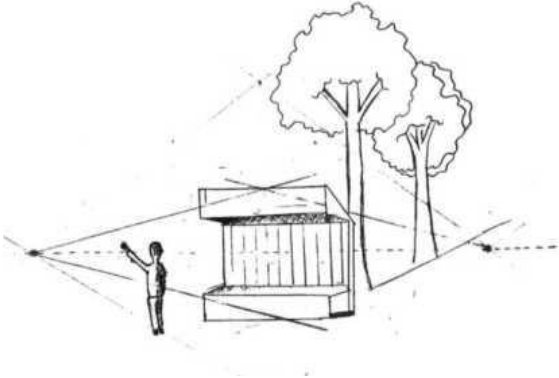
Şekil 4.63. AN2 Geliştirme Tasarımı,
2020

İlginçtir ki, ızgara sistemini kullanarak tasarımlar geliştirmeye çalışan bir katılımcı vardı. Bu, ilk fikirden sonra, daha kesin bir ölçekte, boyutta ve unsurlarda daha fazla mimari değer geliştirme çabasıdır.

Mimari anlatım, tasarım düşüncesinde kimlik, canlılık, stil ve tutarlılık ile ilgilenir. Bu elbette tasarım fikirlerinin yaratıcı ve çekici bir şekilde nasıl

görselleştirilebileceğiyle ilgilidir.

Uygulanan bir eskiz, bu ifadeyi oluşturmak için çok ölü olacaktır.



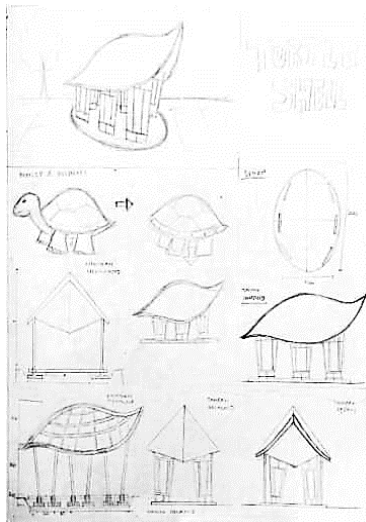
Şekil 4.64. NN2 Geliştirme Tasarımı, 2020



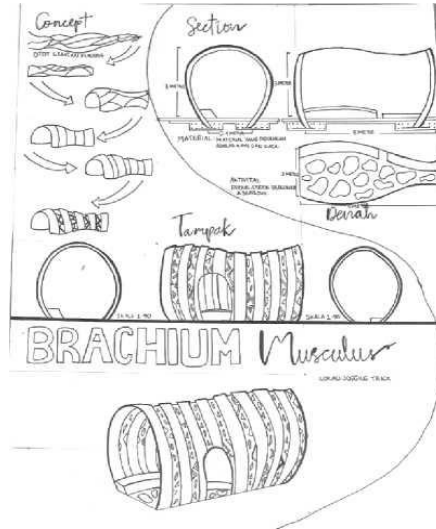
Şekil 4.65. AS3 Geliştirme Tasarımı, 2020

4.4.5. GRAFİK TASARIM KEŞFİ

Bir sunum görüntüleme fikrini serbest çizim grafik tasarım yaklaşımıyla işlemek, serbest çizim becerilerini geliştirmenin önemli bir parçasıdır.



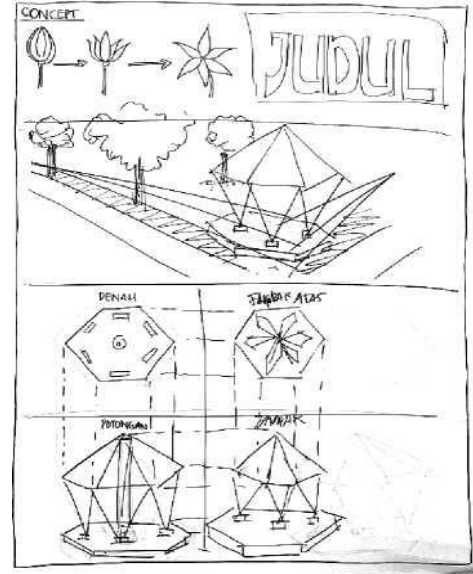
Şekil 4.66. AS1 Temel Grafik Çizimi, 2020



Şekil 4.67. NS5 Temel Grafik Çizimi, 2020

Serbest çizimi öğrenmeye dayalı olarak, katılımcı, hem görüntü hem de metin olmak üzere sunum öğelerinin kompozisyonunu keşfetmek için ızgarayı düzenler. Tasarım anlayışının temeli budur. Alıştırmalar grafik iletişimin bir yolu olarak semboller, diyagramlar, anlatımlar, gösterimler, harf ve renklendirme tekniği ile ilgili olacaktır.

Burada panel sunumunun keşfi, tüm tasarım sürecinden çeşitli metin ve görüntülerin düzeni ve kompozisyonu derlenerek gerçekleştirilir. Bu nedenle, sadece bir tasarım çözümü olarak değil, aynı zamanda ilginç ve yaratıcı grafik iletişimleri olarak da tasarım sürecinin tam bir hikayesi olarak düzenlenmesi gerekir.



Şekil 4.68. AS1 Temel
Grafik Çizimi, 2020

4.4.6. TARTIŞMA

Açıkçası, tasarım geliştirme sürecinde serbest çizim kullanmak hayal edildiği kadar kolay değildir. Bu süreçte, ilk veya ilk fikri tanımladıktan sonra, daha kesin unsurların daha fazla geliştirilmesi fikri değil, diğer uzamsal sistemlerde daha fazla gelişimin alternatif bir fikir veya işlem olduğu görülmektedir.

4.4.7. SUNUM PANOSU

Sunum tahtası görüntüleme tasarım sonuçlarının işlenmesi, el çizimi becerilerini geliştirmenin önemli bir parçasıdır.

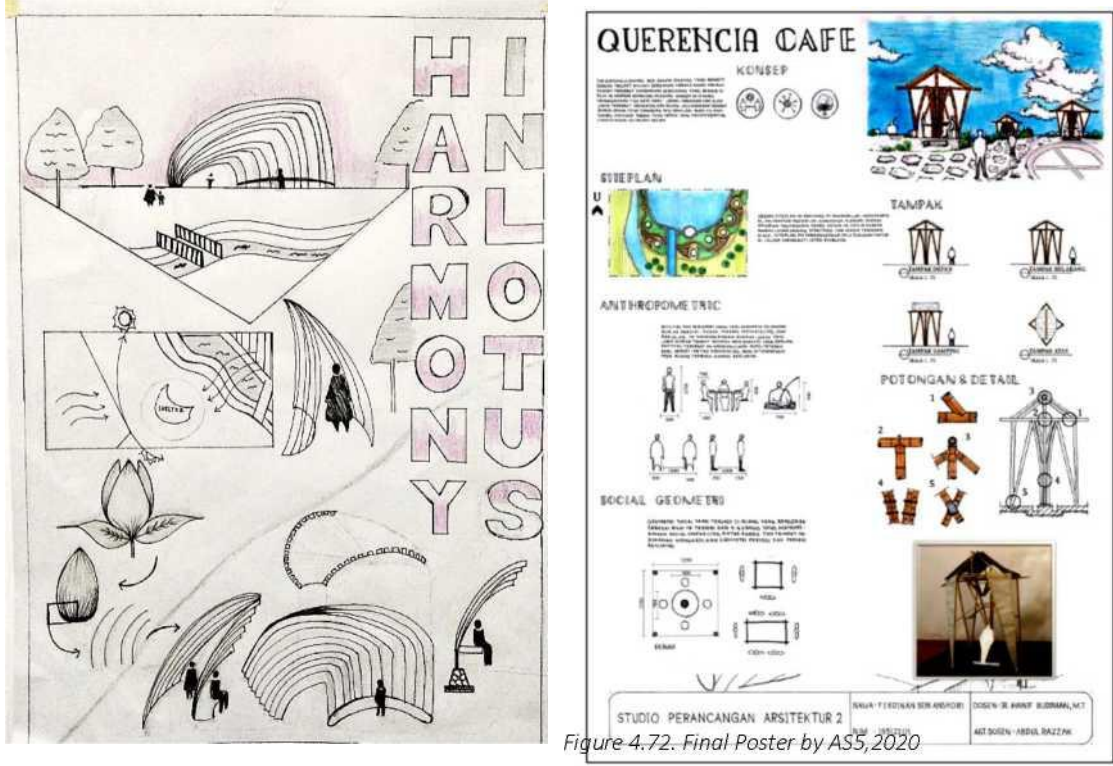


Figure 4.72.- Final Poster by AS5, 2020

Şekil 4.69. AS1 Geliştirme Grafik Çizimi, 2020

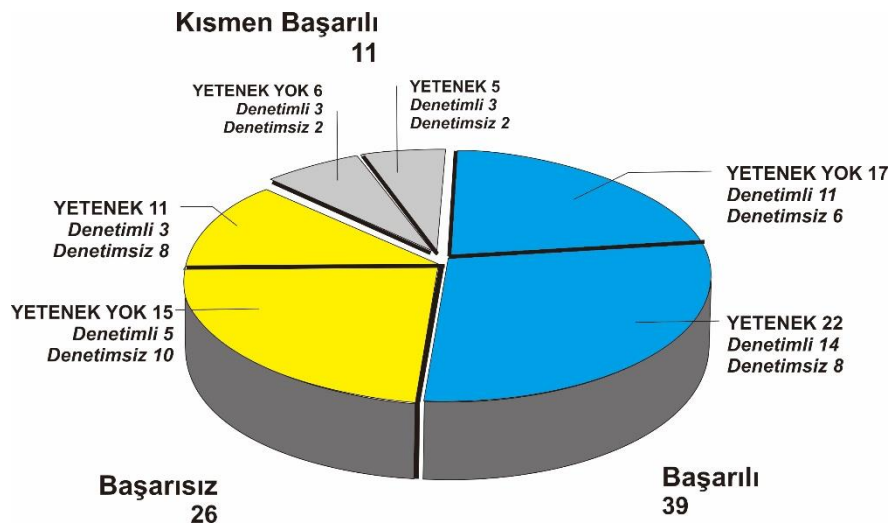
4.5. Serbest Çizim Yöntemindeki Bulgular.

Serbest çizim yönteminin bulguları çeşitli yönlerden incelenebilir; öğrenme uygulamaları, temel element maddeleri ve gözetim.

4.5.1. SERBEST ÇİZİM ÖĞRENME UYGULAMA SONUCU

Bu öğrenme programında toplam 76 katılımcı düzenlenmiştir. Nihai sonuçlar genellikle temel yeteneklere sahip grupların tasarım sürecinde yetenekleri olmayan gruba göre nispeten başarılı olacağını göstermektedir. Ancak bu kesinlikle, başarılı olmak için serbest çizim yeteneğine sahip olanların, yetenek veya yeteneğe sahip olmayanlardan daha büyük fırsatlara sahip olduğunun garantisi değildir.

Görüntünün temel unsurlarının çizgiler, 2D ve 3D şekiller ve kompozisyonlar, grafik tasarım, izometri ve perspektif ve kentsel manzara olduğu görülebilir. Bu öğelerin her biri, kavram nesnesini temsil eden güçlü bir ifade elde etmek için özel bir deneme yöntemine sahiptir. Ve bu, katılımcılar tarafından çok çeşitli bir şekilde yapılmıştır. Bu serbest çizim yöntemi, özellikle çizimin temel unsurundan mimari ifadelerin nasıl keşfedileceğine kadar süreç boyunca tasarım becerisinin geliştirilmesine önemli ölçüde yardımcı olur.



Notlar :

	Başarılı
	Başarılı değil
	Bazı nedenlerle/yönlere başarılı

Tablo 4.3. Serbest Çizim Öğrenimi İçin Bulgular

Başarılı sonuçlar, etkileyici serbest çizim deneyleri yoluyla çizimin temel öğelerinin (çizgi, 2D ve 3D şekiller, izometri, grafik düşünme ve perspektif) çoğu işlenerek gösterilir. Bu arada, başarılı olmayanlar çizimin temel unsurlarından birkaçını işlemez.

Tüm gruplarda (yetenek veya yetenek yok grubu), serbest çizim öğrenimi boyunca durum yeterince açıktır. Sürekli gerçekleştirilen ve çeşitli nesnelere ve çeşitli formlar üzerinde tutarlılık gösteren eskiz egzersizlerinin gelişen yetenekler ürettiği kanıtlanmıştır. Süreç boyunca tasarım fikri oldukça yaratıcıdır ve çeşitli elementler yetiştirmektedir.

Bazı katılımcılar çok hevesli görünüyordu ve uygulamaları yoğun bir şekilde takip ettiler ve oldukça şaşırtıcıydı, çünkü beklenmedik bir şekilde, sonuçlar bağımsız bir jüri değerlendirmesiyle en iyisi olarak kabul edildi. Bazı katılımcılar eğitimde çok gayretli, hatta her zaman düzenli sınıf toplantıları dışında 11 kez eskiz egzersizleri gönderdiler hatta tartışma önceki araştırmanın uygulanmasından uzun sürdü.

Özenle pratik yapmamış katılımcılar yeterince yaratıcı süreç üretmede de, yeterli alternatif tasarım fikri de üretmediler. Katılımcılardan biri aslında yeterli yeteneğe sahip bir katılımcıdır. Bu, benzersiz ve güçlü bir karaktere sahip olan gözlem çizimleri yoluyla görülebilir. Ancak tasarım analizi aşamasından sonraki süreç yoğun görünmüyor, istenen çizim alıştırmalarına cevap vermedi ve gelişimi azaltma eğiliminde. Ne yazık ki, sonuçlar beklendiği gibi değildi.

Yeteneği olmayanlar grubuna dahil olan bir katılımcının benzersiz bir durumu vardır. Bu katılımcı ile çizim aracı ve karakter hakkında, çizgiler, şekiller, tonlar, insan figürleri çizme ve ufuk çizgisinin yüksekliği gibi temel çizim becerisi hakkında tartışmalar çok yoğun bir şekilde gerçekleşti. Süreç boyunca bu katılımcı mimari anlayışında ve iletişim yeteneklerinde oldukça gelişmiş görünüyor, ancak ne yazık ki daha sonraki tartışmalar nedeniyle yeterince yoğun değildi, bu yüzden bu yetenek son tasarım ürünüde yeterince görülmedi.

4.5.2. SERBEST ÇİZİM MADDELERİ

Serbest çizim yöntemi, çizimin temel unsurundan mimari ifadelerin nasıl keşfedilmesine kadar yetenek geliştirme beceri uygulamalarına dayanmaktadır. Ana yöntem, temel estetik keşif ve çizimin temel unsurlarının deneyleri yoluyla mimari bir ifade tanımlamak ve düzenlemektir. O zaman bu yöntem benzersiz tasarım fikirleriyle bağlantılıysa, bu çaba kesinlikle benzersiz ve yaratıcı tasarım fikirlerini temsil eden temsili fikirler üretecektir.

4.5.2.1. Temel Elementler

Teorik olarak, çizgi, şekil ve form gibi temel unsurlardan diğer önemli mimari ifadeleri keşfedebilir ve geliştirebiliriz. Ne yazık ki, dijital teknolojinin kullanımı ne kadar baskınsa, eğilim serbest çizim ile bir deney estetiği yapmanın kolay olmadığıdır. Bu, bir karanlık veya ton derecelendirme seviyesi üretmek için çizgileri keşfetmenin zorluğundan görülebilir. Karanlık ve parlaklık ton etkilerinin yanı sıra nesne elemanlarına uygulanan dokuların oynatılmasıyla işlenmesi gereken güzellik izlenimi sadece birkaç katılımcı tarafından yapılmıştır.

Genel olarak, bazı uygulamalarla nihayet bazı katılımcılar tonal ve dokusal değerlerin kombinasyonunu geliştirebilir, çizgi keşfinin zenginliği, mimari değer izlenimini ifade etmede önemli bir rol oynayacaktır.

4.5.2.2. Temel Arkitektonik

Bir sonraki madde temel arkitektoniğin keşfidir. Genellikle, katılımcı geometrik form anlayışına sahiptir, ancak perspektif görünümünde ve kompozisyonlarda ayrıntılı olarak yer almak için hala biraz uygulamaya ihtiyacı vardır. Bu, saha veya kentsel gözlem için veya tasarım fikirlerinin hayal gücü becerisini geliştirmek için çok gereklidir.

4.5.2.3. Temel Perspektif

Oldukça şaşırtıcı, çünkü daha önce egzersiz yapmanın oldukça zor olduğu düşünülüyordu, tasarım fikirleri için bir temel olarak oldukça sorunsuz bir şekilde uygulandığı ortaya çıktı. Nispeten bu ilk verildiği halde kolayca anlaşılabilir ve öğrenciler bu temel perspektif ilkesini tasarım durumuna uygulama konusunda oldukça heveslidir.

4.5.2.4. Grafik Düşünme

Aşağıdaki madde, temel grafik çalışmaları daha az önemli değildir. Burada, kompozisyonun şekilleri analiz etmek ve posterler ve diğer medya panelleri gibi sunumlar tasarlamak için bir temel olarak nasıl düşünüleceği yer almaktadır. Katılımcıların çoğu hala bir ızgara desenine sabitlenerek posterlerde grafik tasarım fikirleri geliştiriyor. Bazıları ızgara bozulması, tipografi ve renk gibi daha etkileyici grafik öğelerini işlemeyi denedi.

4.5.3. İFADE

Bu, mimari tasarım süreci açısından serbest çizimdeki en temel husustur. Laseau'ya göre, çizim ifadesi güçlü bir kimlik duygusuyla ilgili olacaktır. Bu kalite için çizilen çizimler, stil ve yüksek kontrast izlenimi ile araştırılacaktır. Ayrıca tasarımcıların yoğunluğunu ve güvenini anlatan eskizlerin akışkanlığıdır. Bu ifade kolay oluşturulamaz. Tekrarlanan uygulama, bu serbest çizimden kaynaklanan ifadeyi güçlendirmeye yardımcı olacaktır. Ankete katılanların sadece birkaçı, uygulamanın sebatından sağ çıkmıştır.

Değerlendirmenin başında, birkaç potansiyel benzersiz ifade edici serbest çizim karakteri görüldü, ancak sonraki tasarım sürecinde bunun sürdürülmesi nispeten zordu, çünkü basmakalıp ve teknik çizimi yönlendiren zihniyet hala oldukça baskındı.

Çevrimiçi öğrenme durumlarında yanıtlayanları hatırlatmanın ve eğitmenin giderek zor olduğu ortaya çıktı. Bu karakterleri ortaya çıkarmak için önemli bir süreç olan estetik deneylerin daha derinlemesine tartışılması nispeten zordur, çünkü arayüz iletişiminin sınırlandırılması nedeniyle aktif, diyalogsal ve yoğun iletişim kurulamaz. Yalnızca monitördeki ekrana dayanan tartışmalar etkileşimli tartışmalar üretecek kadar esnek değildir.

Önceki bölümdeki tüm tartışmalardan, bir tasarım sürecinde mimari ifade fikirleri üretmek için serbest çizim uygulamalarının işlenmesinde dikkate alınması gereken çizimin önemli unsurlarının aşağıdaki gibi olduğu sonucuna varılabilir:

Tasarım Sürecinde Serbest Çizim Türü		Temsili İfade
Gözlem	<ul style="list-style-type: none"> Hareket çizimi Grafik öğeleri 	<ul style="list-style-type: none"> <i>Karakterize eskiz ve Tipografi</i>
Analiz	<ul style="list-style-type: none"> Diyagram/parti Grafik öğeleri 	<ul style="list-style-type: none"> <i>Karakterize çizim ve Tipografi</i> <i>Temel kompozisyon</i>
Temel Fikir	<ul style="list-style-type: none"> Diyagram/parti Temel Geometri Esnek çizgiler 	<ul style="list-style-type: none"> <i>Düzenli İfadeli Form/Şekil</i> <i>Rastgele Izgara</i>
Orthografik	<ul style="list-style-type: none"> Düz çizgiler Oran Şekil 	<ul style="list-style-type: none"> <i>Temel Geometri</i> <i>Kısmen Karşıtlık</i>
3D (izometrik perspektif)	<ul style="list-style-type: none"> Düz çizgiler Ufuk (İnsan) oranı 	<ul style="list-style-type: none"> <i>Geometrik Basitlik</i> <i>Dramatik görünüm yaklaşımı</i> <i>Spacy Kontrastı</i> <i>Kısmen Ayrıntılar</i>
Kentsel manzara	<ul style="list-style-type: none"> Ufuk (Bölge) oranı Temel perspektif 	<ul style="list-style-type: none"> <i>Kompozisyon Geometri Basitliği</i> <i>Dramatik havadan görünüm yaklaşımı</i> <i>Kısmen Karşıtlık</i> <i>Kısmen Ayrıntılar</i>

Tablo 4.4. Mimari Anlatım için Temel ve Temsili Unsurlar

4.5.4. BECERİ

4.5.4.1. Alışkanlık

Bir tür karbonat (2B) ile bir tür kurşun kalem (mekanik kurşun kalem) kullanmak, ton varyasyonlarını geliştirmek için oldukça zordur. Alan izlenimlerinin kontrastını ve derinliğini ifade etmek için ton varyasyonlarına ihtiyaç vardır. Giderek daha belirgin ve oldukça endişe verici bir alışkanlık, bir cetvelin kullanılmasıdır. Alışkanlıklar ve zihniyetlerle ilgili olduğu için bunun değiştirilmesi gerekmektedir.

4.5.4.2. Tasarım Yaratıcılığı

Oldukça şaşırtıcı, çünkü daha önce egzersiz yapmanın oldukça zor olduğu düşünülüyordu, tasarım fikirleri için bir temel olarak oldukça sorunsuz bir şekilde uygulandığı ortaya çıktı. Nispeten bu ilk verildiği halde kolayca anlaşılabilir ve öğrenciler bu temel perspektif ilkesini tasarım durumuna uygulama konusunda oldukça heveslidir.

Bir yaratıcılık yönü, kaybolan bir bakış açısının nasıl tanımlanacağıdır. Öğrenme uygulamasının başında, hemen hemen hepsi çok resmi ve basmakalıp bir ufuk noktası açısı geliştirdi. Bunun nedeni, tasarım konsepti kesinlikle farklı olsa da, gördükleri referans başlıklarının çoğunun aynı görünüme (stereotip) sahip olmasıdır. Bu aslında bu araştırmadaki ana hedeflerden biri olan tasarım süreci boyunca bilinç düzeyini göstermektedir. Bu, bu çalışmadaki temel hedeflerden biri olan bir tasarım sürecindeki farkındalık düzeyini gösterir.

4.5.4.3. Medya ve Araçlar Uygulamaları

Bu serbest çizim yönteminin uygulanması sırasında, kullanılan ana araç eskiz kitapları ve kalemidir. Çizimin kitabı bir iş istasyonu ortamı olarak kullanılır veya normal durumlarda (el boyutunda) günlük olarak kullanılabilir. Dergi formatının, resmi A3 çizim kitabı yerine tasarım süreci becerilerini geliştirmede çok yardımcı olduğu kanıtlanmıştır. Genellikle resmi çizim kitabından daha az, A5 boyutunda veya daha az olan bir dergi gözlem faaliyetlerinde bilgi, ölçüm ve durumları kaydetmede, çizim çalışmalarında / emsallerinde, şekil ve formun analizinde, tasarım fikirlerinin geliştirilmesinde, ayrıntılı çizimin yapım teknikleri ve malzemeleri fikirlerini yapana kadar çok esnektir.

Şu anda, dijital çizim araçları çeşitli uygulamalarla giderek daha fazla geliştirilmiştir. Bu araç çevrimiçi öğrenme durumlarında çok yararlıdır. Bununla birlikte, manuel ekipmanlarla ilgili temel becerilerin yeri hala doldurulamaz.

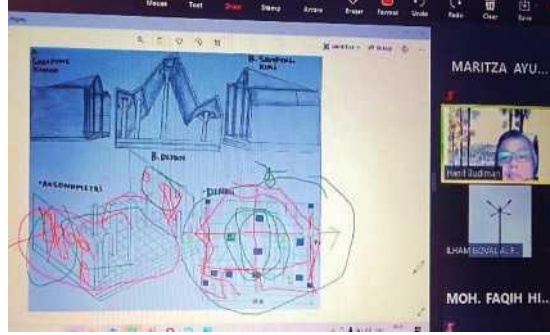
Ayrıca, medyayı teknik son tasarımı temsil eden bir araç olarak değil, tasarım süreci düşüncesi için bir araç olarak düşünme ve ele alma önemlidir. Hassasiyet mimari diyalogun hedefi ise, yaratıcı düşüncenin ölümü olacaktır.

4.5.4.4. Gözetim

Normalde, bu kampüs veya sınıf dışındaki gözetim çabalarıyla ilgilidir. Ancak son zamanlardaki bir durum nedeniyle, diyalog video konferans ve sosyal medya tarafından gerçekleştirildi. Teknoloji sayesinde öğrencilere her zaman herhangi bir medya ile çizim yapma alışkanlığını sürdürmelerini hatırlatmak için çaba gösterilebilir. Bazı durumlarda, kişisel / özel bir tartışmaya ihtiyaç duyacaktır.



Şekil 4.70. Sosyal Medya ile diyalog



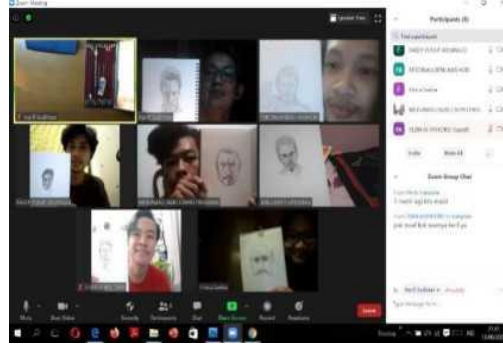
Şekil 4.71. Video konferans ile diyalog

Serbest çizim öğreniminin gözetimi normalde gerçek durumlarda hem sınıfta hem de sınıf dışındaki gerçek konumlarda yüz yüze yapılır. Tartışmalar, gerçekleşen süreçleri yeniden anlatırken aktif olarak iki yönde gerçekleşir. Ancak mevcut durum nedeniyle, maalesef, doğrudan diyalogda sınırlamalar olması için tartışmanın sanal olarak yapılması gerekiyor. Ancak bu izleme süreci bir kez daha kişisel bir diyalogla güçlendirilebilir. Çünkü adım adım yoğun tartışma ve süreci daha derinden denetleyebilir.

Perspektif çiziminin işlenmesinde bir örnek olarak, öğrenme programına rehberlik etmesine rağmen, öğrenciler şekilleri ve ayrıntıları doğrudan işler, böylece oranlar ve ölçükle uyumsuzluk hissi vardır. Ufuk çizgisi ve basit bir insan silueti figürü gibi temel unsurlarla yeniden çizim aktivitesi. Bunun çok yardımcı olduğu ortaya çıkmıştır. Öğrenci ifadesinde, bundan sonra oranlara ve ölçeğe bakmanın daha iyi hissettirdiğini söyledi. Kentsel mekan eskizleri fikrinin önemli bir yönü, çizgilerin karanlıktaki varyasyonları keşfetme karşıtlığı ve cesaretidir.



Şekil 4.72. Video konferans ile diyalog ve canlı pratikler



Şekil 4.73. Video konferans ile diyalog ve canlı pratikler

4.5.5. ÇEVİRİMİÇİ ÇAĞDA SERBEST ÇİZİM ÖĞRENME

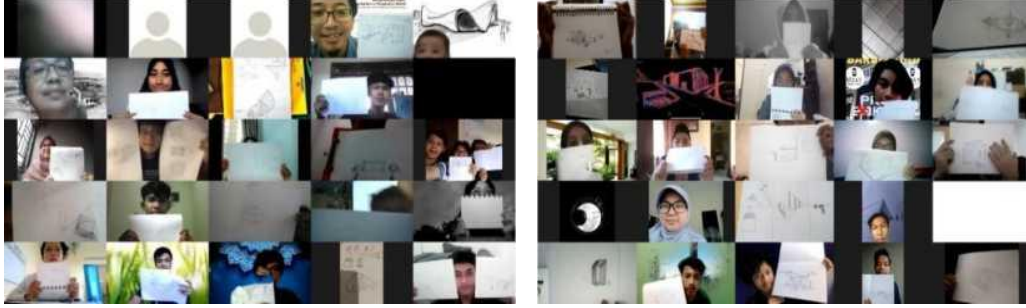
Günümüzde neredeyse tüm bilim alanları, özellikle çevrimiçi sistemlerle ilgili öğrenme yöntemlerini geliştirmek zorundadır. Günümüzde bu serbest el çizim öğrenimi için çevrimiçi öğrenme süreci gerçekten kolay değildir. Daha önce yapılan çalışmalardan ve mevcut durumdan dolayı, serbest çizim öğrenme yönteminin günümüzde dijital teknolojinin gelişimine uygun olarak nasıl daha öngörülü ve uzlaşmacı olduğu konusunda yeni bir fikre sahip olmak çok gereklidir.

Faaliyetlerin şekli ve düzeni, tartışma şekli, medya ve hatta ekipmanlarla ilgili yeni bir yaklaşıma ihtiyaç vardır. Beyin fırtınası, tartışmalar, deneyler, öğreticiler, atölye çalışmalarından mentorluk egzersizlerine kadar çeşitli etkinlikler, hepsi video konferans ve sosyal medya aracılığıyla yapılabilir. Çeşitli popüler uygulamalar da şu anda öğrenme sürecinin geliştirilmesine yardımcı olmak için yönlendirilmektedir. Serbest çizim öğrenme yöntemi geliştirmede 3 ana nokta vardır :

4.5.5.1. Harmanlanmış Serbest Çizim Öğrenme

Öğrenme programı, çevrimiçi ve çevrimdışı öğrenmenin birleşimi. Ayrıca video konferans ile sınıf forumu, pratikler ve tartışma ile çalıştay, çevrimiçi eğitim, senkron asenkron öğrenme ve sosyal medya ile grup veya özel tartışma gibi etkinliklerin varyasyonu da önemlidir.

Görselleri ve sesleri işleyerek iletişim teknikleri, ilginç izlenimler yaratmak için, gözlemcinin hafızasında daha derin iletişim penetrasyonu geliştirilmesi gereken bir şeydir.



Şekil 4.74. Online atölye çizim uygulamaları

4.5.5.2. Kişiselleştirme

Bu farklı arka planlarla ilgilidir, birbirinden farklı karakter çizimleri üretecektir. Görselleri ve sesleri işleyerek iletişim teknikleri, ilginç izlenimler yaratmak için, gözlemcinin hafızasında daha derin iletişim penetrasyonu geliştirilmesi gereken bir şeydir. Bazı durumlarda bu özel tartışma gerektirecektir.

4.5.5.3. Topluluk

Gruplarını ikinci görüş eleştirmeni olarak aynı zihniyete dahil etmek çok önemlidir. Öğrenmek için olduğu kadar topluluk olarak aralarındaki hatırlatmalar için de gereklidir. Bu, öğrencilere her zaman herhangi bir medya ile çizim yapma alışkanlığını sürdürmelerini hatırlatacaktır.

V. SONUÇ

Tasarım sürecinde serbest çizim becerisinin sadece son bir illüstrasyon odaklı değil, mimari düşüncenin ifade biçimi olduğu çok açıktır. Önceki paragraflarda metodolojinin uygulanmasında anlatılan ifade unsurlarını işleyen serbest çizim yönteminin uygulanması, araştırma sorularında net bir şekilde cevaplanmıştır. Öncelikle, çizimin karakterine göre fikirleri uyandıran ve özgürleştiren hem eleştirel hem de yaratıcı uygulamalar olan serbest çizim uygulamaları kesinlikle gereklidir. Yaratıcılık, en üst düzeyde özgünlükle çok sayıda fikir üretme kapasitesi olarak tanımlanır (Soliman, 2017). Çizgi tiplerini, kontrast etkisi, kompozisyonların dinamiği veya dramatik bakış açısı ile pekiştirilecek önemli bir parça olan kendi karakteriyle keşfetme özgürlüğü, etkileyici mimari tasarımların geliştirilmesine yardımcı olacaktır.

Bir sonraki sonuç, gerekli mimari ifadeleri üretmek için temel becerileri estetik deneylerle birleştirmenin önemidir. Birkaç kez temel eleman uygulaması ile yapılan estetik deneylerin önemli ölçüde güçlü mimari ifade ürettiği gösterilmiştir. Ve son araştırma soruları için, gözlem aşaması, ilk fikir, analiz, keşif aşaması gibi başlangıç aşamalarından tasarım geliştirme aşamasına kadar tasarım süreci boyunca, karakterize edilmiş ve anlamlı çizimiyle serbest el çiziminin hala gerekli olduğudur. Tasarım sürecindeki her aşama, çizimin temel öğelerinin kendi karakterini gerektirir.

Yukarıdaki açıklamaya göre, çizim sistemi ile bir tasarım sürecinin sadece bir illüstrasyonunun değil, mimari düşüncenin ifade edilme biçiminin çizildiği çok açıktır. Çizim etkinlikleri, mimarları hem inşa edilmiş hem de yorumlanmış bir mimari anlayışa yönlendirebilir. Mimarlar test etmek, değiştirmek ve fikirlerine eklemek için eskizleri kullanırlar. Birçok öğrenci, içlerinde ne kadar yaratıcı zenginliğin saklı olduğunun farkında değildir ve serbest çizim tasarımının sırrını ortaya koymaktadır. (Meuser, 2017). Serbest çizim veya eskiz, zihinsel bir fikri görselleştirmenin bir yolu olarak tanımlanır. Bu nedenle öğrenci tasarımcıların çizim yeteneklerini geliştirmek tasarım eğitiminin temel bir parçasıdır (Mumcu & Görkem ÖZKAN, 2018)

Tasarım, hem bilinç hem de hayal gücü düşüncesini içeren kapsamlı bir anlayıştan kaynaklanması gereken yaratıcı bir süreç olarak kalacaktır. Mimari tasarımın temel

ifadesi her zaman aynı olacak, anlaşılabilir benzersiz estetik fikirler ve bilgisayarlı yaratıcı mekansal kompozisyon ilkeleri sunacaktır. Tasarım süreci endüstriyel modern yaklaşımda uygulanmaktadır, teknik çizimlerin zihniyeti (aynı zamanda güzel sanatlar çizimleri olarak bile) hala oldukça baskındır ve tasarım sürecinin bir parçası olarak serbest çizim yönteminin geliştirilmesinde hala bir zorluk haline gelmektedir. Bazıları hala eskizin bir şey olduğunu ve teknik çizimin hiç ilgisi olmayan başka bir şey olduğunu düşünüyor. Bu durum, serbest el çiziminin yalnızca nihai tasarım sonuçlarını temsil etmenin bir yolu olduğu düşüncesinin gücü nedeniyle hala mevcuttur ve gelişmektedir. Binaların ölçeğinin ve destek sisteminin daha karmaşık hale geldiği halkla iletişim kurmanın bir parçası olarak, günümüz dijital dünyasında hızla gelişen tasarım teknolojisinin gelişimine uyum sağlamak için serbest çizim yöntemlerinin de duyarlı olması gerekmektedir. Mimari ifadeler için serbest çizim, bir tasarım sürecinin derin deneyimini gerektirir ve dijital araçlar veya ekipmanlarla değiştirilmeyecektir.

Ne yazık ki, dijital iletişimin zihnimize hakim olduğu bu son durumlarda, fikirlerin stereotipik olarak gelişme eğilimi, tasarım kavramının özgünlüğünü gerçekten temsil eden bir şey değildir. Mimariyi anlamak için teknolojinin nasıl kullanılacağına dair farklı bir bakış açısının olmazsa olmazı vardır. Ayrıca tabii ki dijital teknoloji, eğitim öğrenme psikolojisi ve bilişsel nöro bilimler başta olmak üzere diğer disiplinlerle iş birliği, dijital teknolojiyi kullanarak mimari tasarım süreci açısından eleştirel ve yaratıcı düşünceyi geliştirmek için bir zorunluluktur.

Çeşitli teknik uygulamalarıyla birlikte teknoloji tasarım sürecini basitleştirebiliyorsa, serbest çizimin de bu nihai sonuca ulaşmak için temel format çizimini manuel olarak işlerken teknolojinin temel formülünü kullanabilmesi gerekir. Ve akabinde serbest çizim, yalnızca tasarımcı tarafından tasarlanabilen benzersiz bir mimari ifade ile yaratıcı bir şekilde devam eder. Mesele, serbest çizimin iş teknolojisi ilkelerini nasıl kullanması ve tasarım sürecini bir tasarımcının etkileyici ve karakteristik dokunuşuyla nasıl geliştirmesi gerektiğidir.

Serbest çizim etkinliği sadece sanat eseri veya teknik çizim meselesinden daha fazlasıdır. Fenomenleri anlama, fikirleri hayal etme ve geliştirme sürecinin doğal bir parçası olan mimari tasarım sürecinde neyin gerekli olduğuyla ilgilidir. Bir insanı, çizim ekipmanına veya teknolojisine aşırı bağımlı olmadan, tasarım sürecinde önemli bir

konuma getiren önemli bir süreçtir. İnsanlar insandır ve bilgisayar bir bilgisayardır. Yetenek ne kadar basit olursa olsun, her birinin insanın temel yeteneklerini kullanmada herhangi bir tasarım faaliyetine büyük katkısı vardır. Gerçekten de serbest çizim öğreniminde her zaman yeni yöntem geliştirmeye ihtiyaç vardır, böylece araçlar, medya ve teknoloji ne olursa olsun, tasarım süreci hala geçilebilir ve bütünüyle uygulanabilir, hala insan becerilerinin gelişiminin bir parçası olarak tasarım sürecini sürdürebilir.

Diğer önemli olan, çizimle, tasarım fikrinin tüm güçlü kimlikleriyle mimari tasarımın tüm sürecini gösterecektir. Parlak düşünme her zaman tam okuma ile desteklenir ve etkileyici ilham kesinlikle derin gözlem ve yaratıcı deneyler tarafından da desteklenir. Günümüzde basmakalıp fikirler üretme eğiliminde olan dijital görsel süreçlerin giderek artan güçlü baskısında, mimari serbest çizim, güçlü bir tasarım fikri kimliğine dayanan anlayışlı ve etkileyici tasarım sonuçları üretmek için büyük bir fırsata sahiptir. 1990'ların başında Alan Fletcher tarafından *Domus* dergisinin sayfalarında ilan edilen "kalemin ölümü"nin hiç gerçekleşmemesinden ötürü mutluyum. (Bellardi, 2014). Ve son olarak, mimarlık eğitiminde çizim yapmanın diğer rolü, çizim kursları ve atölye çalışmaları yoluyla bu düşüncede, yenilikçi işbirlikçi öğretim uygulamaları ve gelecekteki araştırma girişimlerini geliştirmek için fırsatlar sağlamasıdır (Kantrowitz ve ark., 2017).

KAYNAKÇA

- Acar, M. H. & Yilmaz, P.** (1997). Effect of tetramethylthiuramdisulfide on the cationic polymerization of cyclohexeneoxide, *The 2nd International Conferences on Advanced Polymers via Macromolecular Engineering*, Orlando, Florida, USA : April 19-23.
- Grat, Linda N. and Wang, David,** (2013) *Architectural Research Methodology*, John Wiley & Sons Inc., New Jersey.
- Norberg-Schulz, Christian.** (1980.) *Genius Loci: Towards A Phenomenology of Architecture*, Rizzoli, New York,
- Richardson, John T E,** (1999), *The Concepts and Methods of Phenomenographic Research*, *Review of Educational Research*, Spring.
- Ponty, Maurice Merleau,** (1962) *Phenomenology of Perception*, *Routledge Publishing*,
- Wiggins, Glenn E,** (1989) *Methodology In Architectural Design*, MIT, 1989.
- Arheim Rudolf,** (1977) *The Dynamics of Architectural Form*, *University of California Press*,
- Belardi, Paolo,** (2014) *Why Architect Still Draw*, MIT Press,
- Ching, Francis DK,** (2009), *Architectural Graphics*, John Wiley and Sons, New York
- Ching, Francis DK,** (1998), *Design Drawing*, John Wiley and Sons, New York,
- Ching, Francis DK,** (1995) *A Visual Dictionary of Architecture*, John Wiley & Sons, Inc, New York,
- Ching Francis DK, Mark Jarzombek, Vikramaditya Prakash,** (2017) *A Global History Of Architecture*, John Wiley & Sons, Inc, New York,
- Crowe, Norman and Paul Laseau,** (2012) *Visual Note For Architects and Designers*, 2nd editions, John Wiley & Sons, Inc. New Jersey,
- Duff, Leo and Davies Jo,** (2005) *Drawing The Process*, Intellect Books, Oregon,
- Edward, Bran,** (2008) *Understanding Architecture Thorough Drawing*, Taylor & Francis, Oxon,
- Joannides Paul,** (2007) *The Drawings of Michelangelo and His Followers in the Ashmolean Museum*, Cambridge University Press, New York,
- Laseau, Paul,** (1999) *Freehand Sketching: An Introduction*, WW Norton and Company,
- Laseau, Paul,** (2001) *Graphic Thinking for Architect and Designer*, John Wiley & Sons, Inc., New York,

- Makstutis, Geoffrey**, (2018) *Design Process in Architecture*, Laurence King Publishing Ltd, London, 2018
- Unwin, Simon**, (1997) *Analysing Architecture*, Routledge, London,
- Wang, Thomas**, (2002) *Pencils Sketching*, John Wiley & Sons, Inc., New York,
- White, Edward T**, (1992) *Presentation Strategy in Architecture*, Arch Media,
- Walker, William**, (2013) *The Handbook of Drawing*, The Forgottenbooks, London, 2013
- Pallasmaa, J.** (2009) *Thinking Hand: Existential and Embodied Wisdom in Architecture*, Helsinki: Wiley,
- Perez Gomez, Alberto**, (2000) *Architectural Representation and the Perspective Hinge*, MIT Press,
- Rowe, Peter G**, (1995) *Design Thinking*, The MIT Press, Massachusetts, 1995
- Rowe, Norman & Laseau Paul**, (2012) *Visual Notes For Architect and Designer*, , John Wiley & Sons, Inc, New Jersey
- Ruskin, John**, (1907) *The Elements of Drawing, The Elements of Perspective*, JM Dent & Sons Ltd Publishing, London,
- Smith, Kendra Schank**, (2005) *Architect's Drawing, Selection of Sketches by World Famous Architects Through History*, Architectural Press An imprint of Elsevier, Oxford,
- Smith, Kendra Schank**, (2008) *Architect's Sketches, Dialogue And Design*, Architectural Press An imprint of Elsevier, Oxford,
- Brinson, Vallorie Michelle**, (2007) *An evolution in grid structures: a study for conceptual grid structure design*, Master Thesis of Fine Arts, Iowa State University,
- Kiroff Linda**, (2014) *Visual Language in Architectural Design*, United Institut of Technology, Auckland, New Zealand,
- Mezugi, Musatafa**, (1996) *The Integral Role of Drawing in Architectural Conception*, Mackintosh School Of Architecture, University of Glasgow,
- Rice, Susan**, (2008) *Sketching to Learn Learning to Sketchs, Students' Ways of Sketching In Architectural Designing*, Doctor of Philosophy, Faculty of Architecture, Design and Planning, University of Sydney,
- Wood Peter**, (2002) *Drawing The Line: A Working Epistemology For The Study Od Architectural Drawing*, Doctor of Philosophy in Architecture, The University of Auckland,
- Yorgancioglu, Derya**, (2004) *Steven Hol: A Translation of Phenomenological Philosophy Into The Realm Of Architecture*, Master Thesis of

Architecture, Graduate School of Natural and Applied Sciences, Middle East University,

- Wasserman, Marlene Louise**, (2013) *Drawing as Thinking: An Enquiry into the Act of Drawing as Embodied Extension of Mind*, Master Thesis of Master of Arts (Philosophy), University of Kwa-Zulu, Natal, Durban, South Africa,
- Wiggins, Glenn E**, (1989) *Methodology In Architectural Design*, Master Of Science in Architecture Studies, MIT,
- Bouhoulla, Najla Alanni**, (2014) *Morphological Knowledge for the Modeling of Ottoman Mosques*, Horizon Research Publishing,
- Cohen Dale**, (2008) *How Shape Constancy Relates to Drawing Accuracy*, Psychology of Aesthetics, Creativity, and the Arts Journal, 2008.
- Chemelnizkij, Sergei**, (2014) *Methods of Constructing Geometric Systems In The Cuopla of Alhambra*, Muqarnas Journal, 7th Editions, 1988
- Gragar Oleg**, (1988) *Reflections on The Study of Islamic Art*, Muqarnas Journal, 1st Edition, 1988
- Katrowitz, Andrea**, (2011) *Thinking Through Drawing: Practice Into Knowledge, Proceedings of an interdisciplinary symposium on drawing, cognition and education*, Columbia University, New York, 2011
- Alessandro Deserti, Rizzo Francesca, Çobanlı Onur M**, (2014) *Gastbeitrag: From Design Thinking to Design Culture*,
- Makela, Marit Anna**, (2014) *Drawing as a Research Tool: Making and understanding in art and design practice*, Aalto University, Researchgate, 2014
- Necipoğlu, Gülru**, (1986) *Kafadar, Plans and Models in 15th 16th century Ottoman Architectural Practise*, Journal of The Society of Architectural Historian, Vol 45, No. 3, 1986
- Necipoğlu, Gülru** (2012) *The Concept of Islamic Art: Inherited Discourses and New Approaches*, In Benoît Junod, Georges Khalil, Stefan Weber and Gerhard Wolf, eds, *Islamic Art and the Museum*, London: Saqi Books, 2012
- Petkowska, Joanna**, (2014) *Role Of Freehand Drawing In An Architectural And Urban Design Illustrated By The Example of Charrette Workshops*,
- Pilsitz, Martin**, (2017) *Drawing and Drafting in Architecture Architectural History as a Part of Future Studies*, Researchgate Journal,
- Roberts John**, (2017) *Aalto Landscape Ruin Chora*, University of New Castle, Australia,
- Roxburgh, David J**, (1988) *The Study of Painting and The Arts of The Book*, Muqarnas Journal, 17 th Editions,

Sachari, Agus, (2002) *Estetika, Makna, Simbol dan Daya*, Penerbit ITB, Bandung 2002

Sampaio, Catarina Gomes, (2013) *Alvar Aalto and Álvaro Siza, Construction of Place and Landscape*, Athens Institute for Education and Research,

Shalem, Avinoam, (2014) *What do we mean when we say 'Islamic art'? A plea for a critical rewriting of the history of the arts of Islam*, Muenchen,

Sera, Juan, (2015) *Forget What You Have Learned: Spontaneous Drawing For The Genesis Of Architecture*, *Procedia - Social and Behavioral Sciences* 191 (2015) 1128 – 1134,

Makela, *Drawing as a Research Tool: Making and understanding in art and design practice*

Url-1 <<https://drawingandcognition.wordpress.com>>, erişim tarihi 29.06.2020.

Url-2 <<http://www.scholastic.com/browse/article.jsp?id=3753864>> erişim tarihi 29.06.2020.

Url-3 <<https://www.frankching.com/wordpress>> erişim tarihi

Url-4 <<http://en.wikipedia.org/wiki/Drawing>> erişim tarihi

Url-5 <<https://www.archdaily.com/800332/museum-of-contemporary-art-and-planning-exhibition-coop-himmelb-l-au/583c240ce58eceb61900009b-museum-of-contemporary-art-and-planning-exhibition-coop-himmelb-l-au-photo>> erişim tarihi 29.06.2020

Url-6< <https://www.archdaily.com/801871/10-essential-freehand-drawing-exercises-for-architects><https://www.archdaily.com/801871/10-essential-freehand-drawing-exercises-for-architects>> erişim tarihi 29.06.2012

Url-7<<https://www.iat.eu/aktuell/veroeff/jahrbuch/gb1415/GB-Gast-Deserti-Rizzo-Cobanli.pdf>> erişim tarihi 29.06.2012.