

**“MMR 101 MİMARLIKTA TEMEL TASARIM I.”**

Güz Dönemi 2022-2023

Atılım Üniversitesi

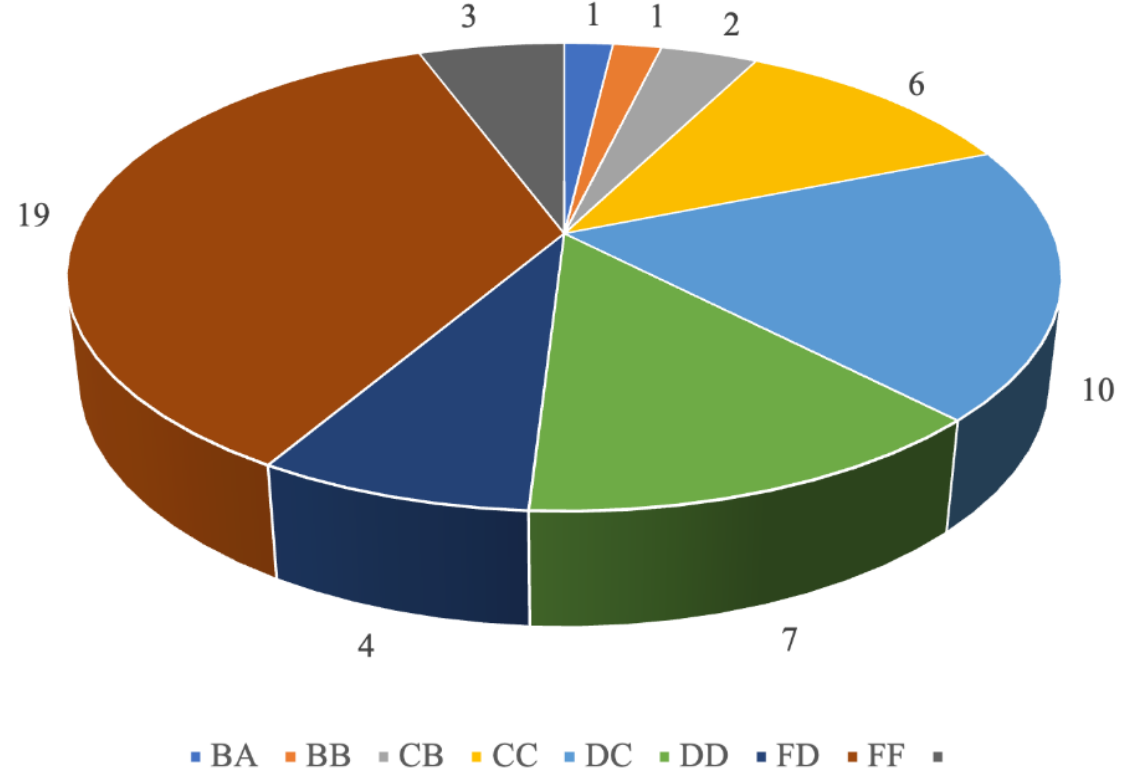
GSTMF Mimarlık Bölümü

Lisans Programı 1.Yıl

Selahattin Önür, Alper Gündüz, Serdar Erişen, Zeynep Soysal

## Dönem Sonu Harf Notları

BA: 1  
BB: 1  
CB: 2  
CC: 6  
DC: 10  
DD: 7  
FD: 4  
FF: 19  
N/A: 3



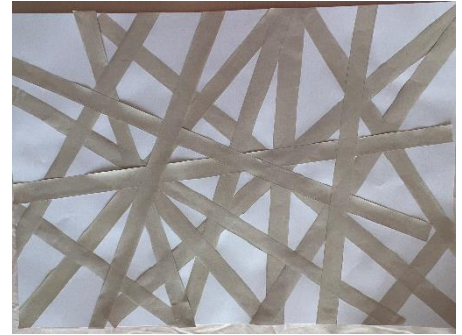
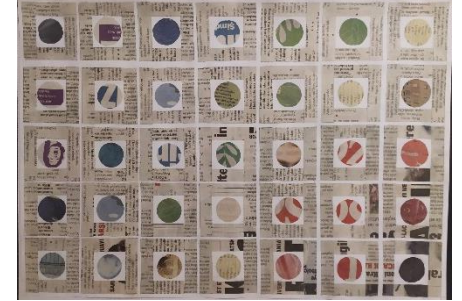
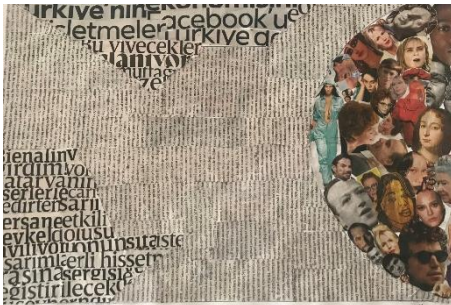
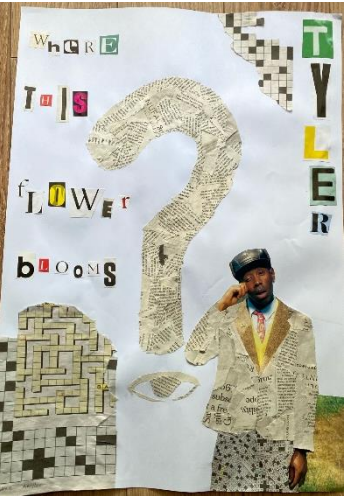
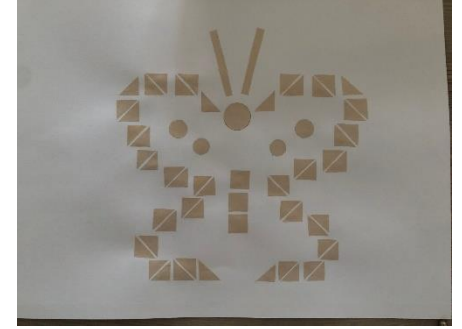
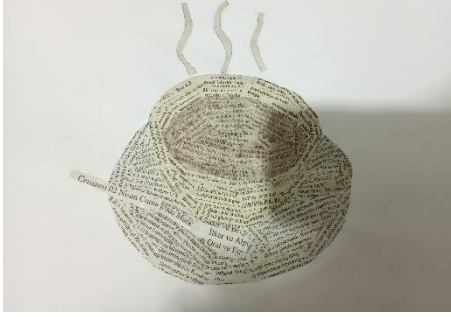
Derse kayıtlı öğrenci toplam sayısı: 53

Dönem sonu final jürisine katılan öğrenci sayısı: 48

Dönem sonu final jürisi not ortalaması: 54,9

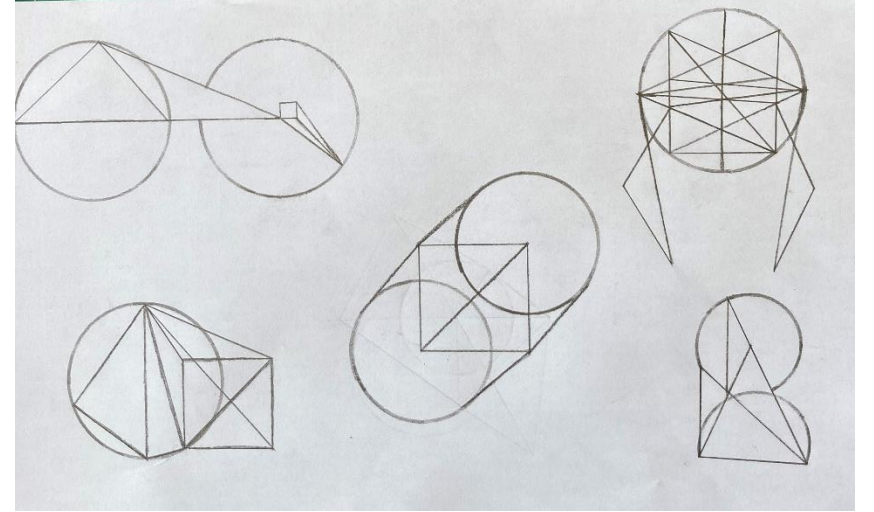
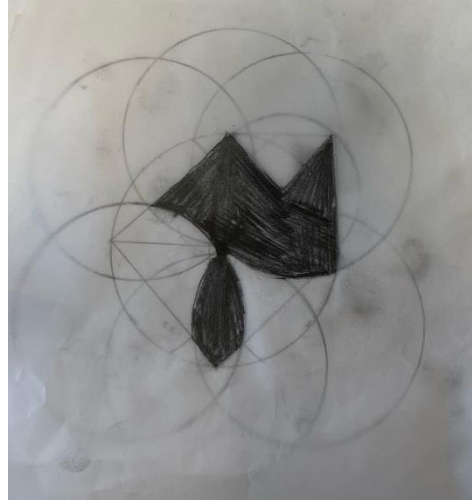
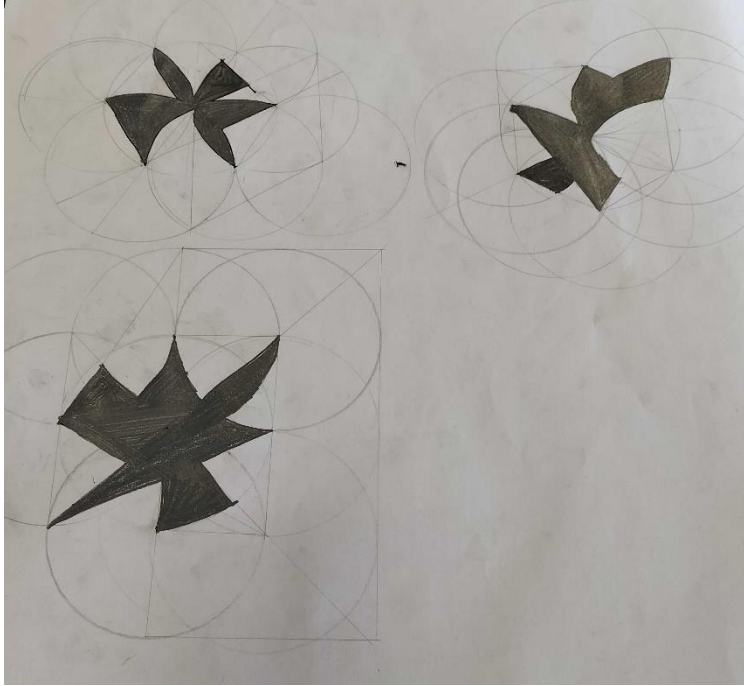
# 35 X 50 Kompozisyon

Beyaz çizim kağıdı; gazete kağıdı; tutkal kullanılarak iki boyutlu bir kompozisyon yapılması.



## 2-B Özgün Karmaşık Şekillerin Geometrik Üretimi

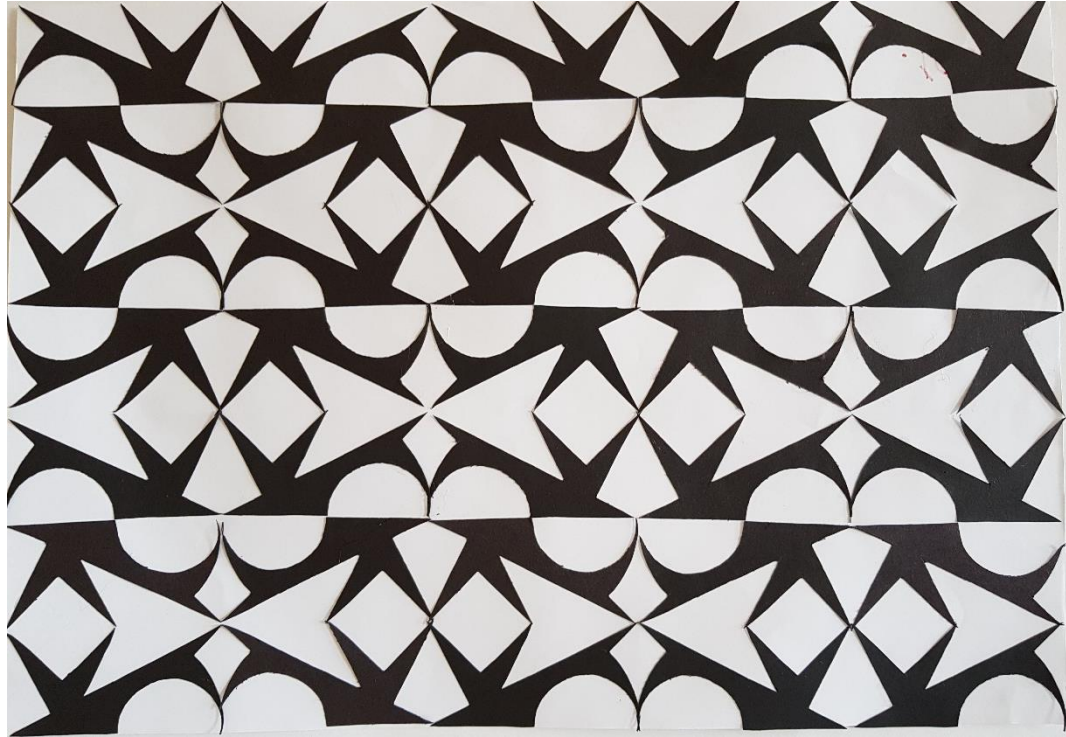
Kare - Daire - Üçgen geometrilerin bünyelerinde varolan “görünmeyen çizgileri” görünür kılarak geometrik üretim için olanaklarının tanınması; sadece pergel ve düz kenar kullanarak yapılacak geometrik alıştırmalarla karmaşık yapıda en az 5 özgün şekil üretilmesi.



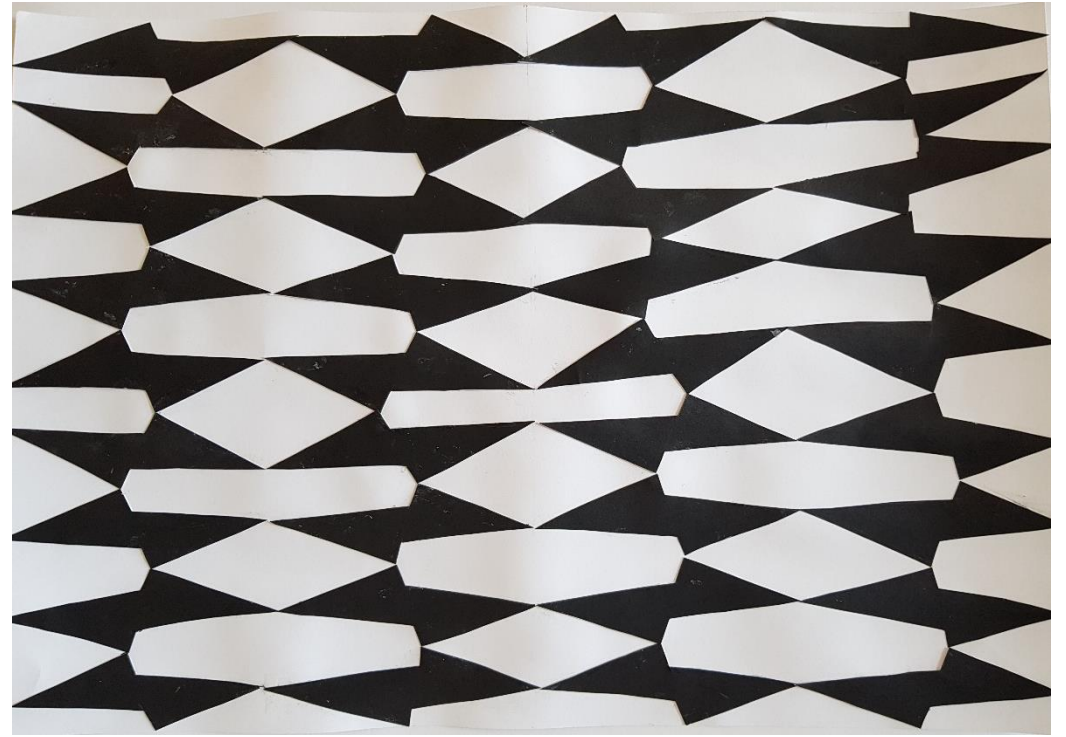
## Sınırsız Yinelenen Bir 2-B Örüntü Tasarımı

Bir önceki çalışmada üretilen özgün karmaşık şekillerden birinin tasarımın ögesi olduğu, siyah (*seçilen öge*) ve beyaz (*sm.35x50 kağıt*) olarak iki malzemenin kullanıldığı (sm.35x50) boyutlarında “*sınırsız yinelenen bir 2-boyutlu örüntü*” tasarlanması.

Tasarlanan örüntüde yinelenen sadece seçilmiş olan öge (siyah malzeme) değil, öğelerle birlikte beyaz olarak görselleşen şekillenmenin ve tümünün birbirleri ile kurulan ilişkilerinin yinelenmesidir.



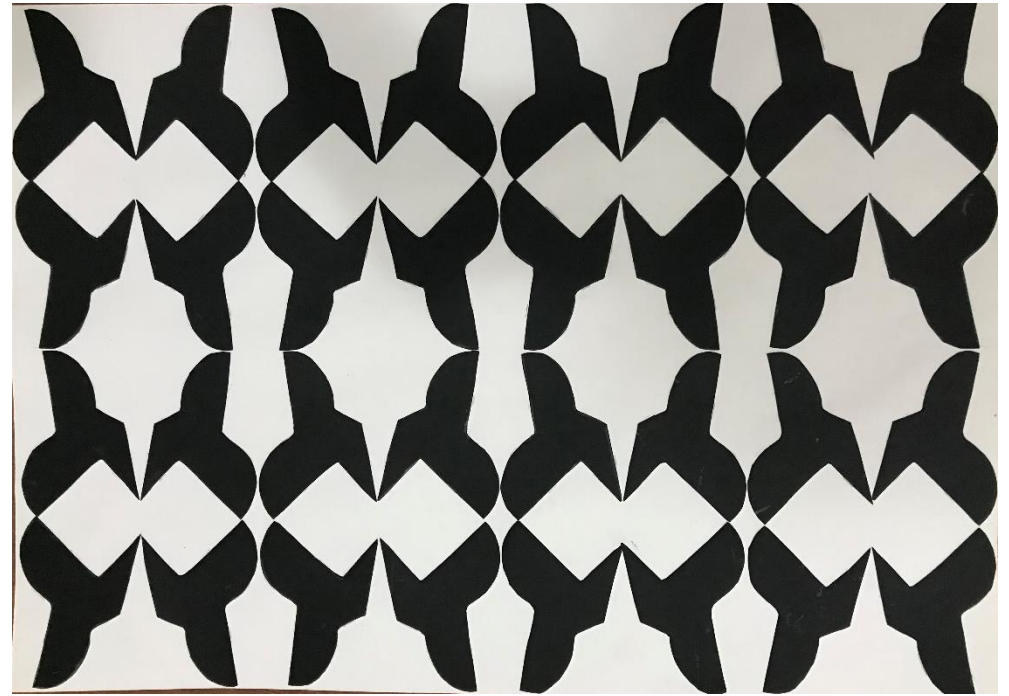
(100)



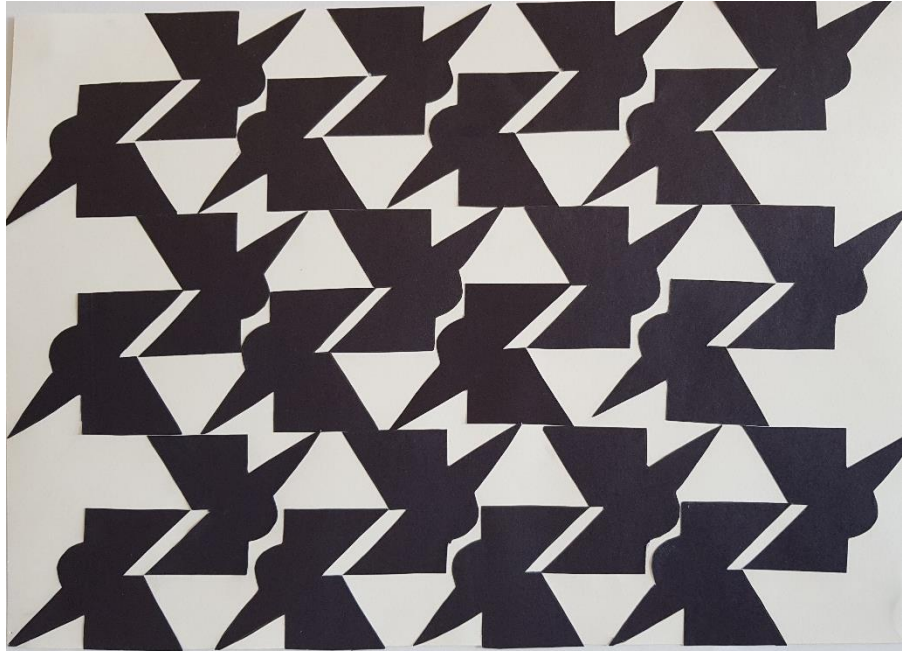
(100)



(95)



(85)



(65)



(50)

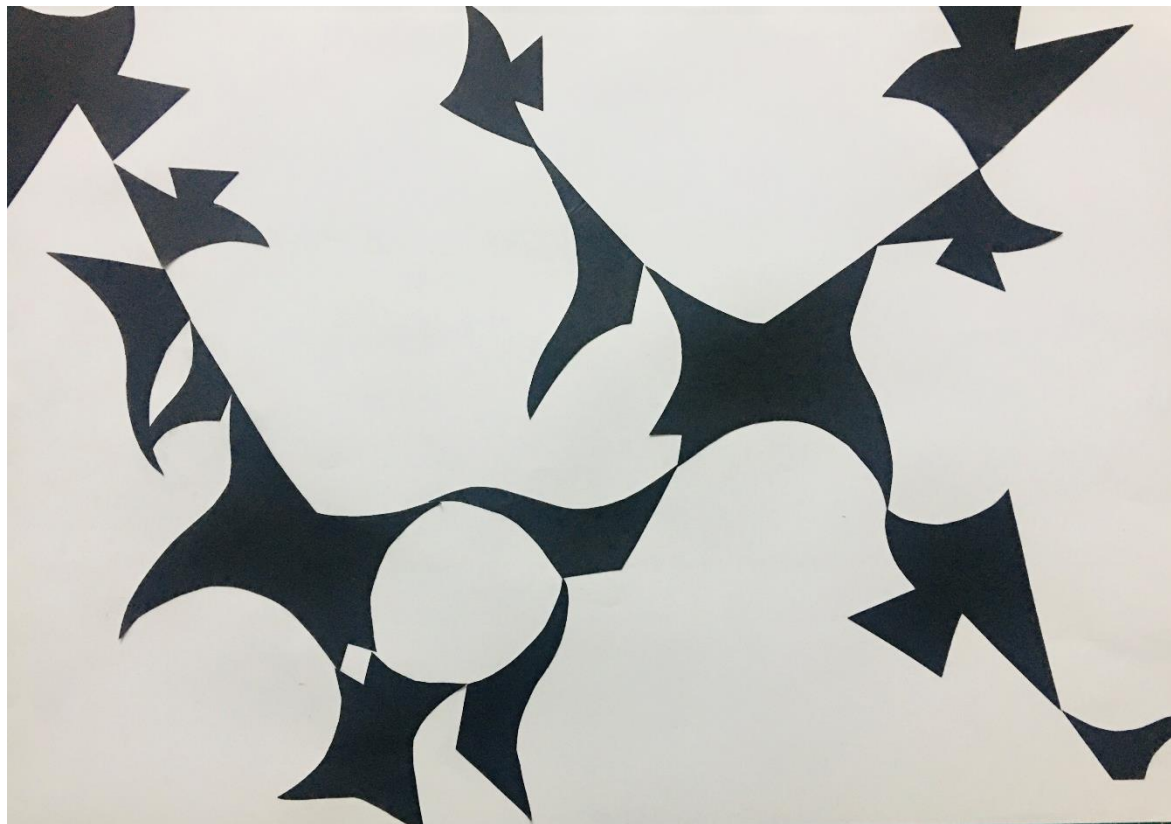


## Alan-Sınırlı 2-B Tasarım

Önceki çalışmalarda üretilen özgün karmaşık şekillerden üçünün tasarımın öğeleri olduğu, siyah (*seçilen öğeler*) ve beyaz alan (*35x50 kağıt*) olarak iki malzemenin kullanıldığı, (sm.35x50) boyutları ile tanımlanan sınırlar içerisinde sonlanan ve bu sınırlar içerisinde görsel bütünlüğü kurulan 2-boyutlu bir tasarımın gerçekleştirilmesi.

Her birinin büyüklük ve sayıları serbest bırakılan öğelerin üst üste çakıştırılmamaları ve kaynaşarak kimlik yitirmelerine neden olacak türde birleştirilmemeleri istenmiştir. Öğelerin geometrik potansiyellerinin olarak tanıdığı noktasal birleştirmeler ile elde edilebilecek ilişkilerin araştırılması, keşfedilmesine önem verilmiştir.

Tasarımın bütünlüğünün siyah olan öğelerin kullanılışı ile şekillenen ve görselleşen tüm beyaz alanlarla birlikte düşünülerek sağlanmış olması esastır. Alanın görsel özellikleri ve geometrik potansiyellerinin kullanımının çalışılması, kurulacak ilişkilerin ve oluşturulacak düzenin kurallarının geliştirilmesi beklenmiştir.



(70)



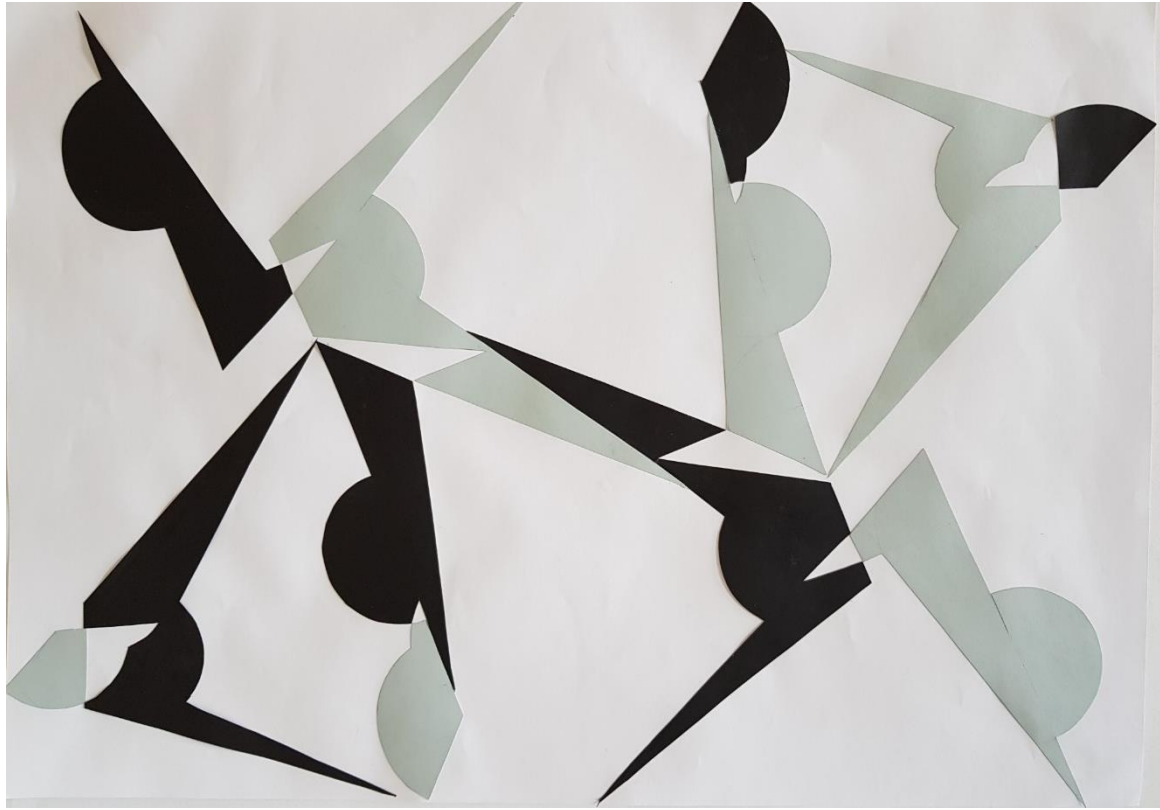
(65)

## Alan-Sınırlı 2-B Tasarım

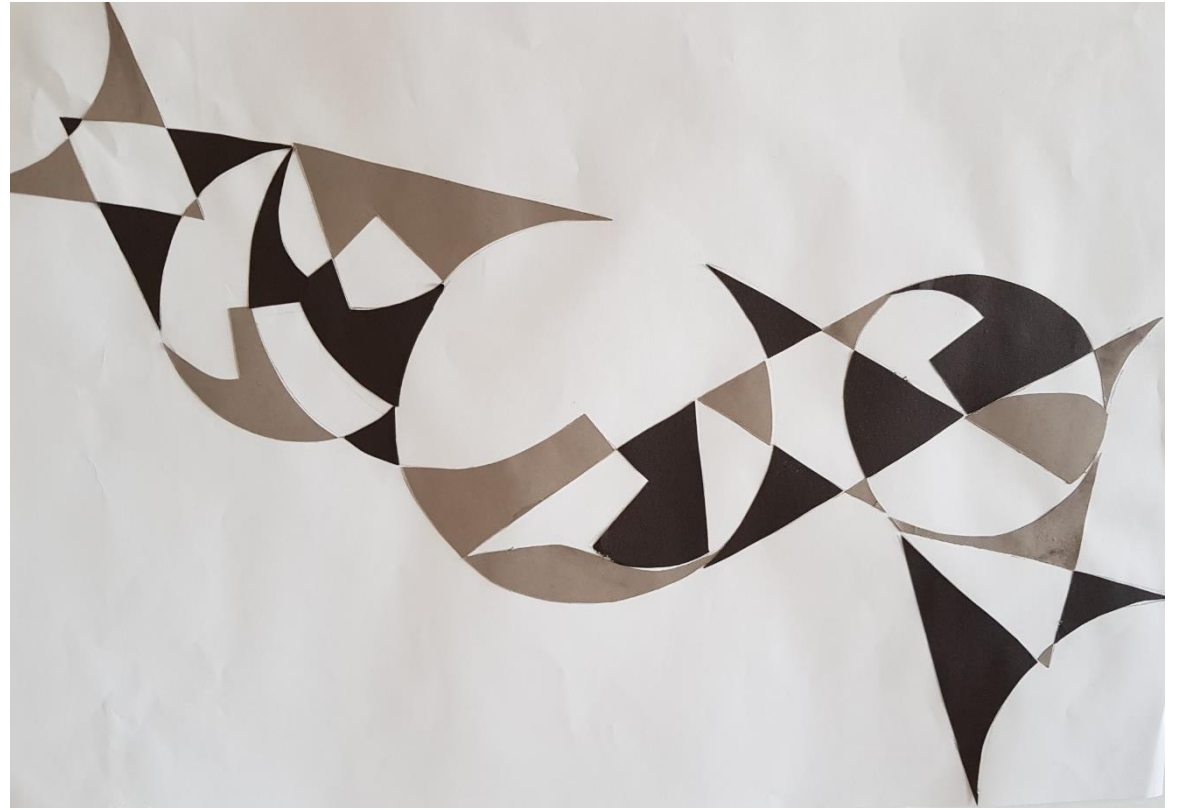
Önceki çalışmalarda üretilen özgün karmaşık şekillerden üçünün tasarımın öğeleri olduğu, siyah (*seçilen öğeler*) ve beyaz alan (*35x50 kağıt*) olarak iki malzemenin kullanıldığı, (sm.35x50) boyutları ile tanımlanan sınırlar içerisinde sonlanan ve bu sınırlar içerisinde görsel bütünlüğü kurulan 2-boyutlu bir tasarımın gerçekleştirilmesi.

Bu 2-B tasarımda, öğelerin yan yana bitişik ve üst üste çakıştırılarak da çalışılması ve kullanılması beklenmiştir. Bu durumlarda öğelerin birbiri ile ve beyaz alanla kaynaşarak görsel kimliklerini yitirmemeleri için, malzeme olarak hem siyah, hem gri fon kağıdı kullanılması istenmiştir. Öğelerin yine, geometrik potansiyellerinin olanak tanıdığı bitişirme ve çakıştırmalarla elde edilebilecek ilişkilerin araştırılmasına, keşfedilmesine önem verilmiştir.

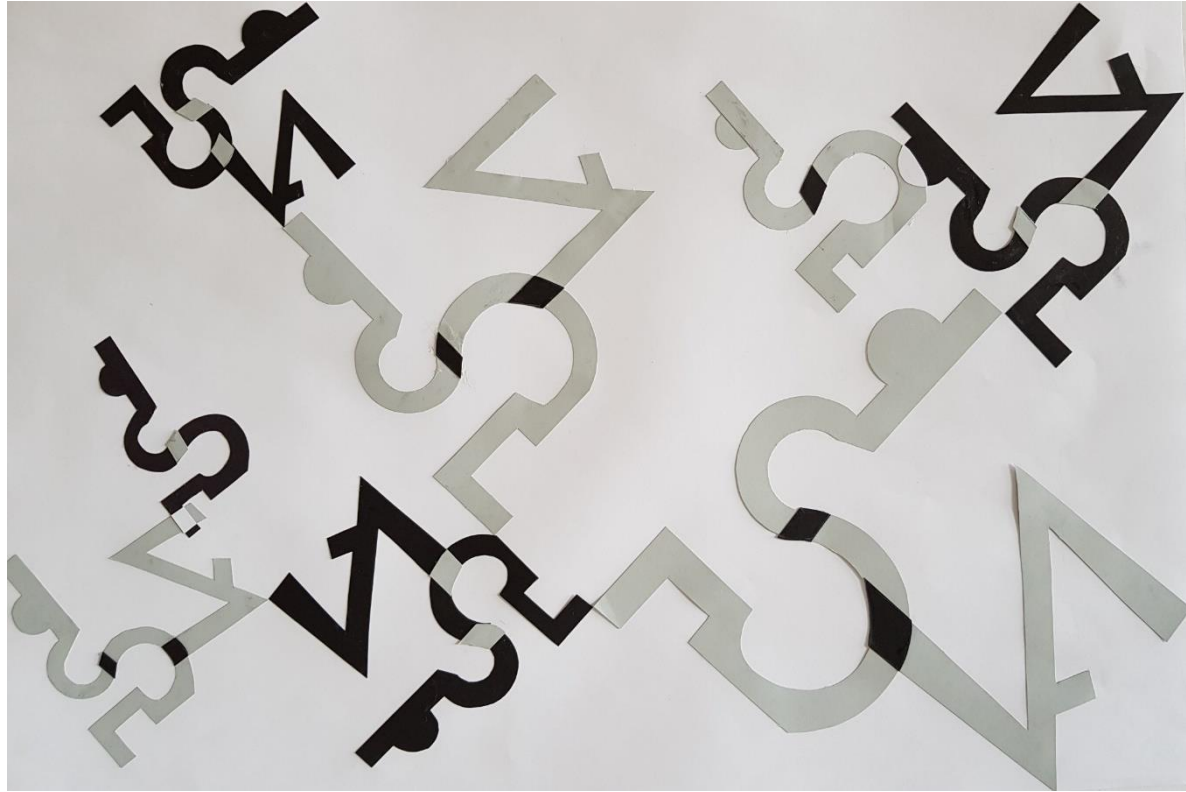
Tasarımın bütünlüğünün siyah ve gri öğelerin kullanılışı ile şekillenen ve görselleşen tüm beyaz alanlarla birlikte düşünülerek sağlanmış olması esastır. Alanın görsel özellikleri ve geometrik potansiyellerinin kullanımının çalışılması, kurulacak ilişkilerin ve oluşturulacak düzenin kurallarının geliştirilmesi beklenmiştir.



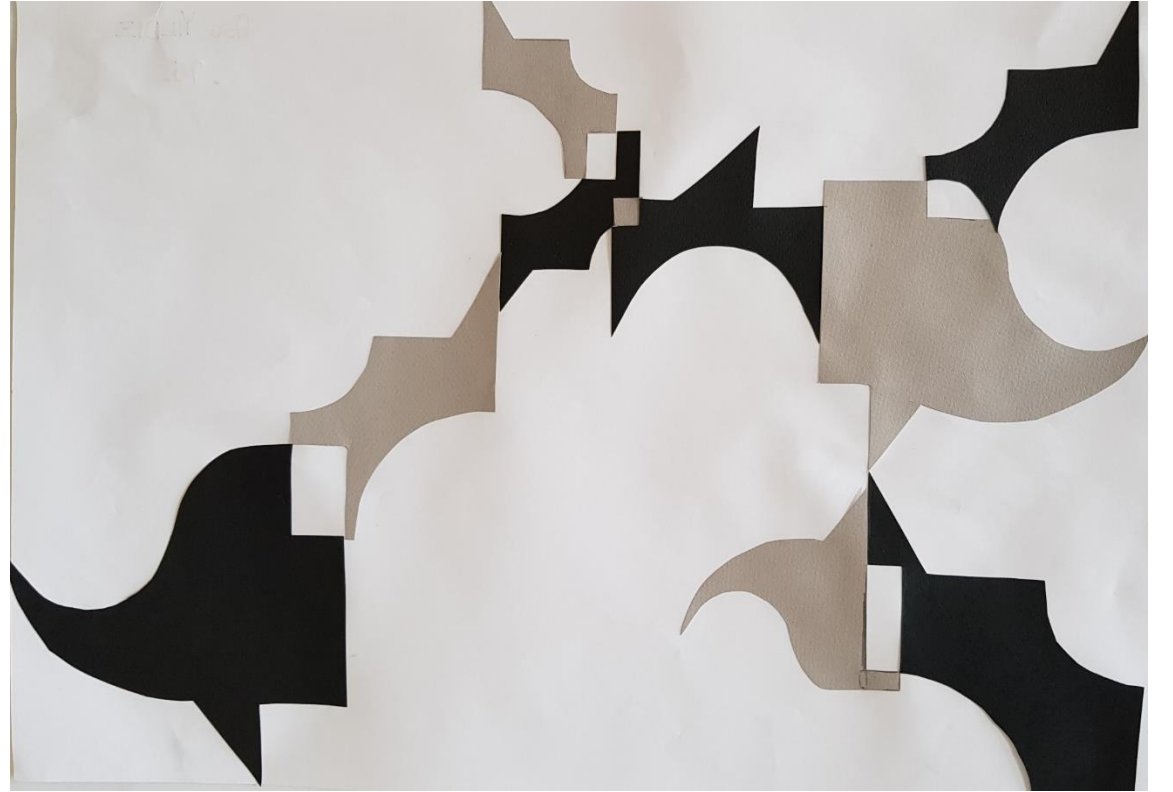
(100)



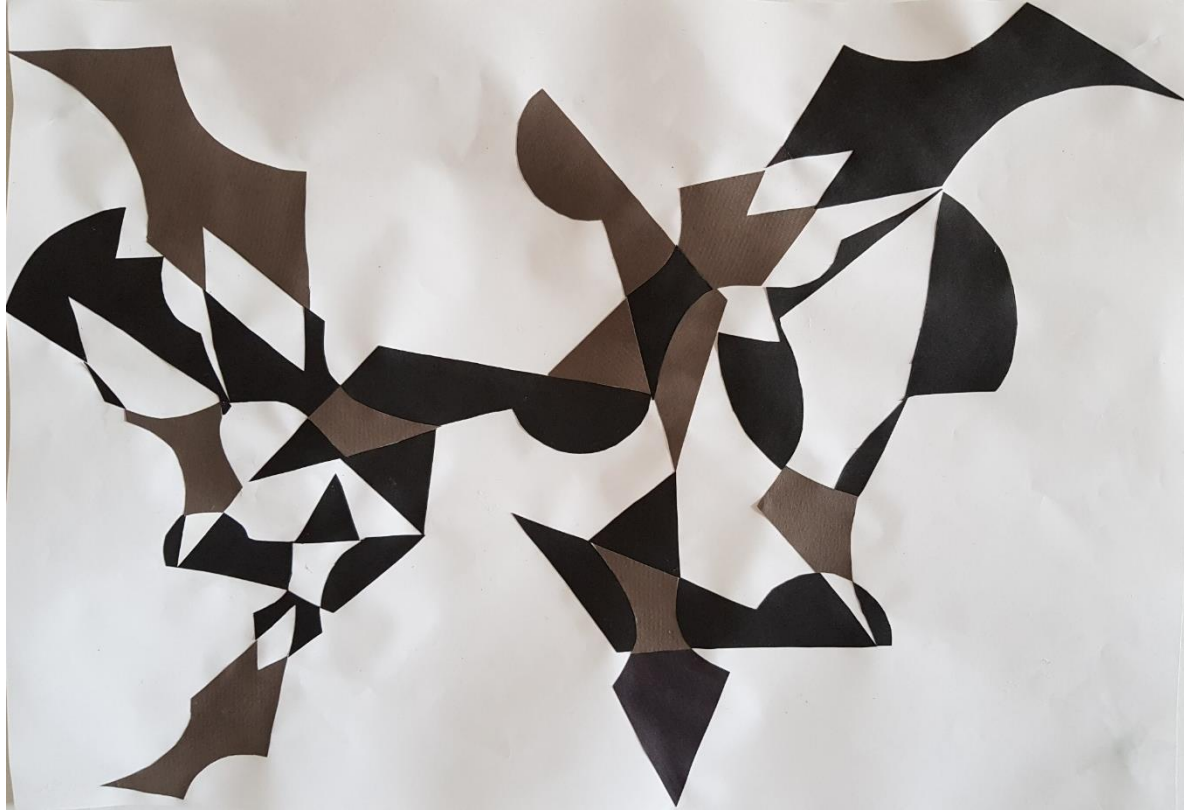
(100)



(100)



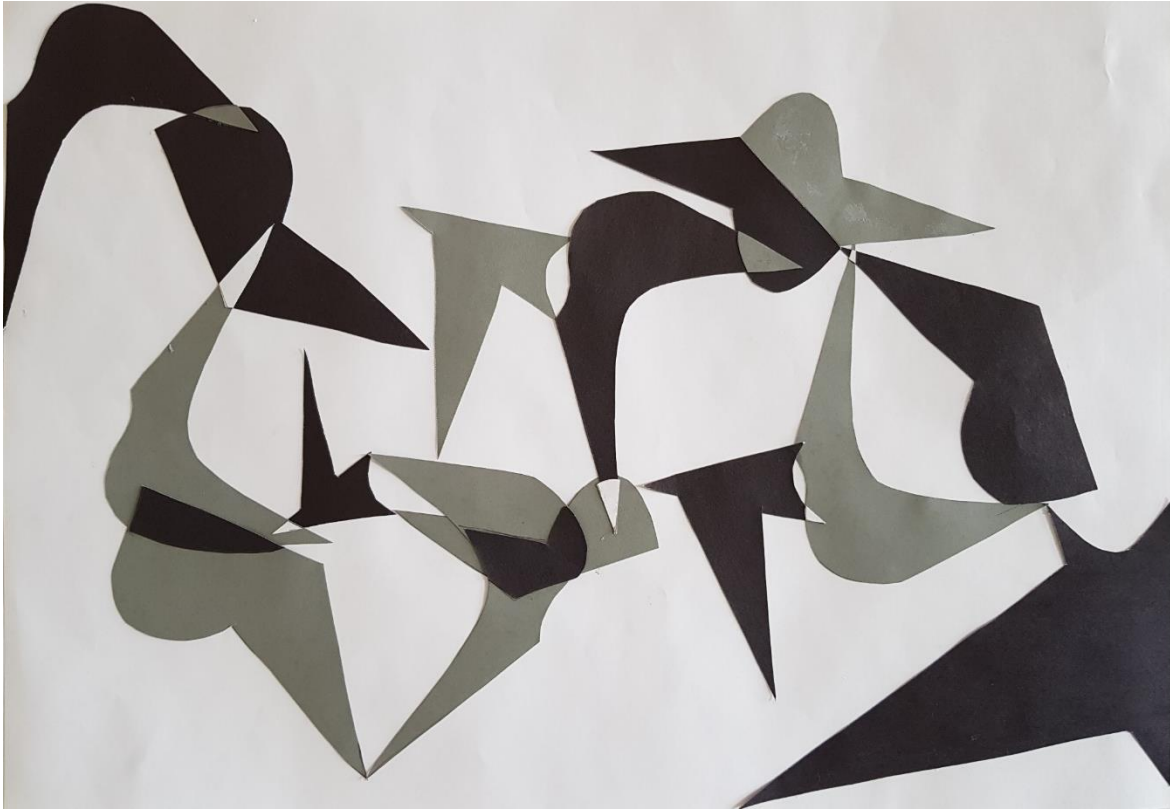
(95)



(90)



(90)



(90)



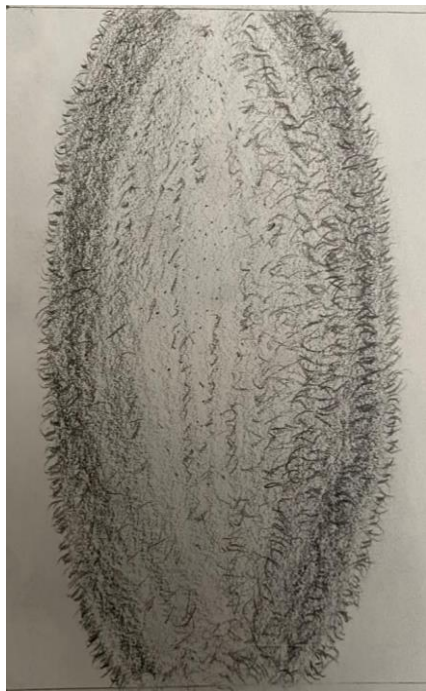
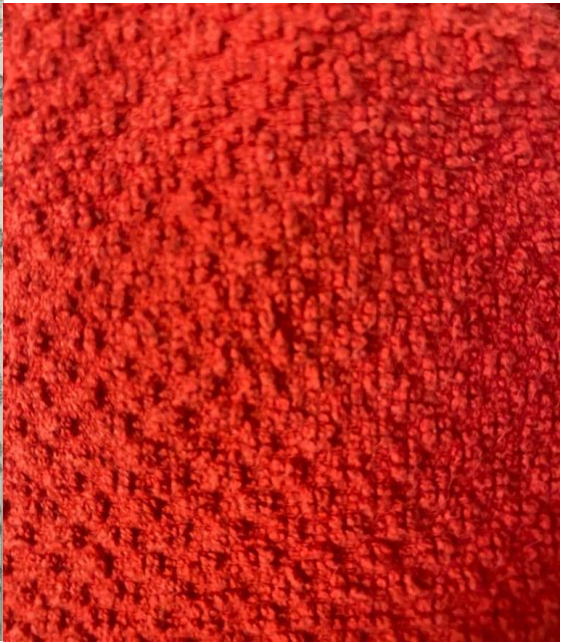
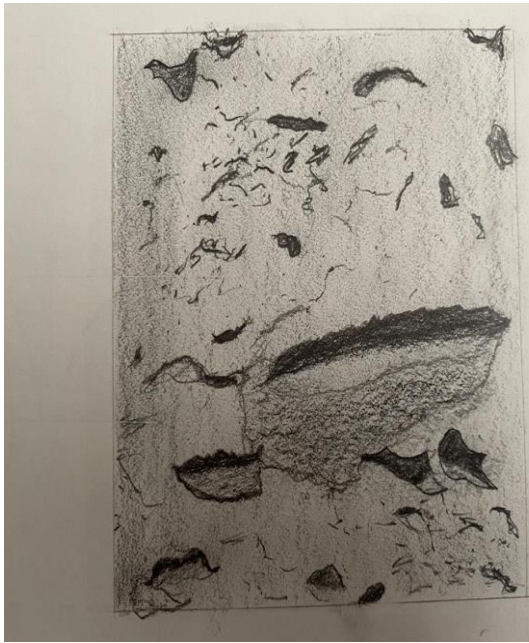
(70)

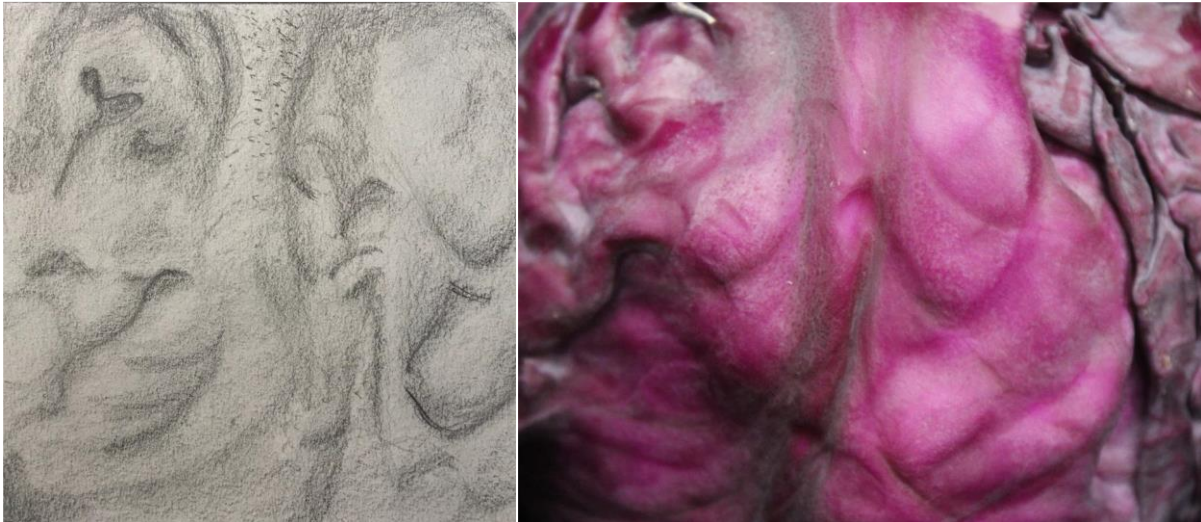
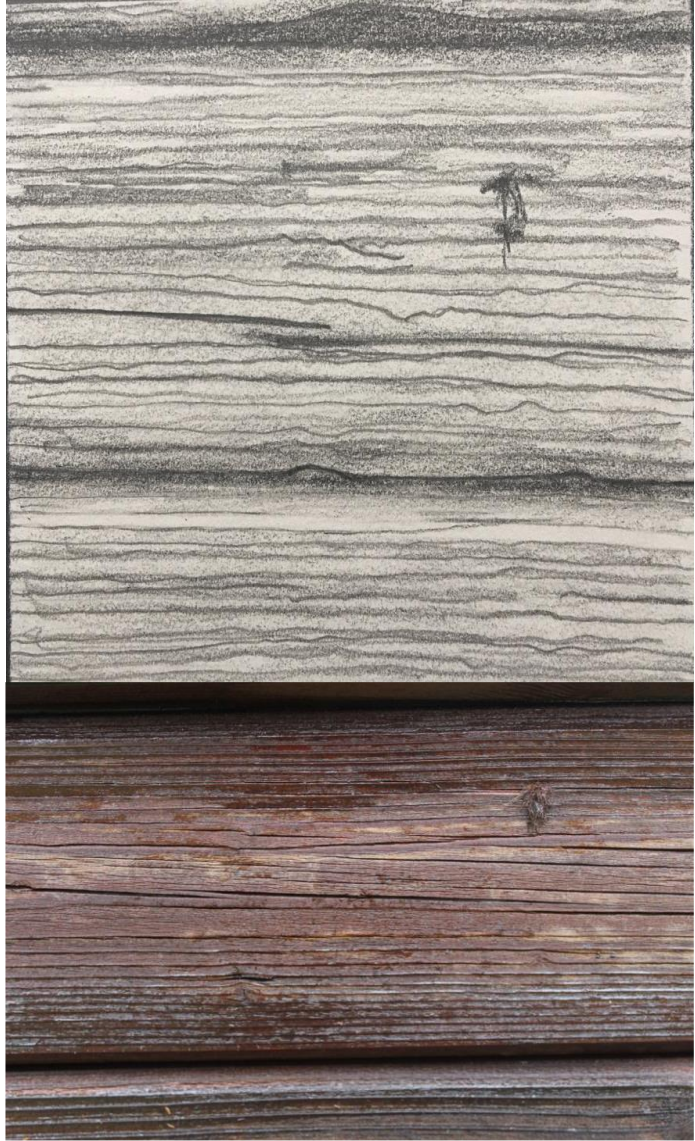
# **Dokunulan Dokular**

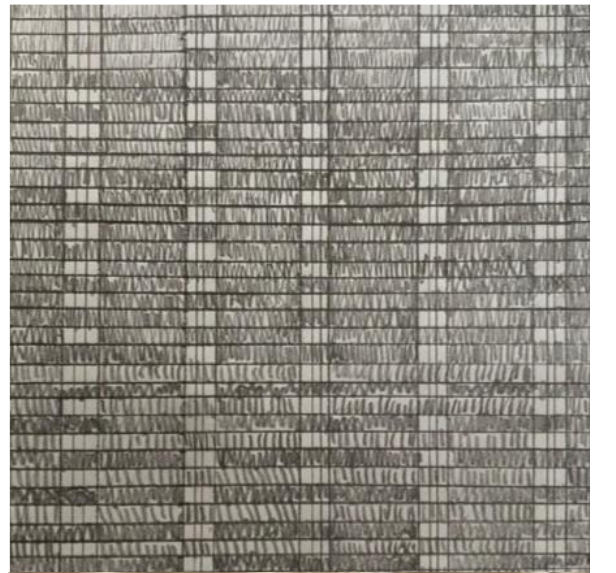
Dokunma duyusuna hitap eden ve dokunarak deneyimleme isteđi uyandıran farklı dođal ve / veya yapay nesnelere bu özelliđi taşıyan yüzeylerinin dijital yakın çekimlerinin yapılması.

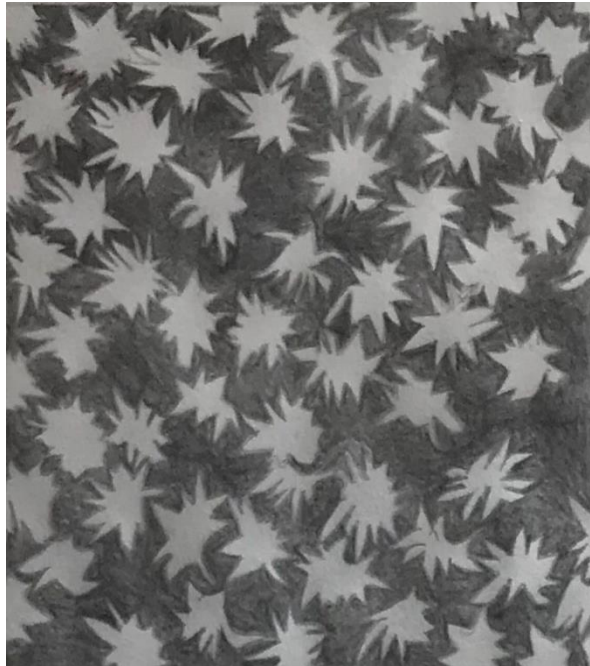
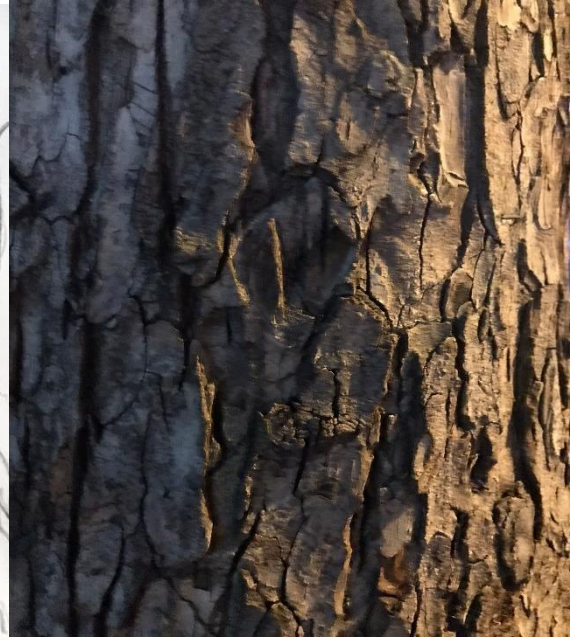
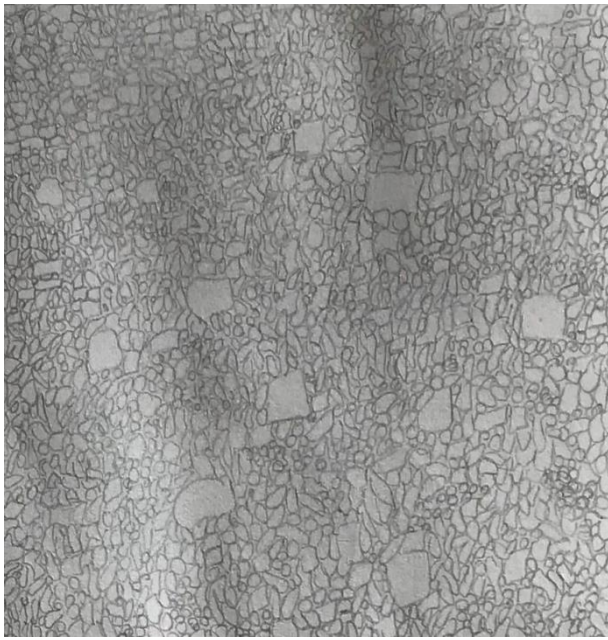
Dokunsal özelliklerini görsel olarak duyumsatacak karakalem eskizlerinin yapılması.

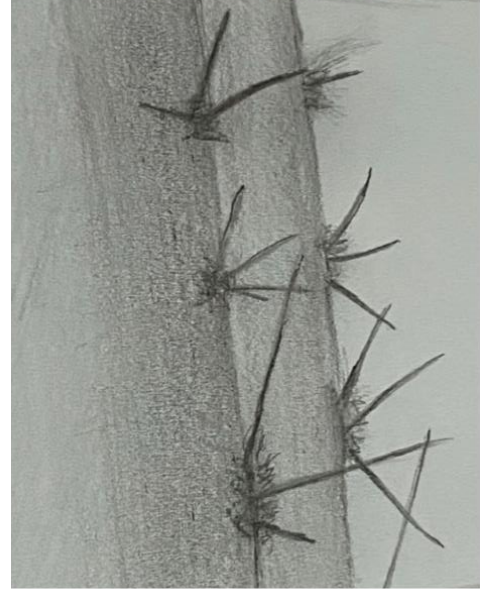










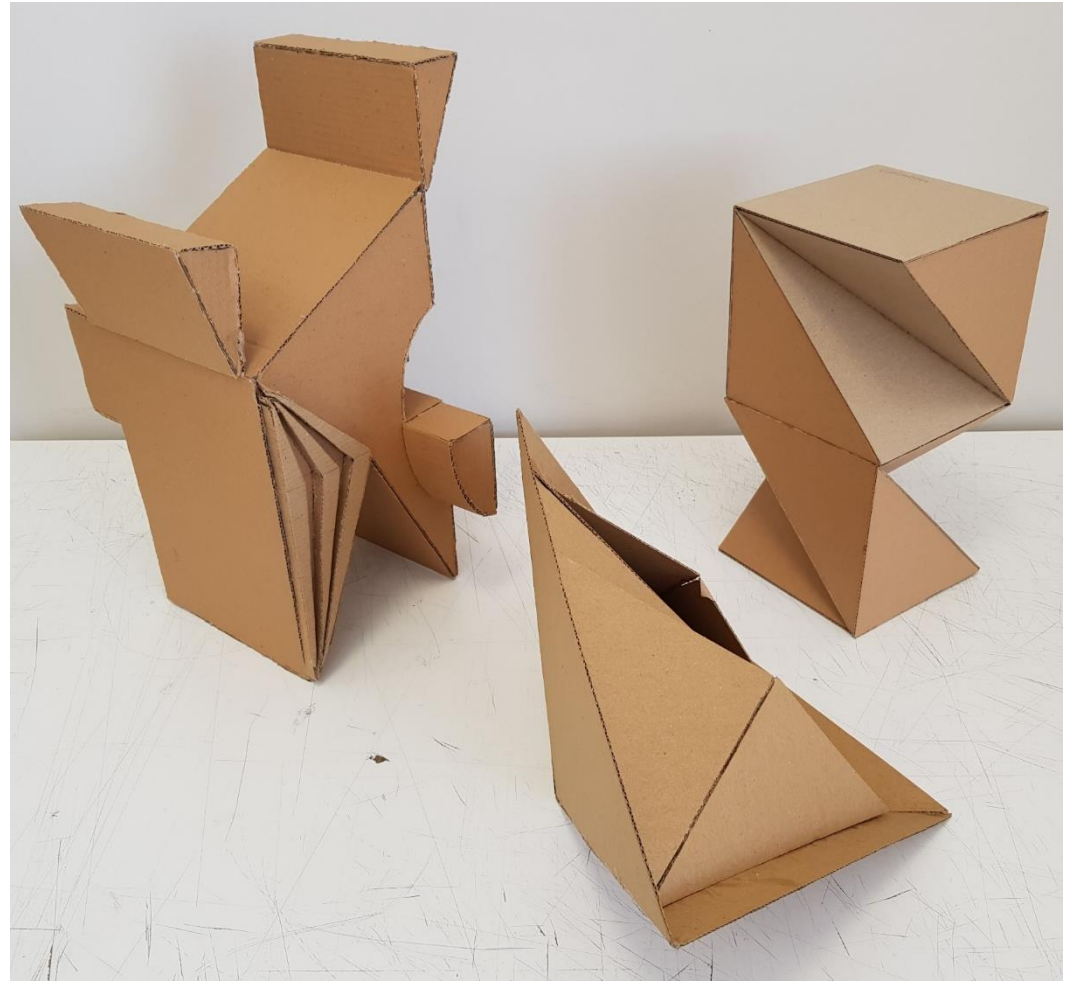
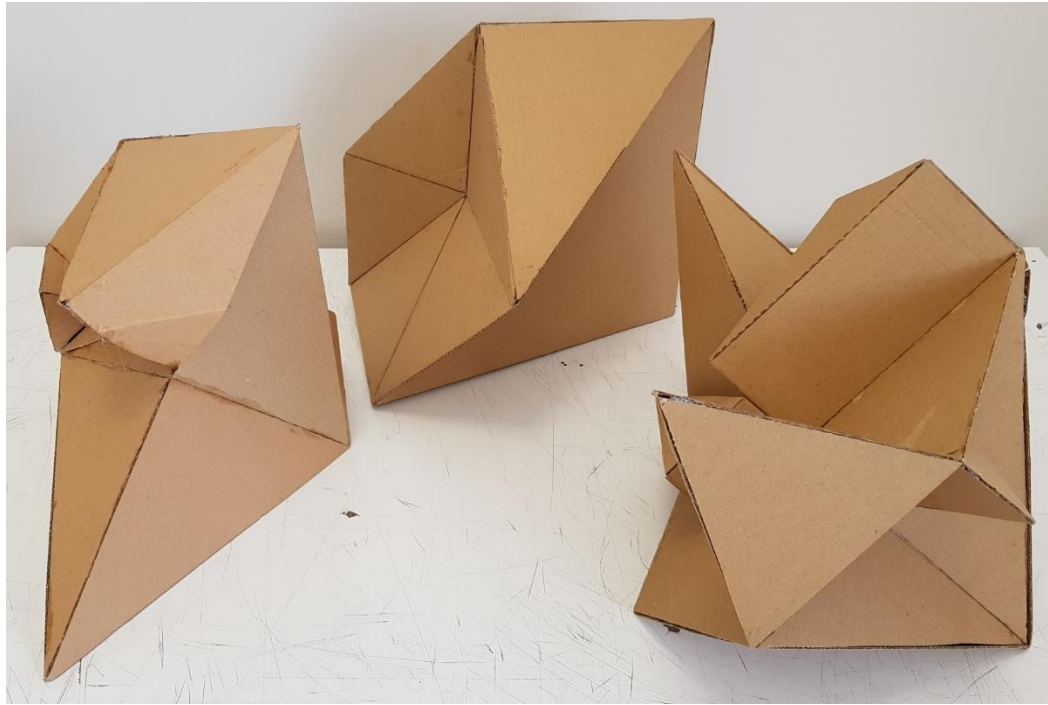




# Karanlıkta Bir Cisim

Özellikleri, hiç ışık olmayan mutlak karanlıkta görülmeden veya göz bağılı olarak el yordamı ile anlaşılıp tanınabilecek üç boyutlu özgün bir geometrisi olan bir cisim tasarlanması.

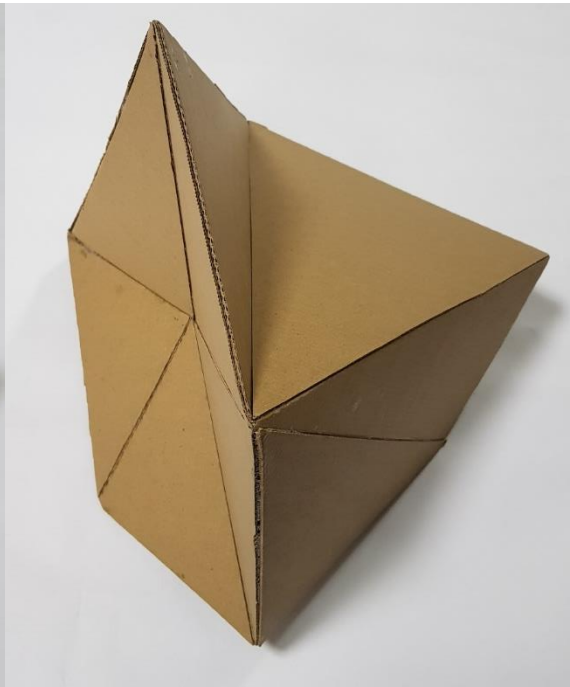
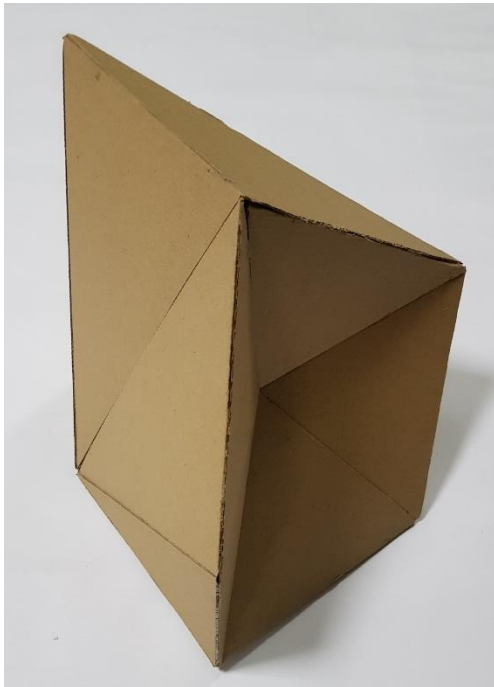
Tasarım sürecinde “*sketch-up*” yazılımı kullanılarak geliştirilecek olan cisimin, üç yönde (x; y; z) 30-40 sm ile sınırlı olarak gerçekleştirilmesi beklenmiştir.



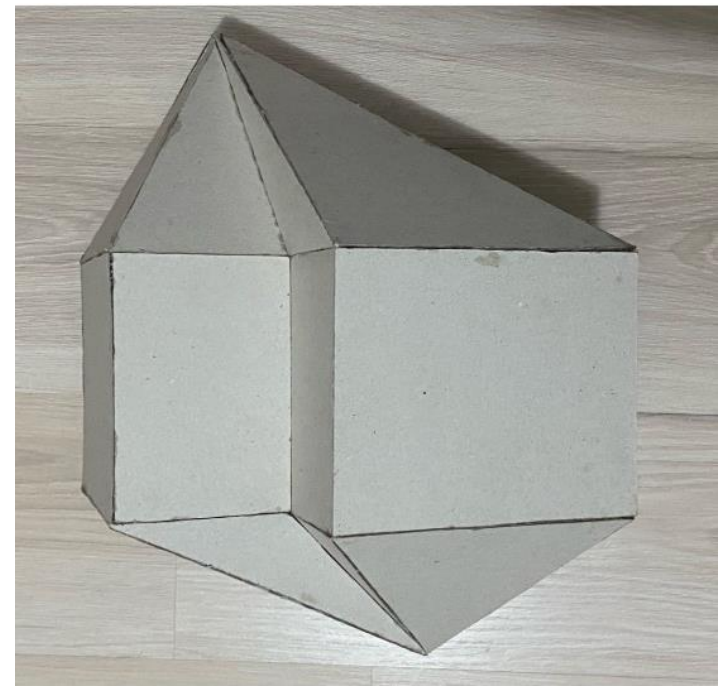




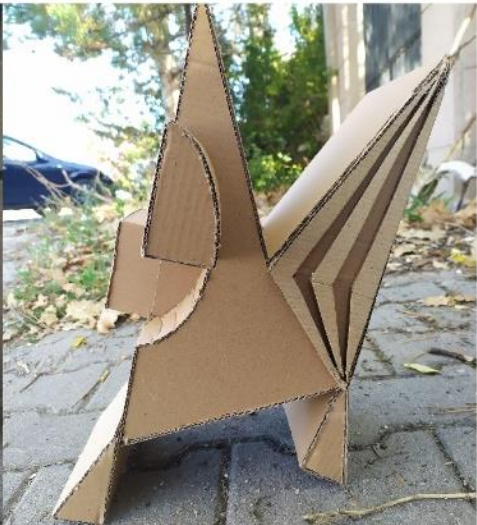
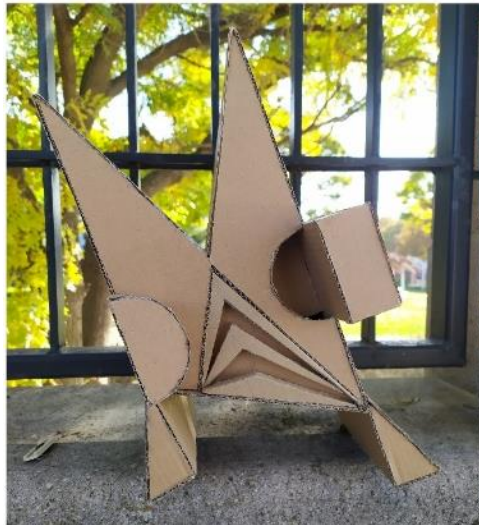
90)



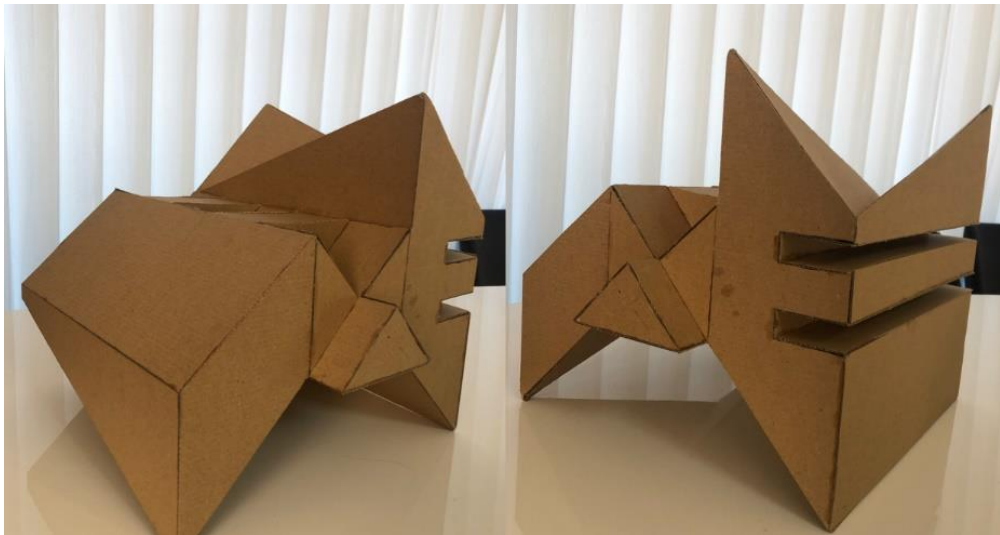
(85)



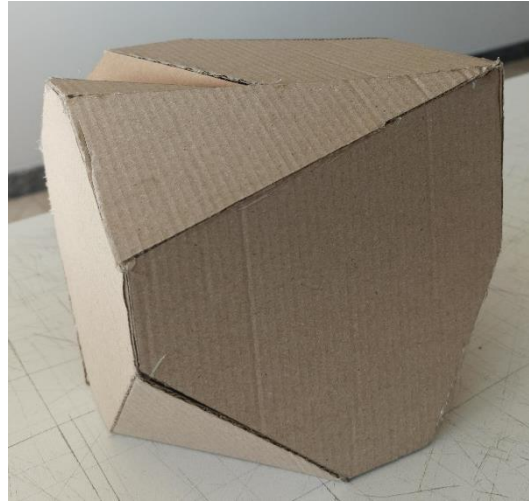
(85)



(85)



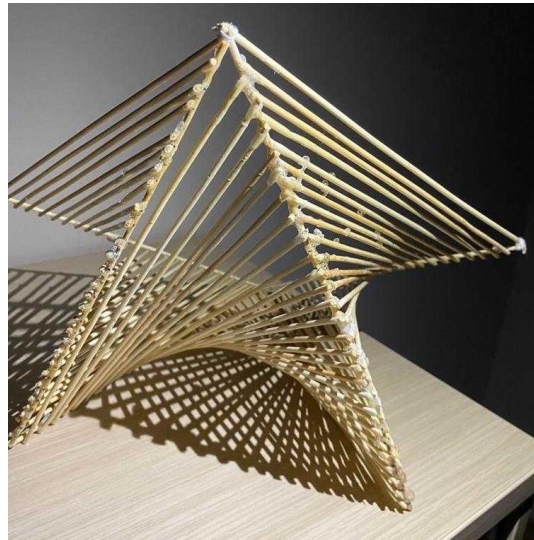
(80)



(80)



(70)



(60)



(55)

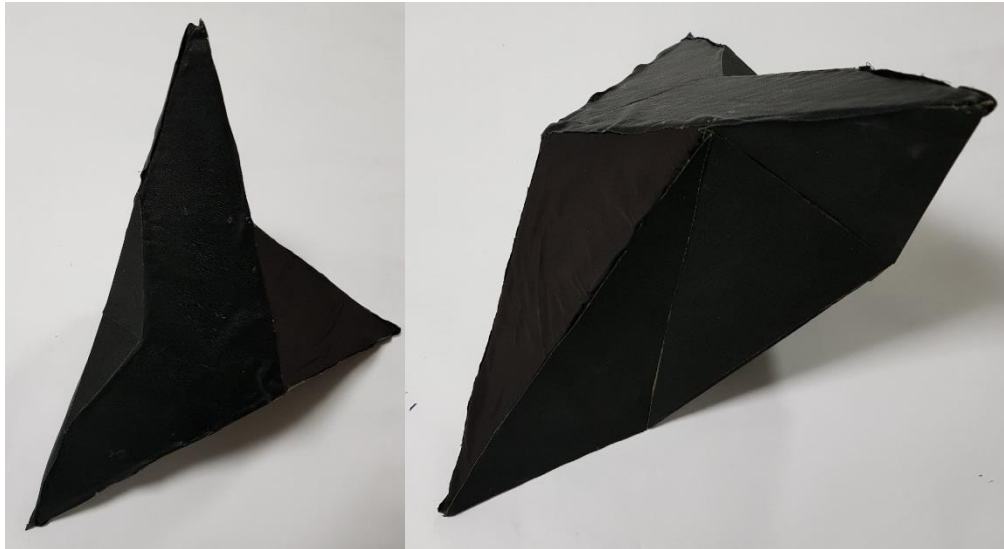
# Tasarıma Doku Etkisi

Bir önceki çalışmada geliştirilen cismin yüzeylerinin dokusunun tasarım fikri ile tutarlı olarak farklılaştırılması.

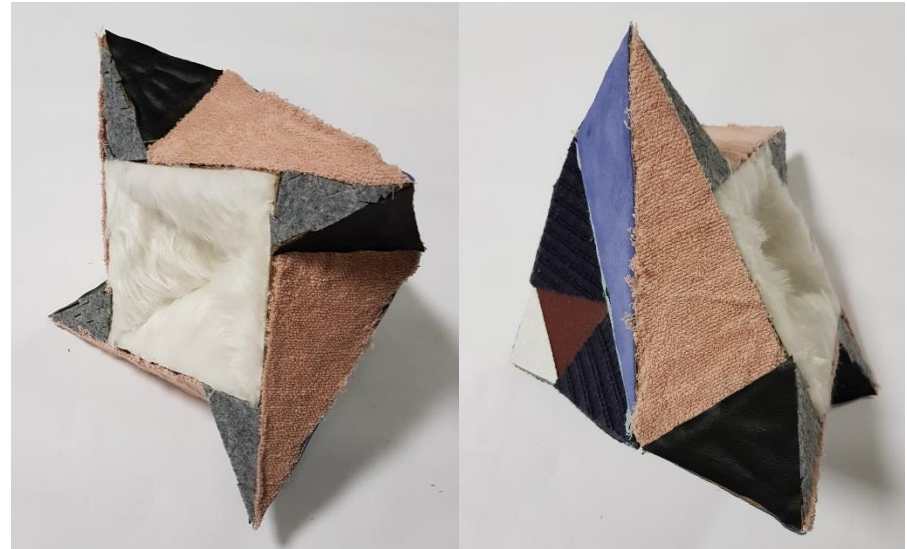
Yüzeylerin dokunsal duyularının, cismin biçimine ilişkin deneyim ile tutarlı olması düşünülerek farklılaştırılması beklenmiştir.

## **Malzeme seçenekleri:**

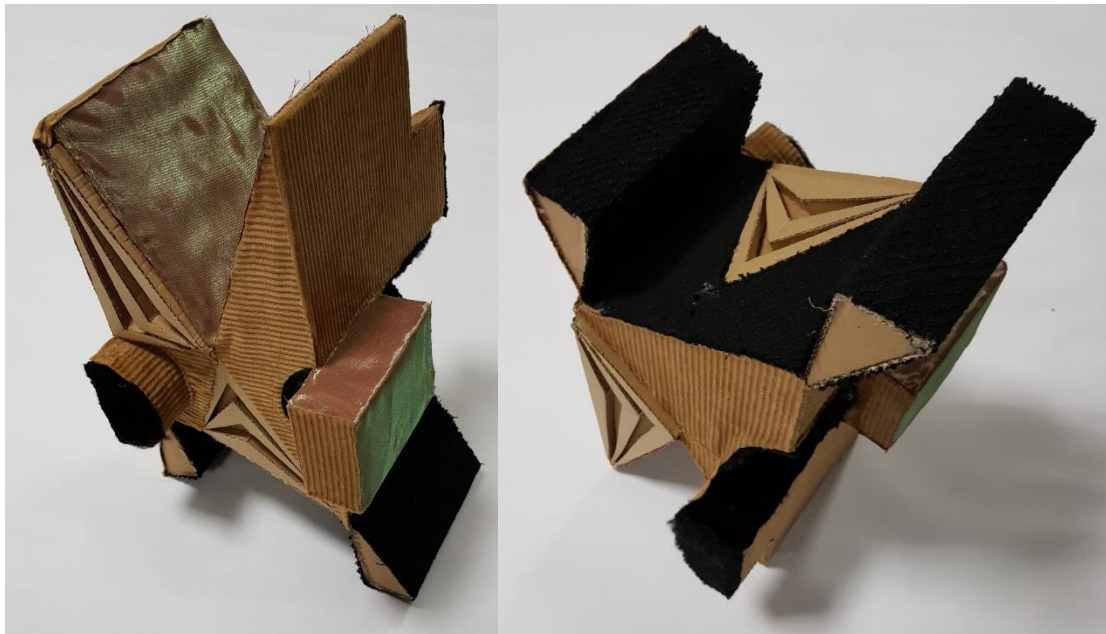
- 1.) Farklı dokuda malzemeler
- 2.) Bir malzemenin farklı dokuda olanları, veya
- 2.) Dokularının fiziki yöntemlerle farklılaştırılacak bir veya birden fazla malzeme



(80)

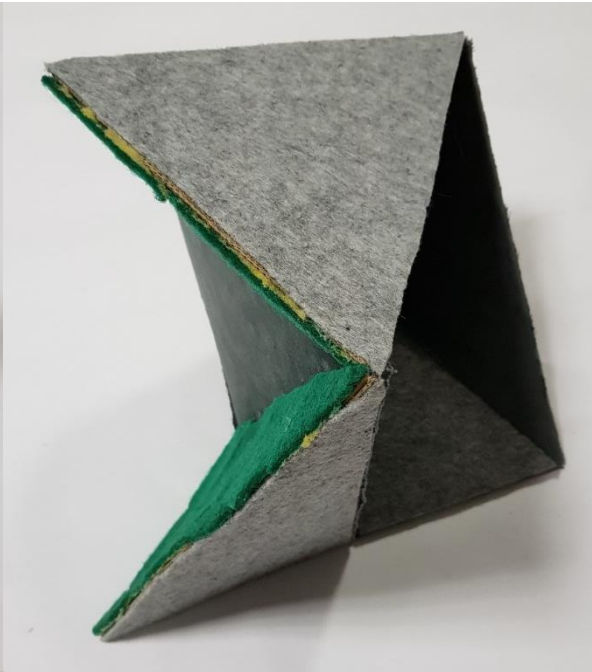
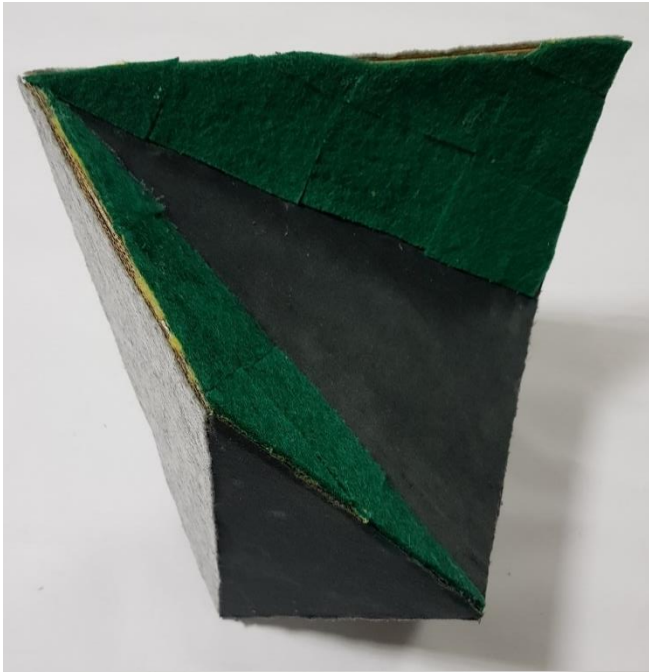


(80)



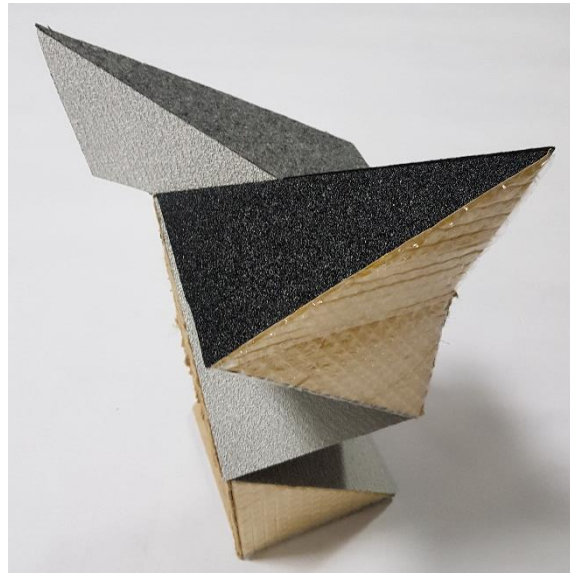
(85)



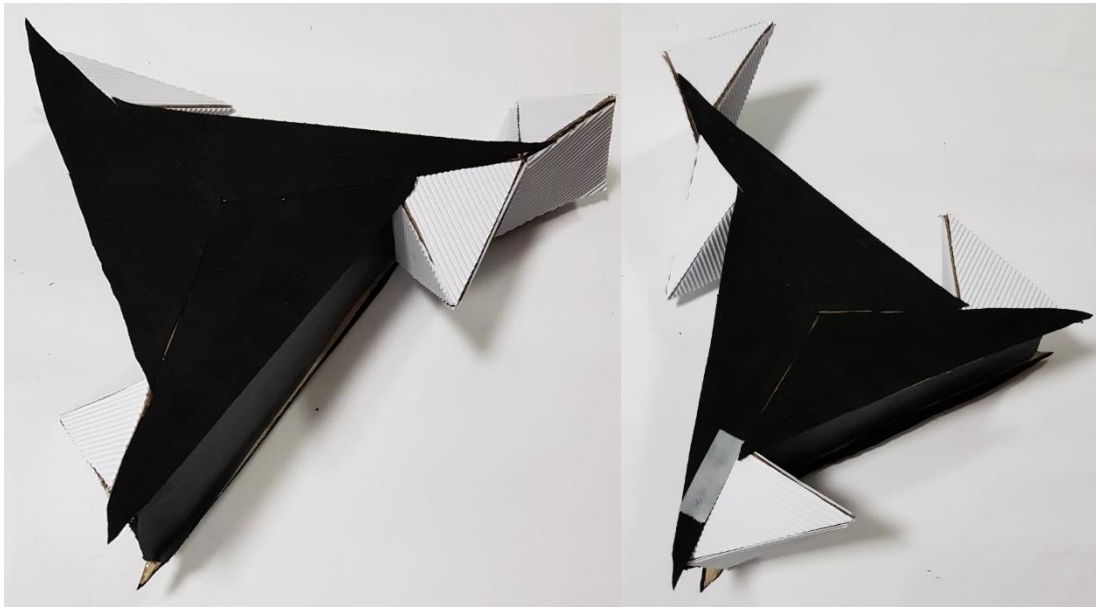


(85)

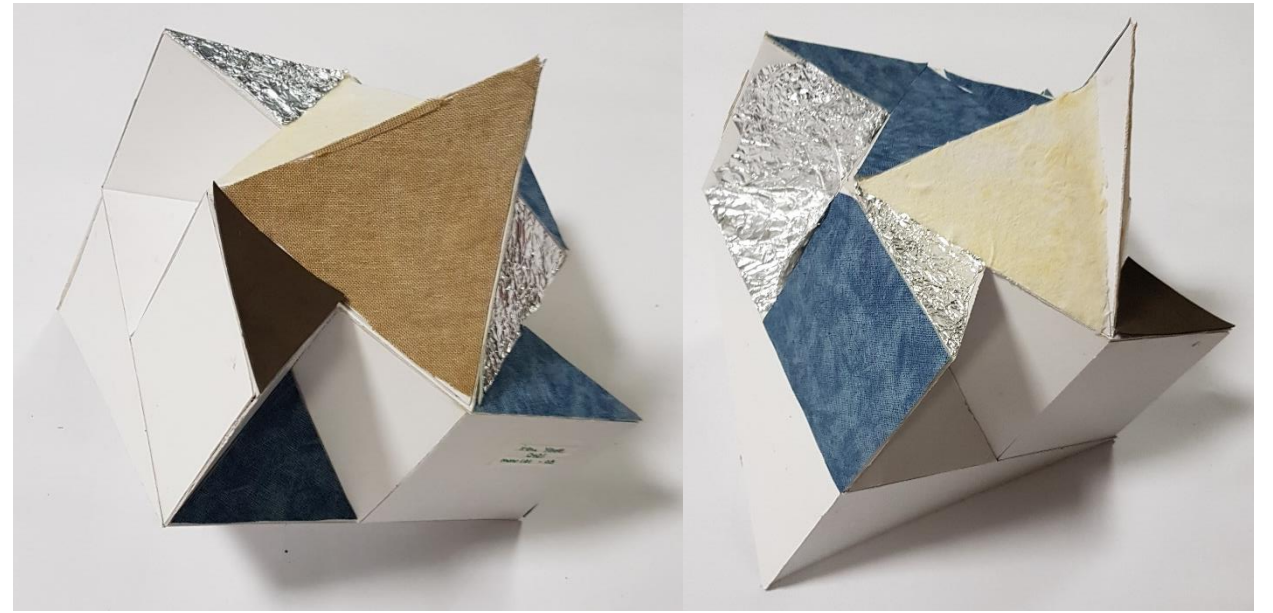
(85)



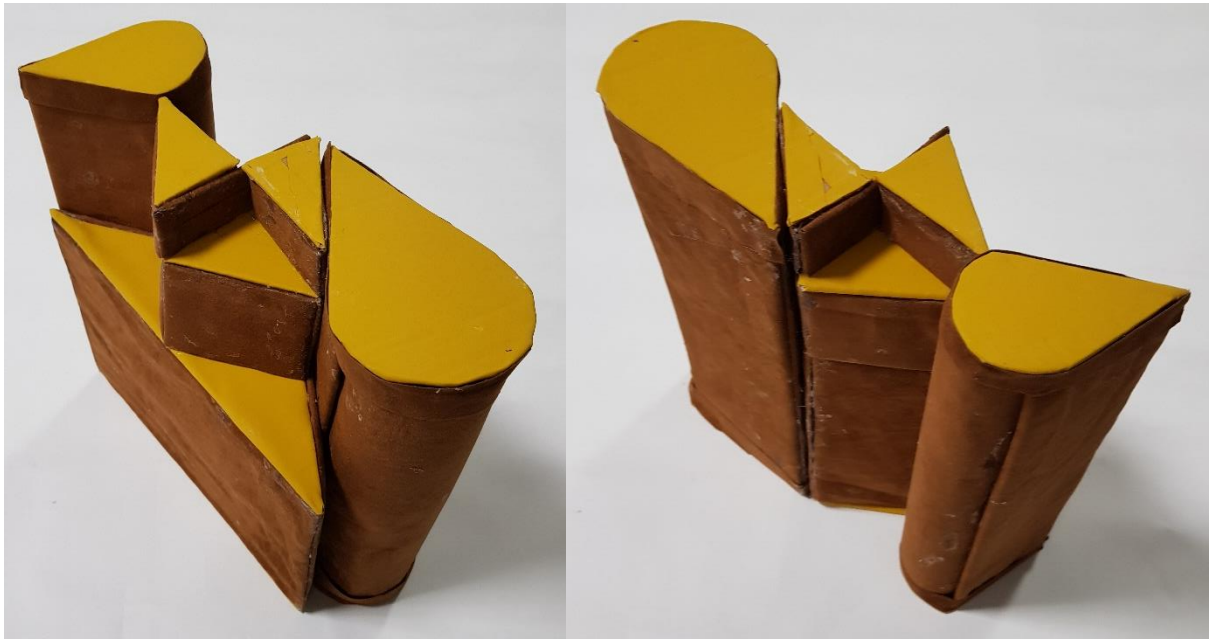
(90)



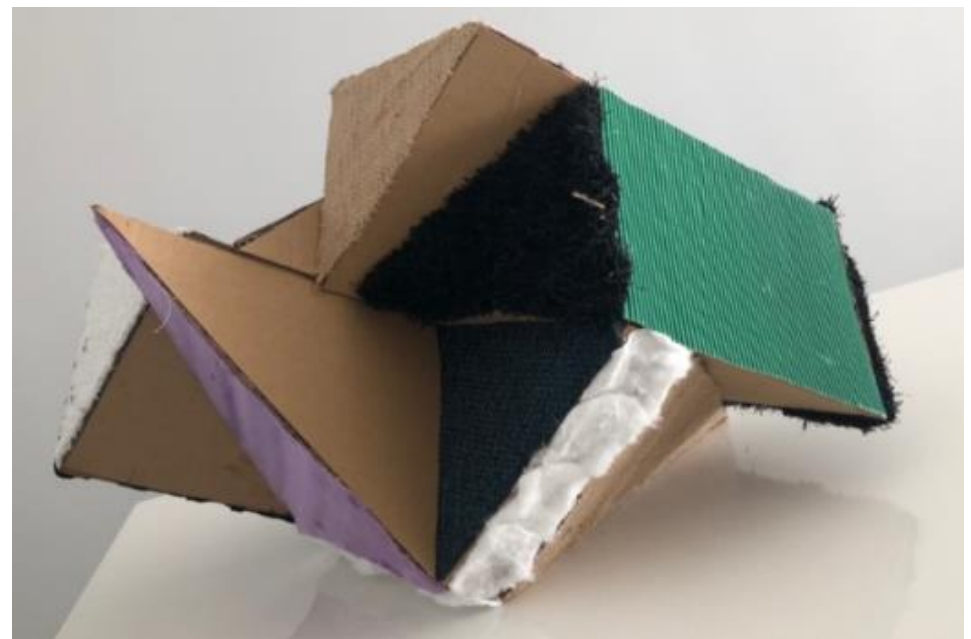
(70)



(80)



(50)



(60)

# Rölyef Tasarımı

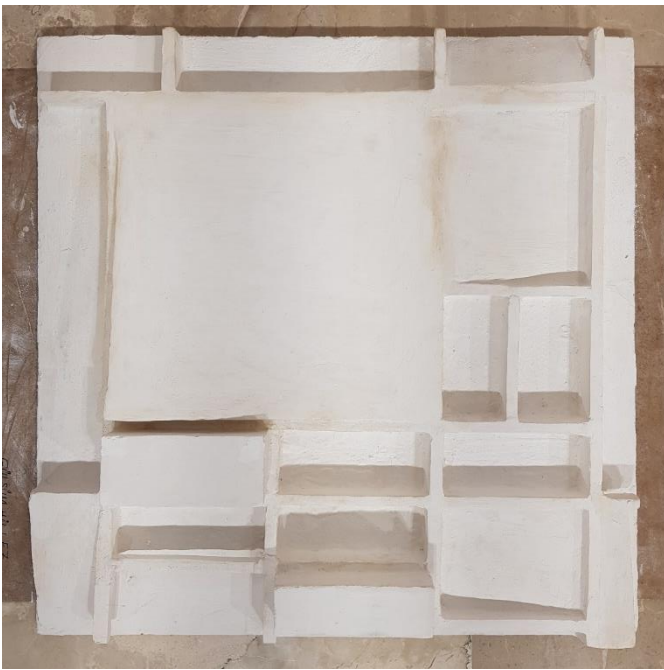
Düzlemden eksilterek ve / veya yükselterek elde edilen derinliklerle, kendisini çevreye 180° derece içerisinde farklı açılardan görsel olarak değerlendirilmeye sunan ve (*renk ve doku gibi 2-B yüzey değerleri dışında*) tasarım bileşenleri ışık, gölge ve yüzeylerin plastiği (*eğim ve kavisler*) olan rölyef tasarımı için, Piet Mondrian ve Theo van Doesburg'un eserleri arasından seçilen 2-B eserlerin “rölyef” olarak yorumlanması öngörülmüştür. (\*)

Tasarımın, seçilecek bir yön ve açıda yandan gelen günışığı alacağı düşünülerek çalışılması önerilmiştir (ışık ve gölge etkisi). Rölyefi gerçekleştirmek için, kalınlığı 5 sm. alçı plaka üretilmesi istenmiş ve düzlemden eksilterek yapılacak bu rölyef çalışmasında derinliklerin en çok 4 sm. olabileceği belirtilmiştir. (\*\*)

Tasarımın geliştirilmesi sürecinde «*sketch-up*» bilgisayar yazılımı kullanılmıştır.

(\*) «De Stijl» ve seçilen eserin sanatçısı hakkında bilgilenilmesi istenmiştir.

(\*\*) Seçilen eserin künyesinin ve gerçek boyutlarının belirtilmesi beklenmiştir. Rölyef için 5 sm. kalınlıkta ve uzun kenarı 50 sm. olarak sabitlenen alçı plakanın diğer kenarının eserin gerçek boyutlarının oranına göre belirlenmesi istenmiştir.



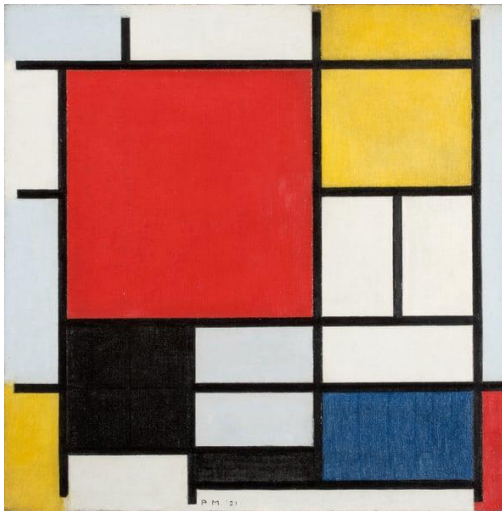
(100)



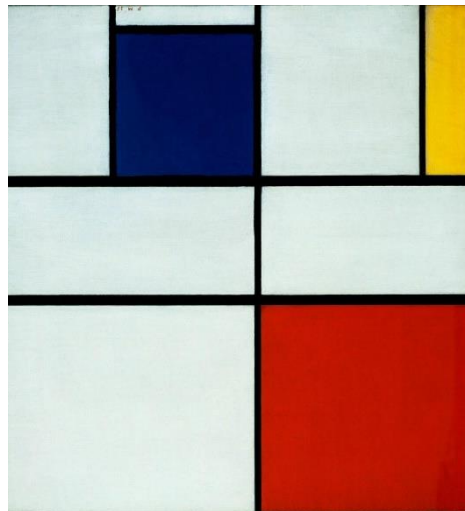
(100)



(100)



Piet Mondrian



Piet Mondrian

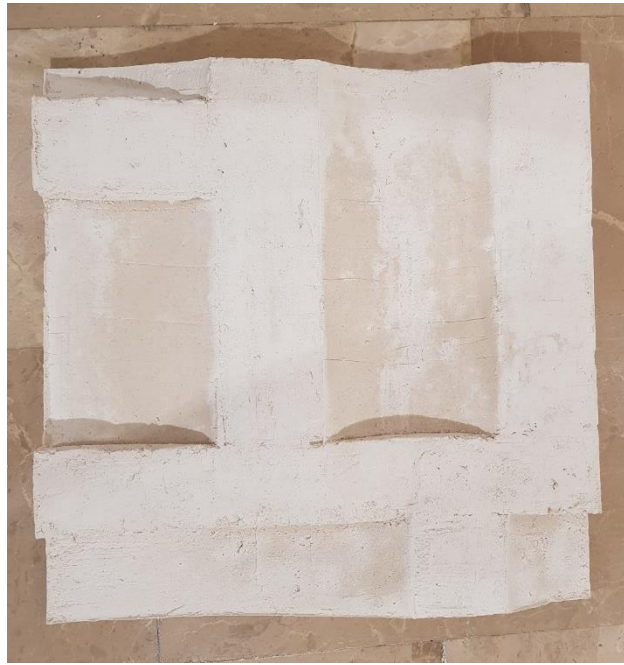


Theo van Doesburg





(90)



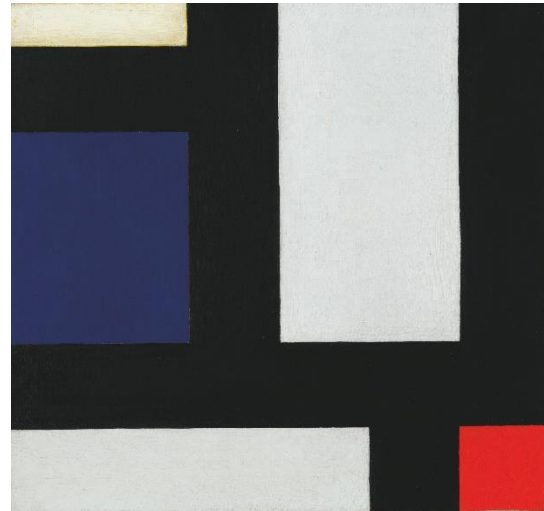
(90)



(80)



Theo van Doesburg



Theo van Doesburg



Theo van Doesburg

# Kübik Geometriden Üretim

En az köşe sekiz köşe noktası ile tanımlanabilen kübik hacmin (\*), geometrisinde asal olarak bulunan bu noktalar kullanılarak, pergel ve düz kenar yardımı ile geometrik olarak % 40-50 eksiltildiği birbirinden farklı geometrik birimler üretilmesi (\*\*).

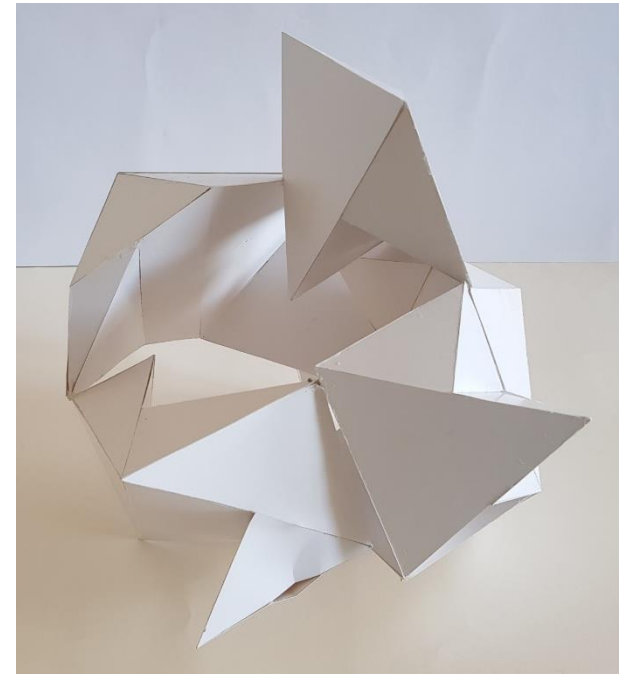
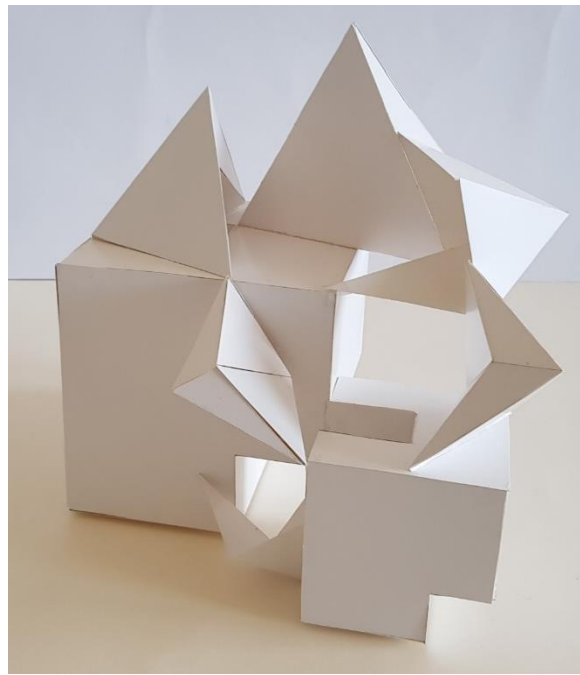
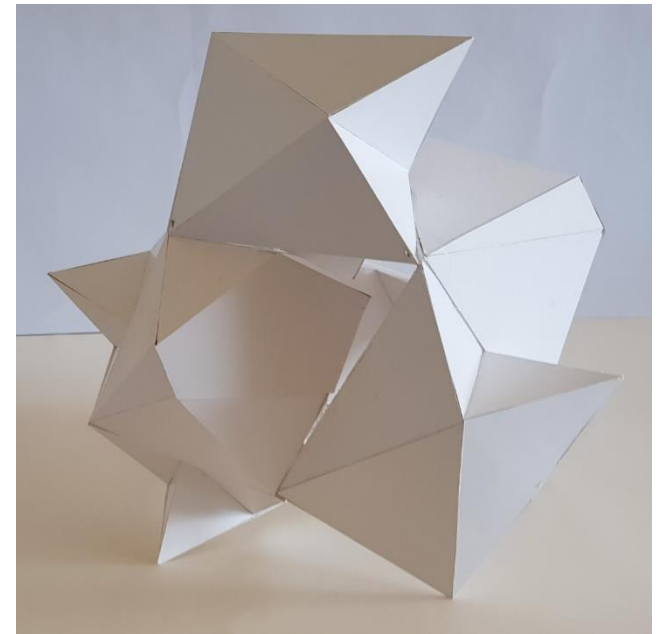
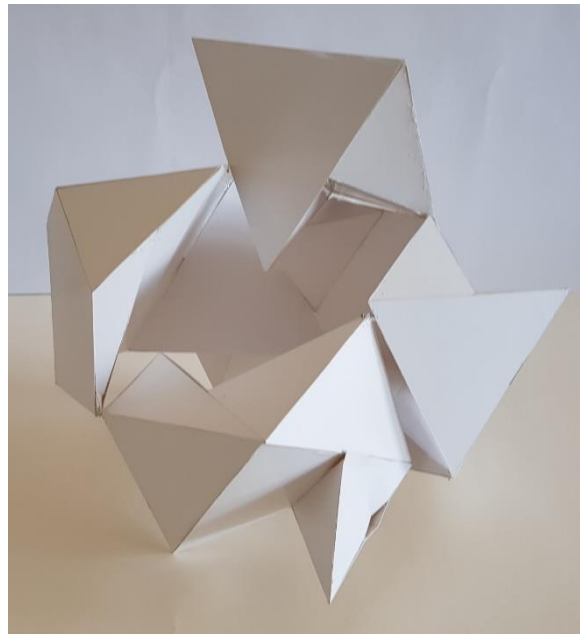
(\*) Eksiltilmesi istenen kübik hacim (sm. 8x8x8).

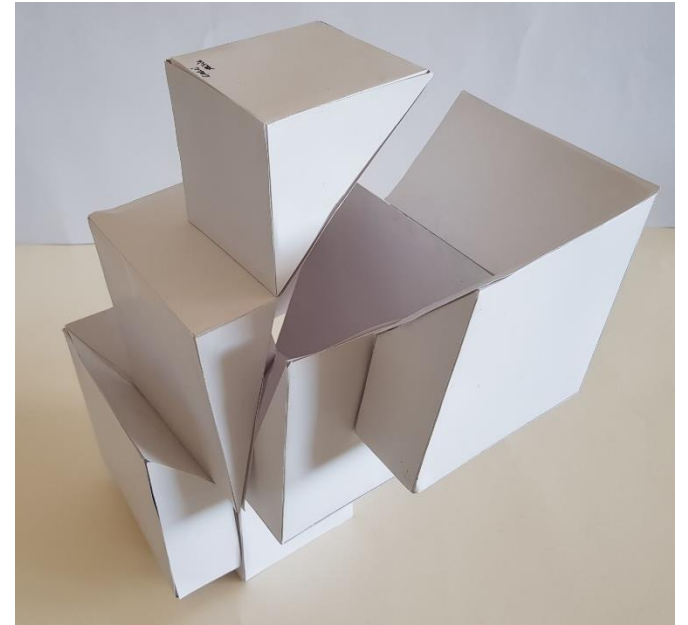
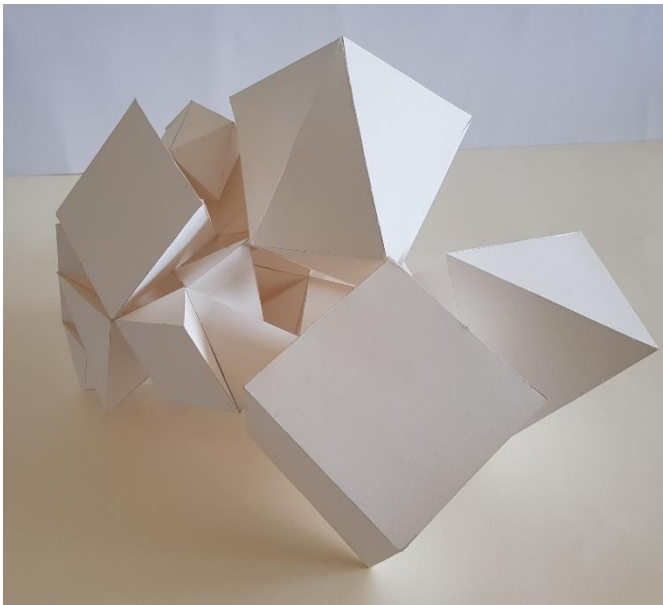
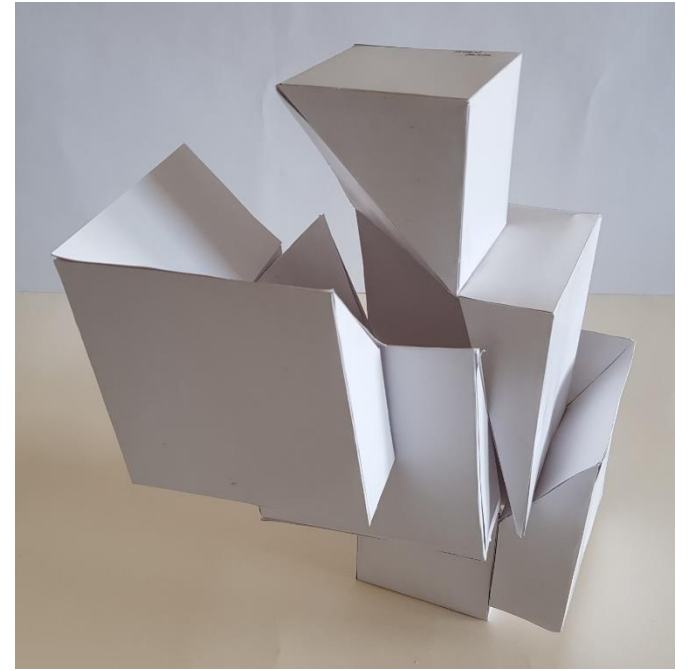
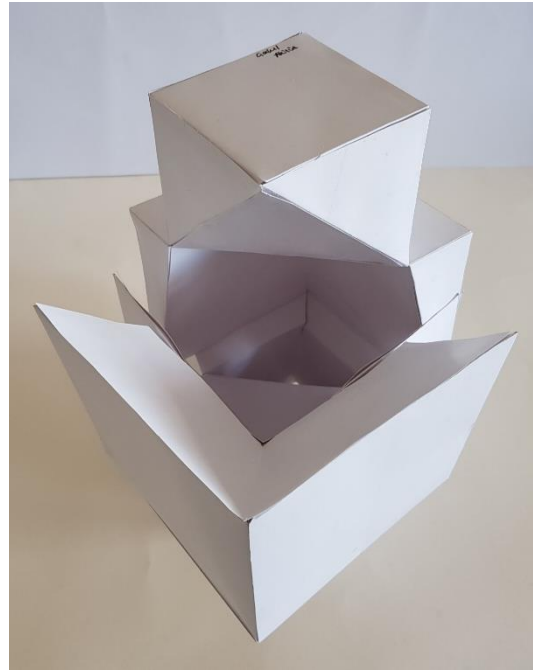
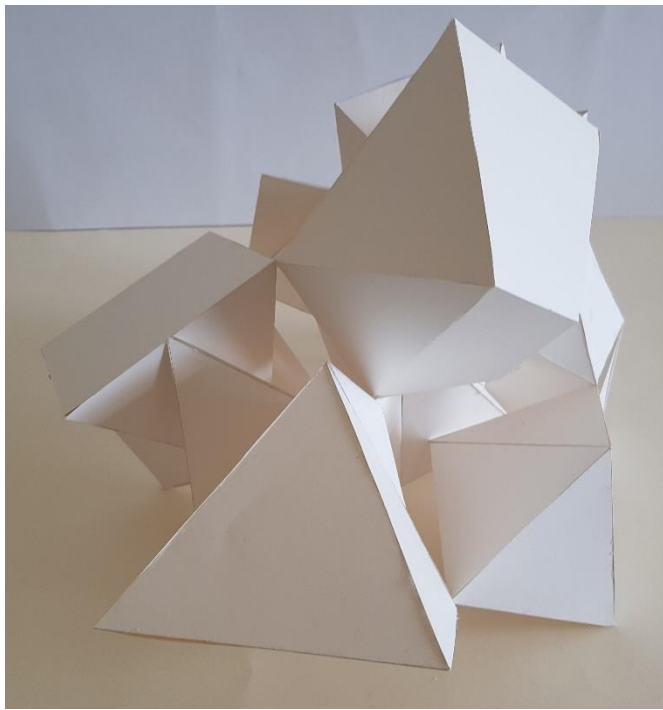
(\*\*) Üretilen birimlerin beyaz çizim kağıdı kullanılarak yapımı

## «Boşluğun» Tasarlanması

Kübik hacmin geometrik olarak % 40-50 eksiltilmesi ile elde edilen birimlerden üçü, istenilen büyüklük ve sayılarda kullanılarak, X-Y-Z yönlerinde 40 sm. olmak üzere 3-B bir «boşluğun» tasarlanması.

*Bu çalışmalar süresinde «sketch-up» yazılımından yararlanılmıştır.*





# “İniş-Çıkış” - Ritmik Bir Gezi Deneyimi

Fakülte Binası girişleri önündeki alanın yukarı yol ile bağlantısı için, farklı rotalar düşünülmesi ve seçilmesi.

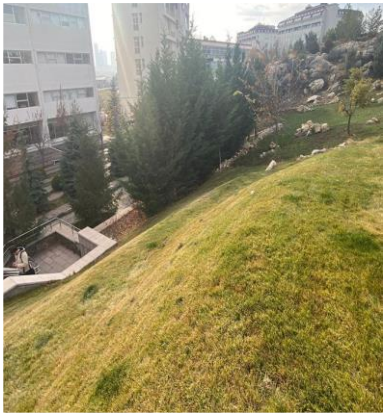


# İniş - Çıkış Gezi Rotası Seçimi

Çalışılan en az üç farklı rota arasından birinin, iniş ve de çıkış için gerekçeleri ve düşünülenleri yazılı notlarla ve çizilerek belirtilmesi:

- Seçimi etkileyen farklı noktaların kodlanması. İniş veya çıkış için belirlenen bu noktalarda algılanan ve deneyimlenenlerin eskiz, fotoğraf ve yazı ile ayrıntılı olarak anlatılması (\*).  
(\* ) *Bedensel kinestetik deneyim; yakın ve uzak çevrede değişen görünüm ve vistalar*





1<



2<



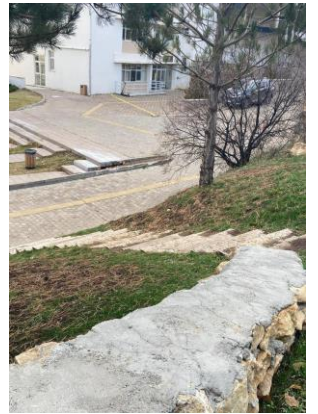
3< - 4< - 5<



6< - 7<



8<



9<



10<



>



**Seçilen «gezi» rotasının fiziksel olarak tanımlanması için kullanılacak fiziki öğelerin (\*):**

*[(\*) yatay, düşey ve açılı olarak, düzlemler ve doğrusal elemanlar]*

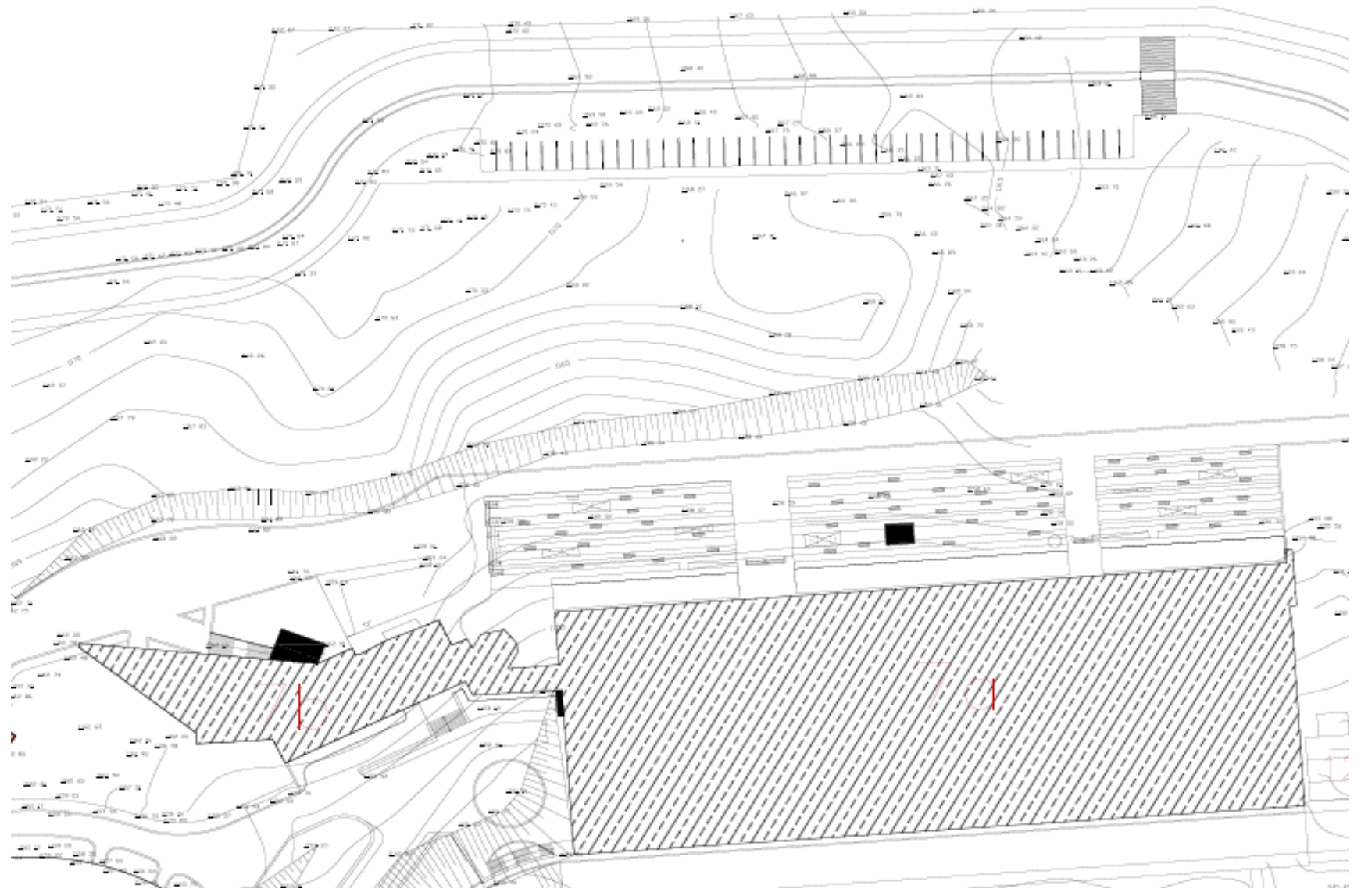
- 1) bedensel harekete zemin yaratmaları (*kademelendirme ve rampalama*) ve yön vermeleri;
- 2) (*iniş ve çıkış yönlerinde*) yakın ve uzak çevrenin görünüm ve vistalarını vurgulamaları;
- 3) bedensel hareket düşünülerek, **ritmik olarak düzenlenmelerinin** tasarlanması;

**Ritim türleri:**

- AAAAAA
- ABABABA veya ABBABBABB veya ABBBAABBB gibi
- AA<sub>AAAAA</sub>AA<sub>AAAAA</sub>AA<sub>AAAAA</sub>AA
- <sub>aaaa</sub>aa<sub>aaa</sub>

*Seçilen gezi rotası üzerinde tanımlanan noktalar ve bu noktalarla ilgili özellikler gözetilerek 1/20 ölçekli çizim, eskiz ve maketle çalışılması.*



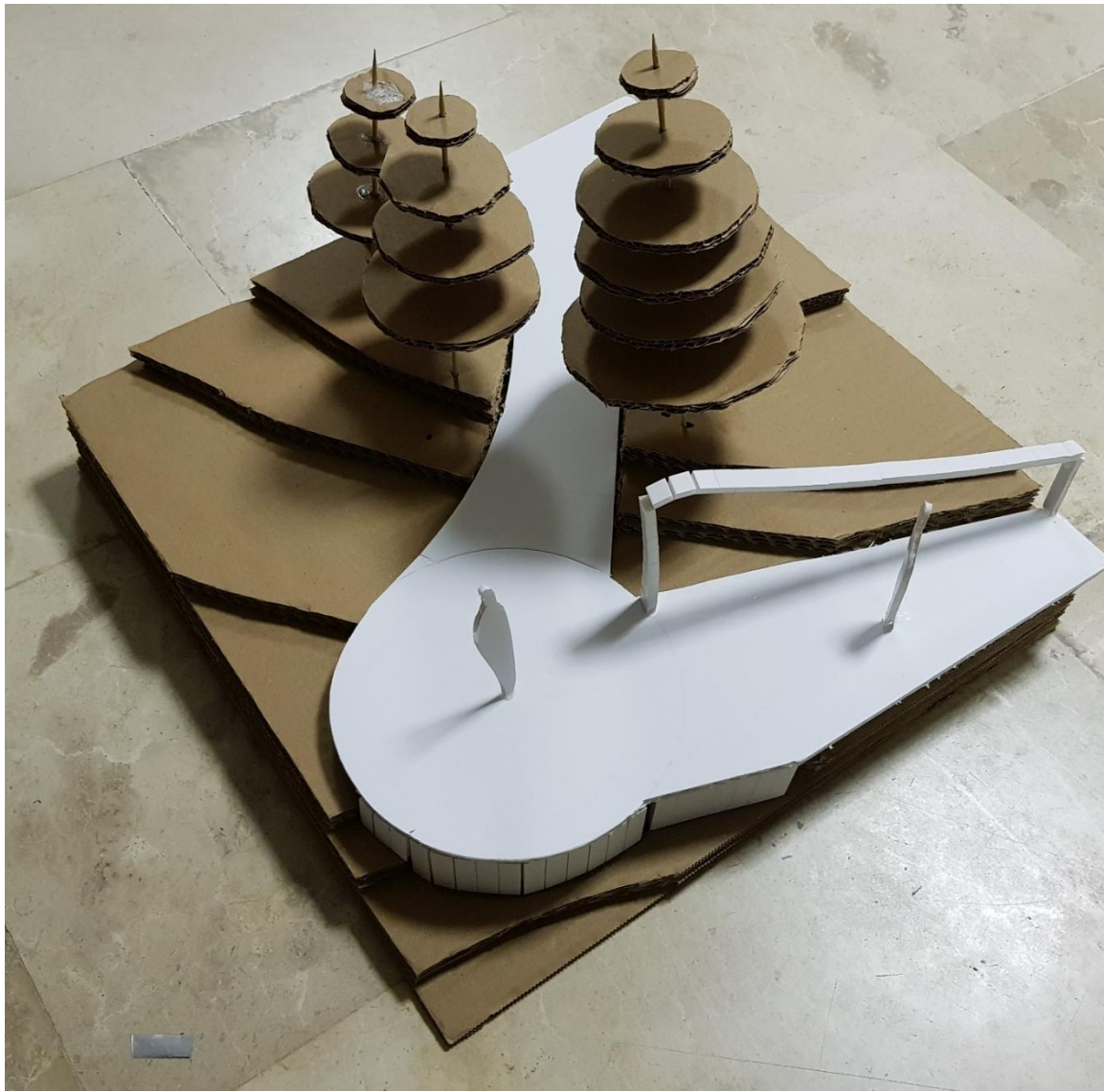




(91)









(87)