

T.C.
MİMAR SİNAN GÜZEL SANATLAR ÜNİVERSİTESİ
FEN BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ

BİÇİM DİLİ İLE İLETİŞİM EKSENİNDE MOBİLYANIN SEMBOLLEŞMESİ
VE GÜNÜMÜZ MOBİLYASININ SEMBOLLEŞMESİNDE ROL OYNAYAN
SOSYOLOJİK VE TEKNOLOJİK ETKENLER

DOKTORA TEZİ

Arş. Gör. Işıl ÖZÇAM

İç Mimar

İç Mimarlık Anabilim / Anasanat Dalı

İç Mimarlık Programı

Tez Danışmanı

Yrd. Doç. H. Şebnem UZUNARSLAN

MAYIS 2013

Işıl ÖZÇAM tarafından hazırlanan BİÇİM DİLİ İLE İLETİŞİM EKSENİNDE MOBİLYANIN SEMBOLLEŞMESİ VE GÜNÜMÜZ MOBİLYASININ SEMBOLLEŞMESİNDE ROL OYNAYAN SOSYOLOJİK VE TEKNOLOJİK ETKENLER adlı bu tezin doktora tezi olarak uygun olduğunu onaylarım.

Yrd. Doç. H. Şebnem UZUNARSLAN

Tez Yöneticisi

Bu çalışma, jürimiz tarafından İç Mimarlık Anabilim / Anasanat Dalında doktora tezi olarak kabul edilmiştir.

Başkan

: Y. Doç. H. Şebnem Uzunarslan

Üye

: Prof. Nuran Yener

Üye

: Y. Doç. Dr. Orkun Kepez

Üye

: Doç. Burçin Cem Arabacıoğlu

Üye

: Y. Doç. Ebru Güzeldekin

Üye

: Y. Doç. DR. SAADET ATTIL

Bu tez, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü tez yazım kurallarına uygundur.

İÇİNDEKİLER

ÖZET	iv
ABSTRACT	v
ÖNSÖZ	vi
ÇİZELGE LİSTESİ	vii
ŞEKİL LİSTESİ	viii
GİRİŞ	1

1. BİÇİM DİLİ İLE İLETİŞİM EKSENİNDE MOBİLYA VE SEMBOLLER4

1.1. Biçim Dili	4
1.1.1. Gösterge ve İmler	7
1.1.2. Sembol	8
1.1.3. Birey ve İletişim	14
1.1.4. Bildirişim	16
1.1.4.1. İşlevsel Bildirişim	19
1.1.4.2. Kavramsal Bildirişim	20
1.1.5. Göstergebilim	21
1.1.6. Birey ve Anlamlandırma Süreci	24
1.1.6.1. Tasarımda Anlam Boyutu	28
1.1.6.2. İşlev ve Anlam Düzeyleri	31
1.2. Mobilya İle İletişim Ekseninde Semboller	39
1.2.1. Mobilya ile İletişim İşlevi	40
1.2.2. İşlevsel Semboller	42
1.2.2.1. Mobilya İşlevlerine Göre İmler	42
1.2.2.2. Mekansal Anlamda Bilgi İleten İmler	44
1.2.3. Özelleşen Semboller	47
1.2.3.1. Tasarımcıya Ait İmler	47
1.2.3.2. Kullanıcıya Ait İmler	60

2. MOBİLYANIN SEMBOLLEŞMESİ	74
2.1. Mobilyanın Sembolleşme Süreci	74
2.1.1. Modernizm Öncesi Dönem	75
2.1.2. Modernizm Sonrası Dönem	81
2.2. Oturma Elemanı Formunun Sembolleşmesi	86
2.3. Sanatsal ve Felsefi Bir Nesne Olarak Mobilya	97
2.3.1. Sanatsal İmlerle Sembolleşen Mobilyalar	97
2.3.2. Felsefi İmlerle Sembolleşen Mobilyalar	105
2.4. Sembolleşen Mobilyalarda Tasarım Yöntemleri	111
2.4.1. Mevcut Mobilyalar Üzerinden Tasarım	111
2.4.1.1. Başka Bir Malzeme ile Kaplamak / Boyamak	111
2.4.1.2. Zarar vermek / Aşındırmak / Deforme etmek	114
2.4.1.3. Hareket Özelliği Kazandırmak	115
2.4.1.4. Eklemek / Çıkarmak	116
2.4.1.5. Yığmak / Biriktirmek	118
2.4.2. Alternatif Tasarım Yöntemleri	120
2.4.2.1. Benzetmek / Kopyalamak	121
2.4.2.2. Boyutlarla Oynamak / Abartmak / Deforme Etmek	124
2.4.2.3. Fantastik Dönüşümler	127
2.4.2.4. Karikatürize Etmek	130
2.4.2.5. Sıra Dışı Malzeme Kullanımı	134
2.5. Üretim Yöntemleri	138
2.5.1. Endüstriyel Üretim	138
2.5.1.1. Prototip Ürünler	142
2.5.2. Özel Üretim	149
2.5.2.1. Deneysel Ürünler	151
2.5.2.2. El İşçiliği	160

3. GÜNÜMÜZ MOBİLYASININ SEMBOLLEŞMESİNDE ROL OYNAYAN SOSYOLOJİK VE TEKNOLOJİK ETKENLER	165
3.1. Günümüz Mobilyasının Sembolleşmesinde Rol Oynayan Sosyolojik Faktörler	165
3.1.1. Sosyo-Kültürel Boyutta Etkileşim	166
3.1.1.1. Tasarımcı Yönelimleri	166
3.1.1.2. Kullanıcı Tercihleri ve Gereksinimleri	191
3.1.1.3. Güncel Yönelimler	205
3.1.2. Ekonomik Boyutta Etkileşim	222
3.1.2.1. Pazar Koşulları	222
3.1.2.2. Kullanıcının Ekonomik Yapısı	234
3.2. Günümüz Mobilyasının Sembolleşmesinde Rol Oynayan Teknolojik Faktörler	246
3.2.1. Üretim Teknolojilerinin Sembolleşmeye Etkisi	246
3.2.1.1. Sayısal Tasarım ve Üretim Teknolojileri	247
3.2.1.2. Sayısal Biçim Dilinin Yeni Semboller Oluşturmaya Etkisi	269
3.2.2. Malzeme Seçeneklerinin Sembolleşmeye Etkisi	277
3.2.3. Bilişim Teknolojilerinin Sembolleşmeye Etkisi	291
4. SONUÇ	300
EKLER	307
KAYNAKLAR	311
ÖZGEÇMİŞ	350

ÖZET

'Biçim Dili ile İletişim Ekseninde Mobilyanın Sembolleşmesi ve Günümüz Mobilyasının Sembolleşmesinde Rol Oynayan Sosyolojik ve Teknolojik Etkenler' konulu çalışmada, öncelikle biçim dilinin tanımına değinilmiş, bu çerçevede kullanılan sembollerin mobilyalara nasıl yansıdığı ve anlam düzeyleri araştırılmıştır. Mobilyanın taşıdığı imlerin iletişim amaçlı kullanımıyla başlayan sembolleşme sürecine bağlı olarak gelişen tasarım ve üretim yöntemleri sınıflandırılmış ve günümüz mobilyasının sembolleşmesine etki eden faktörler ayrıntılı olarak incelenmiştir.

Birinci bölümde; biçim, gösterge, sembol ve bildirişim kavramları irdelenerek, biçim dili ile iletişim olgusu ele alınmış ve tasarım-biçim ilişkisi detaylandırılmıştır. Mobilyanın taşıdığı imler iletişim ekseninde incelenmiş; öncelikle çevresine pratik kullanım işlevi ile ilgili bilgiler ileten mobilyaların bazı özelleşen mesajları da taşıdığı görülmüştür. Bu doğrultuda mobilyaların, gösterge ve metaforlar yoluyla kullanım mekânına ve tasarımcısına ilişkin bilgiler verdiği, aynı zamanda kullanıcıyı bireysel, kurumsal veya toplumsal açılardan tanımlayan birer bildiri nesnesine de dönüştüğü belirlenmiştir.

İkinci bölümde; iletişimi sağlayan imlerin bilinçli olarak programlanması ile sembolleşen mobilyalar, tarihsel süreçteki gelişmelerine paralel olarak sanatsal ve felsefi boyutlarıyla ortaya konmuş; bu mobilyaların tasarım ve üretim yöntemleri sınıflandırılmıştır.

Üçüncü bölümde; günümüz mobilyasının sembolleşmesinde rol oynayan etkenler sosyo-kültürel, ekonomik ve teknolojik açılardan analiz edilmiştir. Günümüzde mobilya formunun mesaj, fikir, duygu veya ideolojik yaklaşım bildirme noktasında bir sembol olarak kullanıldığı, bu formu bildiri nesnesine dönüştüren tasarımcıların farklı yöntemlerle çalıştığı, kullanıcıların ise bu mobilyaları bazı ortak nedenlerle tercih ettikleri saptanmıştır. Güncel yönelimlerin, ekonomik faktörlerle birleşerek sembol mobilya tasarım sürecini doğrudan etkilediği, değişen üretim teknolojileri ve yeni malzeme özelliklerine bağlı olarak mobilyada biçim dilinin zenginleştiği, sıra dışı formlarla özdeşleşen yeni bir kavramsal dizgenin oluştuğu görülmüştür.

Sonuç bölümünde; tez kapsamında yer alan veriler doğrultusunda tasarımcı ve kullanıcı arasında gelişen iletişim dilinin giderek evrenselleştiği, mobilya-sembol ilişkisinin zaman içerisinde değişen bir dinamiğe sahip olduğu, günümüz mobilyasının bilinçli bir şekilde programlanarak pratik işlevinin ötesine geçen anlam boyutuyla bireysel bir sembole dönüştüğü belirlenmiş ve geleceğe ilişkin öngörüler ortaya konmuştur.

ABSTRACT

'Symbolization of Furniture on The Axis of Form Language and Communication & Sociological and Technological Effects on Symbolization of Today's Furniture' focuses first on the description of form language and how symbols within this scope are reflected on furniture along with their semantic levels. In connection with the symbolization process of use of the signs which are conveyed by furniture for the purpose of communication, design and manufacture methods are classified and factors contributing to the symbolization of today's furniture are thoroughly studied.

In the first chapter, concepts such as form, indicator, symbol and communication are examined, form language and communication are analysed then design-form relation is elaborated. Signs relayed via furniture are studied on the axis of communication and it is seen that furniture transmitting information to their surroundings with their inherent practical functions convey some specialized messages too. In the light of this, furniture is determined to be an object of proclamation which defines its user individually, institutionally and socially by means of indicators and metaphors.

Second chapter sets out the symbolized furniture by intentional programming of the signs with their artistic and philosophical extents in line with their development in history and classifies their design and manufacture methods.

Third chapter is a socio-cultural, economical and technological analysis of the effects which act on symbolization of today's furniture. It has been observed that furniture form today is used as a symbol for the proclamation of a message, opinion, feeling or ideological approach and designers who convert furniture into a proclamation object follow different methods. End users choose these for some common reasons. Combining with economical causes, contemporary tendencies have a direct effect on symbol furniture design process. Form language is enriched depending on the new material properties and changing manufacture technologies therefore a conceptual system is made up by identifying with unusual forms.

Finally in the conclusion, in consideration of the datum taking place in this thesis, it is understood that communicative language amongst the designer and end user becomes more universalized day by day. The relationship between furniture and symbol has a variable nature changing by time and today's furniture is intentionally programmed to pass beyond its practical function to turn into an individual symbol with an extent of semantics and foresights regarding this are set forth within.

ÖNSÖZ

Doktora tezi çalışmamın her aşamasında yol gösterici olan, değerli görüşlerini paylaşan danışman hocam Sayın Yrd. Doç. H. Şebnem UZUNARSLAN'a, Bölüm Başkanımız Sayın Yrd. Doç. Dr. Saadet AYTIS'a, bu süreçte yanımda olan ve beni destekleyen tüm hocalarıma, arkadaşlarıma, eşime ve aileme teşekkürlerimi sunarım.

Mayıs 2013

Işıl ÖZÇAM

ÇİZELGE LİSTESİ

Sayfa No

Çizelge 1.1. Öz, işlev ve biçim bütünü olarak nesne kavramının oluşumu	6
Çizelge 1.2. İnsanlar arasında doğrudan ve dolaylı yollarla kurulan ilişkiler.....	16
Çizelge 1.3. Gösterge, gösteren ve gösterilen ilişkisi.....	23
Çizelge 1.4. Bir tasarım nesnesinde 'gösteren biçim' ve 'gösterilen içerik'.....	23
Çizelge 1.5. Gestalt'a göre bütünün algılanması.....	25
Çizelge 1.6. Algı türlerine göre nesnede konumlanan mnemonik uyarıcılar.....	26
Çizelge 1.7. Ortak gösterge birikimi ekseninde tasarımcı-kullanıcı ilişkisi.....	30
Çizelge 1.8. Tasarımda işlev ve anlam düzeyleri.....	32
Çizelge 1.9. Temel tasarım ilke ve öğelerinin yapısal bütünü oluşturma süreci.....	33
Çizelge 1.10. Üründe estetik beğeni oluşum süreci.....	35
Çizelge 1.11. Rasyonel ve hedonik fayda ekseninde satın alma süreci.....	37
Çizelge 1.12. Maslow'un ihtiyaçlar piramidi.....	38
Çizelge 3.1. 3D printing teknolojilerinde kullanılan malzemelere ilişkin tablo.....	257

ŞEKİL LİSTESİ

Sayfa No

Şekil 1.1. Farklı şekillerde zamanı gösteren saatler.....	7
Şekil 1.2. Değişik duyguları gösteren yüz ifadeleri.....	7
Şekil 1.3. Simgesel gösterge örneği olarak trafik işaretleri.....	8
Şekil 1.4. Superstition Mountains, Arizona, ABD.....	9
Şekil 1.5. Çeşitli güneş imgeleri.....	9
Şekil 1.6. Mağara duvarına çizilmiş bir hayvan figürü, Lascaux, Fransa.....	10
Şekil 1.7. Tapınak duvarında yanardağ betimi, Çatalhöyük, Türkiye.....	10
Şekil 1.8. Pablo Picasso, Dove of Peace, 1949.....	11
Şekil 1.9. CND Barış Sembolü.....	12
Şekil 1.10. Piktogram örnekleri.....	12
Şekil 1.11. 19.yüzyıl'da kullanılan bazı meslek odası sembolleri.....	12
Şekil 1.12. Coca-Cola şişesinin 1894-1957 yılları arasındaki gelişimi.....	13
Şekil 1.13. Salvador Dali, Enigma, 1929.....	13
Şekil 1.14. P.Reinoso'nun Thonet formunu kullandığı enstalasyon çalışmaları.....	14
Şekil 1.15. Quipu yazı biçimi.....	17
Şekil 1.16. Plains Kızılderilileri tarafından geliştirilmiş resimli yazı biçimi.....	17
Şekil 1.17. Doğadaki canlıların renk ve dokularıyla bildirişim sağlaması.....	17
Şekil 1.18. Mors Alfabesi.....	18
Şekil 1.19. Ürünler biçimleri ve detaylarıyla işlevlerine ilişkin bilgiler verir.....	19
Şekil 1.20. Kırılabilir mesajını veren bardak sembolü.....	20
Şekil 1.21. Rene Magritte, The Treachery of Images, 1929.....	20
Şekil 1.22. Joseph Kosuth, One and Three Chairs, 1965.....	21
Şekil 1.23. Çağrışım ve anlamlandırma ilişkisi.....	24
Şekil 1.24. Gestalt'ın tamamlama ilkesine göre bir bütün algılanan şekiller.....	25
Şekil 1.25. Genç kullanıcılara yönelik ürünlerin mnemonik özellikleri.....	27
Şekil 1.26. Et pişirme ızgarası ve tavası arasında bulunan doku benzerliği.....	27
Şekil 1.27. Alessandro Beda tasarımı aksesuar.....	30
Şekil 1.28. Robert Venturi, İtalyan Köyü, 1984.....	31
Şekil 1.29. Poltrona Frau tasarımları.....	34
Şekil 1.30. Tord Boontje, Garland Light, 2002.....	35
Şekil 1.31. Alessi tasarımları.....	36
Şekil 1.32. Çizgisel anlatımlı yüz ifadelerine gönderme yapan oturma elemanları.....	41
Şekil 1.33. Jean Prouve, Standard Chair, 1940.....	42
Şekil 1.34. Üzerinde yaslanma yüzeyi bulunan Rokoko koltuk.....	43
Şekil 1.35. Direktuar Dönemi'ne ait diz çökme elemanı.....	43
Şekil 1.36. Açık alanda kullanılan banklar.....	44
Şekil 1.37. Ferforje bahçe mobilyaları.....	44
Şekil 1.38. Dış mekana ait olduğu bilgisini veren mobilyalar.....	45

Şekil 1.39. Farklı bar tabureleri.....	45
Şekil 1.40. Farklı statülerde tercih edilen ofis mobilyaları.....	46
Şekil 1.41. Barok döneme ait, yatağın evdeki konumunu gösteren bir örnek.....	46
Şekil 1.42. Zaha Hadid tasarımları.....	48
Şekil 1.43. Karim Rashid tasarımları.....	48
Şekil 1.44. Ron Arad tasarımları.....	49
Şekil 1.45. Shin Azumi tasarımları.....	49
Şekil 1.46. Joe Cesare Colombo tasarımları.....	50
Şekil 1.47. Marc Newson tasarımları.....	50
Şekil 1.48. IKEA tasarımları.....	51
Şekil 1.49. Devlet Malzeme Ofisi mobilyaları.....	51
Şekil 1.50. Kubedesign mobilyaları.....	52
Şekil 1.51. Edra tasarımlarından örnekler.....	52
Şekil 1.52. Jeniffer Anderson, 'Conversation Series', 2006.....	53
Şekil 1.53. Joseph Beuys, 'Fat Chair', 1964.....	54
Şekil 1.54. İskos-Berlin, 'Bunny Chair', 2012.....	54
Şekil 1.55. Mieke Meijer, 'Industrial Archeology Collection', 2010.....	55
Şekil 1.56. Judy Kensley McKie'nin çalışmaları.....	55
Şekil 1.57. Richard Artschwager'ın çalışmaları.....	56
Şekil 1.58. Jorgen Bey, 'Tree-Trunk Bench', 1998, Droog Design.....	56
Şekil 1.59. Michael Thonet, Chair no:14, 1859.....	57
Şekil 1.60. John Henry Belter üretimi Neo Rokoko bir koltuk, 1860.....	58
Şekil 1.61. Shigeru Ban, 'Carta', 1998.....	58
Şekil 1.62. Front Design, 'Sketch Furniture', 2005.....	59
Şekil 1.63. Bauke Knottnerus, 'Phat Knits', 2009.....	59
Şekil 1.64. Toshiyuki Kita, 'Wink Chair', 1980.....	61
Şekil 1.65. Farklı kullanıcılara yönelik çalışma üniteleri.....	61
Şekil 1.66. Farklı kimliklere yönelik mobilyalar.....	62
Şekil 1.67. Farklı cinsiyetlere yönelik programlanmış çocuk yatakları.....	63
Şekil 1.68. Straight Line Designs çocuk depolama elemanları.....	63
Şekil 1.69. 'Mammut Chair', IKEA.....	63
Şekil 1.70. El Ultimo Grito, 'Mico (Monkey) Stool', 2006.....	64
Şekil 1.71. Animi Causa, 'Feel', 2005.....	64
Şekil 1.72. Peter Opsvik, 'Garden Chair', 2011.....	65
Şekil 1.73. Campana Brothers, 'Banquete Chairs, 2008.....	65
Şekil 1.74. Edra, 'The Diamond Collection', 2007.....	67
Şekil 1.75. Jacques Louis David, Madame Recamier, 1800.....	67
Şekil 1.76. Maarten Baas, 'The Empty Chair', 2011.....	68
Şekil 1.77. Ron Arad, 'Lo-Rez-Dolores-Tabula-Rasa' & 'Oh Void 2', 2004.....	69
Şekil 1.78. Geleneksel Japon mobilyaları.....	70
Şekil 1.79. Eski Türk evinde mobilya.....	71
Şekil 1.80. Geleneksel Cameroon taburesi.....	71
Şekil 1.81. Türk evinde bulunan dönme dolap ve rahle.....	72
Şekil 1.82. US Flag Folding Chair ve 'Italian Pride' Vermelha Chair.....	72
Şekil 1.83. Finn Juhl tasarımları.....	73
Şekil 2.1. Kral Minos'un Sarayı'nda bulunan sabit taht, M.Ö.1900, Girit.....	76
Şekil 2.2. Tutankamon'un tören tahtı.....	76
Şekil 2.3. 'Kredans', 1400'ler.....	77

Şekil 2.4. Barok Dönem koleksiyon dolapları.....	78
Şekil 2.5. Sheraton Stili sandalye arkalıkları.....	79
Şekil 2.6. Shaker'ların mobilyaları	79
Şekil 2.7. Neo-Gotik mobilyalar, Strawberry Hill House.....	80
Şekil 2.8. Josef Hoffmann'ın ürettiği mobilyalar.....	81
Şekil 2.9. Gerrit Rietveld, 'Red and Blue Chair', 1923.....	82
Şekil 2.10. Gaetano Pesce, 'Donna Koltuk', 1969.....	82
Şekil 2.11. Gufram Capitello, 'Easy Chair', 1971.....	83
Şekil 2.12. Archizoom tasarımı 'Mies Chair', 1969.....	83
Şekil 2.13. Verner Panton 'Visiona 2', 1970 ve 'Pratone', 1971.....	84
Şekil 2.14. Alessandro Mendini, 'Proust Armchair', 1978.....	84
Şekil 2.15. Ettore Sottsass, 'Carlton Bookcase', 1981.....	85
Şekil 2.16. Hans Hollein, 'Marilyn Sofa', 1981.....	85
Şekil 2.17. Frank Gehry, 'Cardboard Furniture', 1983.....	86
Şekil 2.18. Farklı dönemleri tanımlayan oturma elemanları.....	87
Şekil 2.19. Robby Cantarutti, 'Manta Chair', 2012.....	88
Şekil 2.20. Alessandro Mendini, 'Redesign Thonet', Studio Alchimia, 1979.....	89
Şekil 2.21. Jacopo Foggini, 'Alice Armchair', Edra, 2011.....	89
Şekil 2.22. Vincent van Gogh, 'Vincent's Chair with His Pipe', 1888.....	90
Şekil 2.23. Saul Steinberg'e ait çalışmalar.....	90
Şekil 2.24. Marcel Duchamp, 'Bicycle Wheel', 1913.....	91
Şekil 2.25. Andy Warhol, 'Big Electric Chair', 1967.....	91
Şekil 2.26. The Cranberries albüm kapakları.....	92
Şekil 2.27. Alejandro Colunga Marin tasarımları.....	92
Şekil 2.28. Pablo Reinoso 'Thoneteando' Serisi, 2007.....	93
Şekil 2.29. Yoichi Yamamoto Architects, '2D/3D Chairs Installation', 2011.....	93
Şekil 2.30. Dennis Oppenheim, 'Chair/Pool', Litvanya, 1996.....	93
Şekil 2.31. Takeshi Miyakawa, 'Holey Chair', 2010.....	94
Şekil 2.32. Ai Weiwei, 'Fairytale', 2007.....	94
Şekil 2.33. Tadashi Kawamata'nın enstalasyon çalışmaları.....	95
Şekil 2.34. Doris Salcedo, 'Installation', 2003	95
Şekil 2.35. Martino Gamper enstalasyonu, Londra Tasarım Festivali, 2009.....	96
Şekil 2.36. High Wycombe sandalye kemerleri.....	96
Şekil 2.37. Loredana Bonora, 'Nodi Contemporanei', 2012.....	98
Şekil 2.38. Chris Ruhe, 'Only Doors', 2010.....	98
Şekil 2.39. Danny Lane tasarımı mobilyalar.....	99
Şekil 2.40. Emmet Rock, 'Archipelago 2', 2012.....	99
Şekil 2.41. Jeff Wallin, 'Tsunami Table', 2006.....	100
Şekil 2.42. Sebastian Errazuriz, 'Porcupine Cabinet', 2010.....	100
Şekil 2.43. Lee Broom tasarımları, 2008.....	101
Şekil 2.44. Ron Arad tasarımları.....	101
Şekil 2.45. Tom Raffield, 'Chaise Longue No:4', 2007.....	102
Şekil 2.46. Herve van Der Straeten tasarımları.....	102
Şekil 2.47. Philippe Starck, 'WW Stool', 1991.....	103
Şekil 2.48. Ian McChesney, 'Out of the Strong Came Forth Sweetness', 2011.....	103
Şekil 2.49. Ball-Nogues Studio, 'Table Cloth', 2010.....	104
Şekil 2.50. Nathalie Du Pasquier ve Michael Graves tasarımları.....	105
Şekil 2.51. Karen Ryan, 'In The Woods Chair', 2009.....	106

Şekil 2.52. Shao Fan, 'King Chair', 1996, Victoria and Albert Museum.....	106
Şekil 2.53. John Angelo Benson, 'Mies Lobby Trap', 2003.....	107
Şekil 2.54. Stefan Zwicky tasarımı.....	107
Şekil 2.55. Garry Knox Bennett, 'Zig Zag Variations', 2003.....	108
Şekil 2.56. Thomas von Staffeldt, 'Series 7', 2009.....	108
Şekil 2.57. Nina Saunders, 'Endless Devotion Koleksiyonu', 2011.....	109
Şekil 2.58. Değer Cengiz, 'Cactus Chair', 2010.....	109
Şekil 2.59. Mike Womack, 'Untitled', 2005.....	110
Şekil 2.60. Matthias Pliessnig, 'Thonet No.18', 2007.....	112
Şekil 2.61. 30 Chairs LifeStories sergisi, Singapur, 2012.....	112
Şekil 2.62. Jurgen Bey, 'Kokon Furniture' serisi, Droog Design, 1997.....	113
Şekil 2.63. Studio Pepe Heykoop, 'Skin Collection', 2011.....	113
Şekil 2.64. Pieter Engels, 'Untitled', 1964.....	114
Şekil 2.65. Maarten Baas, 'Where There's Smoke...', 2004.....	114
Şekil 2.66. 'Balcony', 30 Chairs LifeStories' sergisi, Singapur, 2012.....	115
Şekil 2.67. Theo Kaccoufa, 'Upturned Walking Chair', 2000.....	115
Şekil 2.68. Martino Gamper, '100 Chairs in 100 Days', 2007.....	116
Şekil 2.69. Claes Oldenburg, 'Shirt With Objects On a Chair', 1962.....	116
Şekil 2.70. Helmut Palla, 'Furnitureastrophy' serisinden bir sehpa, 2010.....	117
Şekil 2.71. Karissa Bieschke tasarımları.....	117
Şekil 2.72. Drew Daly, 'Remnant Chair', 2006.....	118
Şekil 2.73. Maarten Baas, 'Hey, chair, be a bookshelf!', 2009.....	119
Şekil 2.74. Bram Boo, 'Overdose Desk', 2009.....	119
Şekil 2.75. Karissa Bieschke tasarımları.....	120
Şekil 2.76. Gaetano Pesce, 'Greene Street Chair', 1984.....	121
Şekil 2.77. 'Mr. Chair' ve 'Remember That You Will Die'.....	121
Şekil 2.78. Peter Opsvik, 'Cylindra Objects', 1986.....	122
Şekil 2.79. Charlotte Kingsnorth, 'At One Chair', 2009.....	122
Şekil 2.80. Jeroen van Laarhoven, 'LAT-Love Approach Together', 2010.....	123
Şekil 2.81. Rachel ve Benoît Convers, 'Zoomorphology Furnishings', 2012.....	123
Şekil 2.82. Sam Durant, 'Mono-Block Porcelain Chairs', 2006.....	124
Şekil 2.83. Henry Bruce, 'Giants Chair', 2006.....	124
Şekil 2.84. Robert Therrien'in enstalasyon çalışmaları.....	125
Şekil 2.85. Bouroullec Brothers, 'Textile Field' ve Numen, 'Field Zagreb'.....	125
Şekil 2.86. Tony Cragg, 'Formulations', 2000.....	126
Şekil 2.87. Nendo, 'The Chair Garden', 2010.....	126
Şekil 2.88. Ante Vojnovic, 'Tango Variations', 2008.....	127
Şekil 2.89. Peter Bristol, 'Cut Chair', 2011.....	127
Şekil 2.90. Gord Peteran, 'An Early Table', 2004.....	128
Şekil 2.91. Daniel Arsham, 'Ghost Chair', 2010.....	128
Şekil 2.92. Gareth Neal, 'Capillary Side Table', 1996.....	128
Şekil 2.93. Lila Jang, 'Canape vol.1', 'Haenir', 'Anne Marie', 'Lisa'.....	129
Şekil 2.94. Satoshi Itasaka, 'Balloon Bench', 2011.....	129
Şekil 2.95. 'Santo Chair' ve Ale Jordao tasarımları.....	130
Şekil 2.96. Bruno Munari, 'Singer Chair' (for short visits), 1945.....	130
Şekil 2.97. 56th Studio, 'Caricature as...Furniture', 2012.....	131
Şekil 2.98. Richard Artschwager, 'Splatter Chair I', 1992.....	131
Şekil 2.99. Maarten Baas, 'Plain Clay Collection', 2012.....	132

Şekil 2.100. Michael Beitz tasarımları.....	132
Şekil 2.101. Studio van Eijk & van der Lubbe, 'Leaning Seat', 2004.....	133
Şekil 2.102. Anton Björsig, 'Round Corner Chair', 2009.....	133
Şekil 2.103. Sebastian Wrong ve Richard Woods, 'Wrongwoods' 2007.....	133
Şekil 2.104. Enoc Armengol, 'Panpaati', 2010.....	134
Şekil 2.105. Hongtao Zhou tasarımı 'Burning Chairs', 2010 ve 'Ice Chairs'.....	134
Şekil 2.106. Fabio Del Percio, 'Hey Chair', 2011.....	135
Şekil 2.107. Tom Dixon, 'Fresh Fat Chair', 2004.....	135
Şekil 2.108. Ayako Nakanish, 'Composition Chair', 2009.....	136
Şekil 2.109. Jerszy Seymour, 'The Living Systems', 2007.....	136
Şekil 2.110. Pini Leibovich tasarımları.....	137
Şekil 2.111. Martin Schuurmans, 'Concrete Chair', 2008.....	137
Şekil 2.112. Front Design, 'Balancing Boxes', 2010.....	139
Şekil 2.113. Edra, Humberto ve Fernando Campana, 'Cipria Sofa', 2009.....	140
Şekil 2.114. Casamania, Fabio Novembre, 'Strip', 2011.....	140
Şekil 2.115. 'Mae West Lip Sofa', 'Marilyn Bocca Sofa' ve 'Bocca Sofa'.....	141
Şekil 2.116. Moooi, Marcel Wanders, 'Monster Chair', 2010 ve 'v.i.p. Chair'.....	141
Şekil 2.117. Satyendra Pakhale tasarımları.....	142
Şekil 2.118. Ettore Sottsass, 'Archetypes' sergisi, 2008.....	143
Şekil 2.119. Marcel Breuer 'The Wassily Chair', 1925.....	143
Şekil 2.120. Ron Arad'a ait mobilya prototipi.....	145
Şekil 2.121. Ron Arad, 'Moreover' prototipleri, Vitra Edition.....	145
Şekil 2.122. Tom Dixon, 'Pylon Chair', 1992.....	146
Şekil 2.123. Hella Jongerius, 'Office Pets', 2007.....	147
Şekil 2.124. Marc Newson, 'Nickel Chair', 2007.....	147
Şekil 2.125. Konstantin Grcic, 'Myto Chair', 2008.....	148
Şekil 2.126. 'Prototype' sergisinde yer alan tasarımlar	148
Şekil 2.127. Patrick Jouin, 'S2 Stool', 2004.....	149
Şekil 2.128. Ron Arad özel üretim tasarımları.....	150
Şekil 2.129. Pieke Bergmans, 'Crystal Virus Project', 2007.....	150
Şekil 2.130. Ruth Francken, 'Homme Chair', 1971.....	151
Şekil 2.131. Tokujin Yoshioka, 'Venus-Natural Crystal Chair', 2008.....	152
Şekil 2.132. Tokujin Yoshioka, 'Memory Chair', 2010.....	152
Şekil 2.133. Tom Price, 'Meltdown Series', 2008-2011.....	153
Şekil 2.134. Ron Arad, 'Rover Chair', 1981 ve 'Well-Tempered Chair', 1986.....	153
Şekil 2.135. Samwoong Lee, 'The Sticky Chair' ve 'Cross Stick Chair'.....	154
Şekil 2.136. Campana Brothers, 'Favela Chair', 2003, Edra.....	154
Şekil 2.137. Sebastien Wierinck enstalasyonları.....	155
Şekil 2.138. Oskar Zieta, 'Plopp Stools', 2009.....	155
Şekil 2.139. Kaspar Hamacher, 'Burnt Out Stools', 2010.....	156
Şekil 2.140. Guy Mishaly, 'Blast Stools', 2011.....	156
Şekil 2.141. Jolan van der Wiel, 'Gravity Stool', 2012.....	157
Şekil 2.142. Kai Linke tasarımları.....	157
Şekil 2.143. Shinwei Rhoda Yen, 'Mushrooms Ate My Furniture', 2009.....	158
Şekil 2.144. Ron Arad, 'Bookworm', 1993, Kartell.....	158
Şekil 2.145. Marijn van der Poll, 'Do Hit Chair', 2011.....	159
Şekil 2.146. Karim Rashid, 'The Umbra OH Chair', 2010.....	159
Şekil 2.147. Maarten Baas tasarımları.....	161

Şekil 2.148. Chul An Kwak, 'r.n.i.', 2007.....	161
Şekil 2.149. Pablo Reinoso, 'Spaghetti Bench', 2006.....	162
Şekil 2.150. Sebastian Errazuriz, 'Metamorphosis Bookshelf', 2011.....	162
Şekil 2.151. Khai Liew tasarımları.....	163
Şekil 2.152. Gareth Neal, 'Anne Console Table' ve 'George III', 2008	163
Şekil 2.153. Asymptote, 'Ivo 03', 2008.....	164
Şekil 2.154. Tord Boontje, L'Armoire, 2008.....	164
Şekil 3.1. Fredrig Färg tasarımları.....	167
Şekil 3.2. Kwangho Lee, 'Obsession' konsol, oturma grubu ve koltuk 2010.....	168
Şekil 3.3. Bauke Knottnerus, 'Phat Knits', 2011.....	168
Şekil 3.4. Campana Brothers tasarımları.....	168
Şekil 3.5. Studio Henny van Nistelrooy, 'Lovescape', 2005.....	169
Şekil 3.6. Jeolojik haritalara gönderme yapan masa/sehpa tasarımları.....	169
Şekil 3.7. Kana Nakanishi, 'Koke-a', 2010.....	170
Şekil 3.8. Fredrikson Stallard, 'Pyrenees', 2007.....	170
Şekil 3.9. Ellen Ectors, 'Switch Table&Chair', 2008.....	171
Şekil 3.10. YOY Design, 'Canvas Chair', 2013.....	171
Şekil 3.11. Borek Sipek tasarımları.....	172
Şekil 3.12. Philippe Starck, 'Louis Ghost Chair', Kartell, 2002.....	173
Şekil 3.13. Ferruccio Laviani, 'Evolution', 2009.....	173
Şekil 3.14. Studio Maezm, 'Fortuitous Variation', 2012.....	174
Şekil 3.15. Marc Antonio Raimondi Malerba tasarımları.....	174
Şekil 3.16. Marcel Wanders, 'Carved Chair', 2007.....	176
Şekil 3.17. Niels van Eijk & Miriam van der Lubbe, 'Godogan Table', 2006.....	176
Şekil 3.18. Patricia Urquiola tasarımları.....	177
Şekil 3.19. 'Crochet Table', 2001 ve 'Crochet Chair', 2006.....	178
Şekil 3.20. Romolo Stanco, 'La Nonna Table' (The Grandmother Table).....	179
Şekil 3.21. Front Design, 'Wood Chair', Moroso, 2010.....	179
Şekil 3.22. Hiroki Takada, 'Tea Ceremony Chair', 2010.....	180
Şekil 3.23. Hannes Grebin, 'Cozy Furniture', 2008.....	180
Şekil 3.24. Philippe Bestenheider, 'Binta Armchair', Moroso, 2009.....	181
Şekil 3.25. Michael Tsinovsky, 'Asli koleksiyonu', 2011.....	181
Şekil 3.26. Anon Pairot, 'Pare Chaise Lounge', 2004.....	182
Şekil 3.27. Studio Maezm, 'Hanji Plastic Chair', 2012.....	183
Şekil 3.28. Rock Wang & Kao-Ming Chen, 'Cocoon Sofa', 2010.....	183
Şekil 3.29. Pinwu, 'Tie Chair', 2011.....	184
Şekil 3.30. Brodie Neill, 'E Turn Bench', 2007.....	185
Şekil 3.31. Farklı kimliklere yönelik tasarlanmış mobilyalar.....	186
Şekil 3.32. OOO My Design, 'Pin Pres', 2011.....	186
Şekil 3.33. Campana Brothers, 'Segreto' ve Maarten Baas, 'The Shell'.....	187
Şekil 3.34. Peter Opsvik tasarımları.....	188
Şekil 3.35. Yiannis Ghikas, 'Monarchy Stool', 2009.....	188
Şekil 3.36. Nani Marquina, 'Flying Carpet', 2006.....	189
Şekil 3.37. Tete-a-tete, 19.yüzyıl ve 'Tete-a-Tete Rocker', 2007.....	189
Şekil 3.38. Oradaria Design, 'Blandito', 2012.....	190
Şekil 3.39. Freyja Sewell, 'HUSH', 2012.....	190
Şekil 3.40. Marcel Wanders, 'Knotted Chair', 1995.....	191
Şekil 3.41. YOY Design, 'Blow', 2012.....	192

Şekil 3.42. Lago Studio, '30mm', 2006 ve 'DiagoLinea Shelf', 2012.....	193
Şekil 3.43. Critz Campbell, 'Eudora Club Chair', 2003.....	193
Şekil 3.44. 'Factum Graffiti Chair', 2007.....	194
Şekil 3.45. DaWanda ürün satış sitesinde bulunan mobilya örnekleri.....	195
Şekil 3.46. Arik Grinberg, 'Kit Chair', 2002.....	195
Şekil 3.47. David Grass, 'Everything But The Manual', 2011.....	196
Şekil 3.48. Minale Maeda, 'Kilittaşı/Keystones', 2012.....	196
Şekil 3.49. Wu Yu-Ying, 'Breathing Chair', 2009.....	197
Şekil 3.50. Peter Opsvik, 'Hag-Swing', 2002.....	198
Şekil 3.51. Florence Jaffrain, 'Wave Sitting Spheres', 2011.....	198
Şekil 3.52. Evan Dewhirst, 'The Buoy Chair', 2009	199
Şekil 3.53. Alexander Munk, 'Magic Carpet', 2007.....	199
Şekil 3.54. Ezri Tarazi, 'Ooga-Ooga Side Chair', 2004.....	200
Şekil 3.55. Masanori Umeda, 'Rose Chair', 1990.....	201
Şekil 3.56. John Brauer, 'Illusion Table', 2005.....	201
Şekil 3.57. Shiro Kuramata, 'Miss Blanche', 1988.....	202
Şekil 3.58. Maarten de Ceulaer, 'Valises Wardrobe', Casamania, 2008.....	202
Şekil 3.59. Fabio Novembre, 'Org Table', Cappellini, 2001.....	203
Şekil 3.60. Ettore Sottsass, Memphis tasarımları.....	204
Şekil 3.61. Marc Newson, 'Lockheed Lounge', 1986.....	204
Şekil 3.62. Future Concept Lab internet sitesi.....	206
Şekil 3.63. Trendne internet sitesi.....	207
Şekil 3.64. Studio Maezm, 'Re_Love', 2009.....	208
Şekil 3.65. Tejo Remy, 'You Can't Lay Down Your Memories'.....	209
Şekil 3.66. Hyung-Shin Hwang, 'D-Construction 2', 2009.....	210
Şekil 3.67. Rodrigo Alanso, 'N+ew Stool', 2012.....	210
Şekil 3.68. Studio Maezm, 'Sofa-Dress', 2008	211
Şekil 3.69. Niloufar Afnan, '46 Table', 2011.....	211
Şekil 3.70. Nendo, 'Cabbage Chair', 2008.....	212
Şekil 3.71. Molo, 'Softseating', 2005.....	212
Şekil 3.72. Campana Brothers, 'TransPlastic Collection', 2007.....	213
Şekil 3.73. Mukavva ile üretilmiş sembolik mobilyalar.....	213
Şekil 3.74. Pawel Grunert, 'SIE43', 2009.....	214
Şekil 3.75. Barlas Baylar tasarımları.....	214
Şekil 3.76. James Shaw & Marjan van Aubel, 'Well Proven Chair', 2013.....	215
Şekil 3.77. Emanuele Magini, 'Sosa Sofa', Campeggi, 2011.....	216
Şekil 3.78. Hey Design Team, 'Multiplo', 2010.....	216
Şekil 3.79. Shin Yamashita, 'Land Peel', 2010.....	217
Şekil 3.80. Ronan & Erwan Bouroullec, 'Algues' ve 'Cloud Modules'.....	217
Şekil 3.81. Bina Baitel tasarımları.....	218
Şekil 3.82. 21 st Living Art, 'Buddha Head Table and Pouf', 2011.....	219
Şekil 3.83. Ross McBride, 'Command Sit Chair', 2006.....	219
Şekil 3.84. Front Design, 'Pig Table', 2005.....	220
Şekil 3.85. Spider-Man ve Barbie karakterleriyle tasarlanmış çocuk mobilyaları...220	
Şekil 3.86. Agatha Ruiz De La Prada & Corvasce Design, 'Love Sofa', 2011.....	221
Şekil 3.87. Straight Line Designs, 'Little Black Dresser', 2009.....	221
Şekil 3.88. Frank Tjepkema & Janneke Hooymans, 'Nest/Tak Chair', 2004.....	225
Şekil 3.89. Edra resmi internet sitesi, ana sayfa.....	226

Şekil 3.90. 'Bu farkın hikayesi farklı', IKEA.....	227
Şekil 3.91. 'Evet, daha ucuza alabilirsin', IKEA.....	227
Şekil 3.92. Karim Rashid, 'Loveseat', 2007.....	228
Şekil 3.93. Pieke Bergmans'ın Innofa/Stretch tekstilleriyle ürettiği tasarımlar.....	229
Şekil 3.94. İnternet üzerinden alışverişe yönelik bir site.....	230
Şekil 3.95. Bebek odası mobilyaları.....	231
Şekil 3.96. 'Recamier' ve 'Josephine' olarak tanımlanan mobilyalar.....	232
Şekil 3.97. 'Sacco Chair' ve 'Butterfly Chair',günümüz mekanlarından örnekler....	233
Şekil 3.98. 'Churchill Leather Recliner' ve Doğtaş 'Daddy Free Tv Koltuğu'.....	233
Şekil 3.99. Nurus, 'Brooklyn' çalışma masası ve kütüphane ünitesi.....	234
Şekil 3.100. Klasik büfe örnekleri.....	235
Şekil 3.101. Antika ve Klasik mobilya örnekleri.....	236
Şekil 3.102. Kıymetli izlenimi verilmek istenen mobilya örnekleri.....	237
Şekil 3.103. Potrona Frau tasarımları.....	238
Şekil 3.104. Ralph Lauren mobilya tasarımları.....	238
Şekil 3.105. Moda firmalarının mobilya koleksiyonlarından örnekler.....	239
Şekil 3.106. Hellman-Chang, 'Crystal Omni Side Table' , 2010.....	239
Şekil 3.107. Jean Paul Gaultier'nin Roche-Bobois mobilya koleksiyonu, 2010.....	240
Şekil 3.108. Gaetano Pesce, 'Sessantuna Tavolo Italia 2011'.....	241
Şekil 3.109. Tom Dixon, 'Kitchen Chair', 1987.....	242
Şekil 3.110. Frank Willems,'Madam Rubens',2008.....	243
Şekil 3.111. Established & Sons, 'Elevating Design', 2007.....	243
Şekil 3.112. Kevin Chou tasarımı koltuk, 'Street Life Sergisi', 2011.....	244
Şekil 3.113. Puneet Gupta, '0.76 Degrees Chair', 2010.....	244
Şekil 3.114. British Panton Chair Competition, 2010.....	245
Şekil 3.115. Catia programı ile modellenmiş bir sehpa örneği.....	247
Şekil 3.116. Mobius Bantı ve Mobius Tüpü (Klein Şişesi).....	249
Şekil 3.117. Vito Acconci, 'Mobius Bench 2', Pasadena, 2003.....	249
Şekil 3.118. Hackenbroich Architekten, 'Sitscape', 2004.....	250
Şekil 3.119. Ron Arad, 'Slice Chair', 2008.....	251
Şekil 3.120. Daniel Widrig, 'Brasil', 2010.....	251
Şekil 3.121. Valérie Boy ve Emmanuel Babled tasarımları.....	252
Şekil 3.122. Lazerian, 'Mensa', 2008.....	252
Şekil 3.123. Zhang Zhoujie, 'Triangulation Series', 2011.....	253
Şekil 3.124. Mathias Bengtsson, 'Slice Chair', 1999.....	253
Şekil 3.125. Maximo Riera, 'Animal Chair Collection', 2011.....	254
Şekil 3.126. Tord Boontje, 'Happy Ever After', 2004.....	255
Şekil 3.127. Design Drift, 'The Ghost Chair', 2008.....	255
Şekil 3.128. Frank Gehry, '3pc', 2004.....	256
Şekil 3.129. Rotasyonel kalıplama tekniğine göre biçimin oluşumu.....	256
Şekil 3.130. Üç Boyutlu modelleme makinesi ile yapılan bir model.....	257
Şekil 3.131. Patrick Jouin, 'Solid Chair' ve 'Solid T1', 2004	258
Şekil 3.132. John Briscella, The Throne of Paris, 2009.....	258
Şekil 3.133. Peter Donders, 'Batoidea', 2011.....	259
Şekil 3.134. Sulan Kolatan&William MacDonald, 'Root Chair', 2009.....	259
Şekil 3.135. Marcel Wanders Pavyonu, Milano, 2008.....	259
Şekil 3.136. Parametrik tasarım yöntemiyle oluşturulmuş mobilya modeli.....	260
Şekil 3.137. gt_2P, 'The Sectionimal', 2009.....	261

Şekil 3.138. Kram Weisshaar, 'Breeding Tables', 2003.....	261
Şekil 3.139. Assa Ashuach, 'Al Stool', 2004.....	262
Şekil 3.140. Mathias Bengtsson, 'Cellular Chair', 2011.....	263
Şekil 3.141. Daniel Widrig, 'Degenerate Chair', 2012.....	263
Şekil 3.142. Ross Lovegrove, 'Supernatural Chair', 2008	264
Şekil 3.143. Joris Laarman, 'Bone Chair' & 'Bridge Table', 2006.....	265
Şekil 3.144. 'Fractal Table', 2008 ve 'Module.MGX', 2010.....	265
Şekil 3.145. Joris Laarman, 'The Starlings Table', 2010.....	266
Şekil 3.146. 1.İstanbul Tasarım Bienali'nde izleyicilerin yaptırdığı heykeller	267
Şekil 3.147. Vogt + Weizenegger, 'Sinterchair', 2002.....	267
Şekil 3.148. Front Design, 'Sketch Furniture', 2005.....	268
Şekil 3.149. Joris Laarman, 'Digital Matter', 2011.....	269
Şekil 3.150. WertelOberfell, 'Pixel', 2009.....	270
Şekil 3.151. 'Reverb Wire Chair' ve 'Myrkr Chair'.....	270
Şekil 3.152. Jan Plechac, 'Icons Chairs' ve Jaebom Jeong, 'Grid Chair'.....	270
Şekil 3.153. Philippe Morel, 'Computational Chair', 2004.....	271
Şekil 3.154. United Nude, 'Lo Res Project', 2010.....	271
Şekil 3.155. Guido Ooms, 'Lo-Res Chair', 2002.....	272
Şekil 3.156. Sebastian Brajkovic ve 'Lathe' serisi, 2007.....	272
Şekil 3.157. Jeroen Verhoeven 'Cinderella Table', 2005.....	273
Şekil 3.158. Radi Designers, 'Whippet Bench', 1998.....	273
Şekil 3.159. Zachary Eastwood-Bloom, 'Digital Decay', 2011.....	273
Şekil 3.160. Alessandro Busana, 'Cutline', 2012.....	274
Şekil 3.161. Adrien Segal, 'Tidal Datum Table', 2007.....	274
Şekil 3.162. 'Metaballs' programında biçim üretimi.....	275
Şekil 3.163. Karim Rashid, 'Cross Hanging Light', 2011.....	275
Şekil 3.164. Peter Donders, 'C-Bench', 2010.....	278
Şekil 3.165. John Cherrey, 'Carbon Fiber Stealth Table', 2002.....	279
Şekil 3.166. Lars Schmieder, 'Spurt', 2011.....	279
Şekil 3.167. Loss Lovegrove, 'Liquid Carbon Bench', 2007.....	280
Şekil 3.168. Ryuji Nakamura, 'Hechima 4', 2008.....	280
Şekil 3.169. Grupo Bondi, 'm.bench', 2007.....	281
Şekil 3.170. 'Neverending Evolution' ve 'Aqua Table'.....	281
Şekil 3.171. San Fratello Architects, 'Seat Slug', 2011.....	282
Şekil 3.172. Philip Michael Wolfson, Gareth Neal ve Lucchese Design.....	283
Şekil 3.173. Thomas Heatherwick, 'Extrusions', 2009.....	283
Şekil 3.174. Richard Hutten, 'Cloud Chair', 2008.....	284
Şekil 3.175. Zaha Hadid, 'Liquid Glacial Dining Table', 2012.....	285
Şekil 3.176. Tokujin Yoshioka, 'Waterfall Table', 2006.....	285
Şekil 3.177. Hella Jongerius, 'Daylight', 2011.....	286
Şekil 3.178. Nendo, 'Transparent Chair' ve 'Transparent Table', 2011.....	286
Şekil 3.179. Luminex malzeme giydirilmiş mobilya örnekleri.....	287
Şekil 3.180. Because We Can, 'LED Table', 2007.....	287
Şekil 3.181. Andrew Liszewski, 'Time Table', 2007 ve Nendo, 'Polar', 2006.....	288
Şekil 3.182. Oda sıcaklığına göre renk değiştiren sehpa.....	289
Şekil 3.183. 'Expandpouf', 2011.....	289
Şekil 3.184. Carl de Smet, 'Noumenon Armchair', 2013.....	290
Şekil 3.185. Jay Watson, 'Hotseat', 2011.....	290

Şekil 3.186. Ronen Kadushin, 'Twirl Lounge Chair', 2004.....	292
Şekil 3.187. Be Modern internet sayfası, Facebook.....	293
Şekil 3.188. Freyja Sewell'in internet sitesi.....	294
Şekil 3.189. OOO My Design tasarım ve alışveriş sitesinin ürün satış sayfası.....	295
Şekil 3.190. Dror Benshetrit, 'Tron Armchair', 2011	296
Şekil 3.191. Mastermind, 'The Black Chair'	296
Şekil 3.192. Married With Children.....	297
Şekil 3.193. Game of Thrones dizi film afişleri.....	297
Şekil 3.194. Holger Fritzlar, 'Sonic Chair', 2008.....	298
Şekil 3.195. Origami yöntemi kullanılarak üretilmiş mobilyalar.....	299

GİRİŞ

İnsanın yaşam biçimi ve kültürel birikimi içinde her zaman sembolik bir yeri olan mobilya, ortaya çıktığı ilk günden beri pratik kullanım işlevine ek olarak iletişim işleviyle de programlanmaktadır. Mobilya tasarımında iletişim, biçim dilini meydana getiren öğelerle; gösterge ve sembollerle sağlanmaktadır. Bu nedenle çalışmada öncelikle biçim dili ve bileşenleri ele alınmış; tasarımları tanımlayan göstergeler ve semboller bu temel üzerinden değerlendirilmiştir. Biçim dili ile iletişim ekseninde incelendiğinde mobilyanın fonksiyonuna, mekanına, tasarımcısına ve/veya kullanıcıya ait bilgiler ilettiği görülmektedir; bu mesajların alınabilmesi ise işlevsel ve özelleşen sembollerin tasarımlar üzerinden okunması ile mümkün olmaktadır.

Mobilya, kullanım işlevine ek olarak bir bildirişim nesnesi, mesaj ileten bir araç ve anlam taşıyıcısıdır. Öncelikle pratik, estetik ve statü öncelikli gereksinimlerle üretilen mobilyanın bilinçli olarak bir iletişim nesnesine dönüştürülmesi ise geçtiğimiz yüzyıl başında olmuştur. Teknoloji alanındaki gelişmelerin de etkisiyle günümüzde geniş bir anlam içeriğine ve çeşitliliğine ulaşan mobilya formunu sanatçılar ve tasarımcılar düşünce, felsefe, ideoloji, söylem, fikir, duygu ileten bir araç olarak görmekte; aynı zamanda deneysel üretimlerin, çağdaş malzemelerin, bilimsel araştırmaların, güncel tasarım ve üretim yöntemlerinin denendiği bir uygulama alanı olarak da kullanabilmektedir. Sembolleşen mobilya; kavramsal içeriğin ve mesajın pratik işlevden baskın olduğu, çağdaş sanatın ve tasarımın ortak paydasında yer alan boyutuyla öne çıkmaktadır.

Mobilya konusundaki araştırmalar incelendiğinde, teknik/tarihi kaynakların yanı sıra mobilya-ergonomi ilişkisini, insan vücudunun antropometrik özelliklerini, oturma eylemine ilişkin yeni önerileri, oturma eyleminin evrim sürecini ve bireyle olan ilişkisini ve bazı özel üretim mobilyaların yapım aşamalarını inceleyen çalışmaların ağırlıkta olduğu görülmüştür. Mobilyada sembolik işleve odaklanan bu tezle birlikte, mobilyada biçim dili ve sembol kullanımı konusunun detaylı bir analizini yapmak, literatüre ve meslek insanlarına katkıda bulunmak amaçlanmıştır.

Araştırmanın Amacı

Bu araştırmanın amacı; mobilyada sembolleşme olgusunu biçim dili ile iletişim ekseninde incelemek; mobilyada sembolleştirme yöntemlerini analiz etmek ve günümüz koşulları içerisinde değerlendirmektir. Bu doğrultuda tasarımcı yönelimlerine kaynak oluşturarak sürece katkıda bulunmak, tasarım okumaları için yeni bir kavramlar dizisi, sınıflandırma ve yöntem önerisi geliştirmek, bu alandaki araştırmalara sistematik veri oluşturmak ve mobilya tasarım programlarının önceliklerini tartışmaya açmak hedeflenmiştir.

Araştırmanın Kapsamı

‘Biçim dili’ olgusunun gösterge ve sembol gibi temel bileşenlerine ayrılarak tasarım ve mobilyada iletişimin biçimsel karşılıklarının aranması,

Mobilyada biçim dilini belirleyen işlevsel göstergelerin; tasarımcıya ve kullanıcıya ait özelleşen sembollerin belirlenmesi,

Mobilyada iletişim işlevinin gelişim sürecinin ve çağdaş mobilya tarihindeki felsefi altyapının oluşumunun incelenmesi; tasarımda sembol kullanımını yönlendiren faktörlerin ortaya konulması,

Mobilyanın sembolleşmesi; sanatsal, felsefi ve/veya deneysel bir nesneye dönüşmesi sürecinde kullanılan tasarım/üretim biçimlerinin analiz edilmesi ve yeni bir yöntemler dizisine varılması,

Günümüzde mobilyayı sembol olarak kullanan tasarımcıların yönelimlerinin ve amaçlarının araştırılması; kullanıcı ihtiyaç ve gereksinimlerinin incelenmesi; güncel yönelimlerin sembol mobilya tasarımları üzerindeki etkilerinin irdelenmesi;

Sembolik mobilyalarla ilgili sosyo-kültürel, ekonomik ve teknolojik göstergelere ulaşılması,

Sembolik mobilya pazarının ekonomik boyutta bir değerlendirmesinin yapılması; kullanıcı-mobilya-statü ilişkisinin incelenmesi,

Sayısal üretim teknolojileri ve gelişen malzeme seçenekleri ile değişen biçim dilinin sembolik mobilya tasarımı ve üretim süreci üzerindeki etkilerinin araştırılması,

İletişim teknolojileri ile oluşan etkileşim ortamının mobilyanın sembolleşmesindeki rolünün ortaya konulması,

Talep edilen, üretilen ve üzerinde çalışılan sembolik tasarımların çözümlenmesi, konuyla ilgili alt başlıklar oluşturulması, konuyla ilgili literatüre katkıda bulunulmasıdır.

Araştırmanın Yöntemi

Çalışmada konuya altyapı oluşturacak akademik kaynaklar incelenmiş, mobilyada sembol kullanımını değerlendirmeye yönelik tanımlar yapılmış ve araçlar belirlenmiştir. Toplanan tasarım örnekleri karşılaştırmalı olarak analiz edilmiş, yorumlanmış; bunun sonucunda mobilya ile ilgili yeni tanımlara ve kavramlara ulaşılmış; yeni tasarım yöntemleri irdelenmiştir. Çalışmanın sosyal boyutu göz önüne alınarak; görsel malzemelerin çoğu internet üzerinden, tasarımcılara, müzelere ve kurumlara ait siteler üzerinden elde edilmiştir. Ortaya konulan tanım ve yaklaşımlar sonucunda yeni sınıflandırmalar yapılmış ve tablolar oluşturulmuştur.

Araştırma sürecinde çok sayıda mobilyanın farklı açılardan incelenmesi yeni tanımlar oluşturmaya yardımcı olmuştur. Sembolik mobilya tasarımına ağırlık veren tasarımcıların ve sanatçıların söylemleri göz önünde tutulmuş, çalışmalarını yapma nedenleri ve yönelimleri incelenmiştir. Bu tür mobilyaların piyasada yer bulma ve tercih edilme sebepleri sosyal, psikolojik ve ekonomik boyutlarda irdelenmiştir. Sosyolojik açıdan güncel ve toplumsal yaklaşımlara ilişkin tespitlerde bulunulmuş; aynı zamanda teknolojinin günümüz tasarımları üzerinde oynadığı rol ortaya konmuştur. Bu çalışma mobilya konusunda bugüne kadar yapılmış değerlendirmeleri farklı bir bakış açısı ile yeniden ele almayı amaçlayan kavramsal bir araştırma niteliğindedir. 'Sembol' kavramı üst başlık olmak üzere yeni söylem ve yöntem önerileri geliştirilmiş; ortaya konulan düşünceleri tartışmaya açmak hedeflenmiştir.

1. BİÇİM DİLİ İLE İLETİŞİM EKSENİNDE MOBİLYA VE SEMBOLLER

'Biçim dili', bir kavramın, düzenin veya içeriğin görünen şekli olarak, toplumda ortak paydaya ulaşmış bir imgeler dizisi ve kendine özgü yapay bir dil olarak yer almaktadır. Doğal dile benzer tarzda bir çeşit alfabe kullanan, ancak bileşenleri sözcük değil çizgi, renk, form, malzeme ve doku olan biçim dili, tasarımda bilginin bir noktadan diğerine taşınması yoluyla iletişimi sağlamakta; çeşitli anlamların gösterge ve sembolleri olmaktadır.

Pratik kullanım değeri yanında estetik ve sembolik işlevleri de yüklenen bir tasarım nesnesi olarak mobilya, biçim dili ile ait olduğu zamana gönderme yaparken, bir yandan da tasarımcısına ait bilgiler iletmektedir. Bunun yanında mobilya, taşıdığı imlerle, kültürel, ekonomik ve sosyal açılardan kullanıcılarını da tanımlayan bir iletişim nesnesidir.

1.1. BİÇİM DİLİ

Genel anlamıyla biçim, 'uzaydaki herhangi bir varlığın dış çizgileri bakımından niteliği, düzeni, görünüşü, durumu, şekli veya formu'; üretilmiş biçim ise 'düşüncenin görselleşmesi' olarak açıklanabilir. Biçim/form terimleri için şu tanımlar yapılabilir:

-Bir şeyin dışa ait konturları, görünümü, şekli.

-Belirli bir hal, düzen, durum, yapı.

-Gestalt, taslak, dışa ait. (Erda 1992, syf.3)

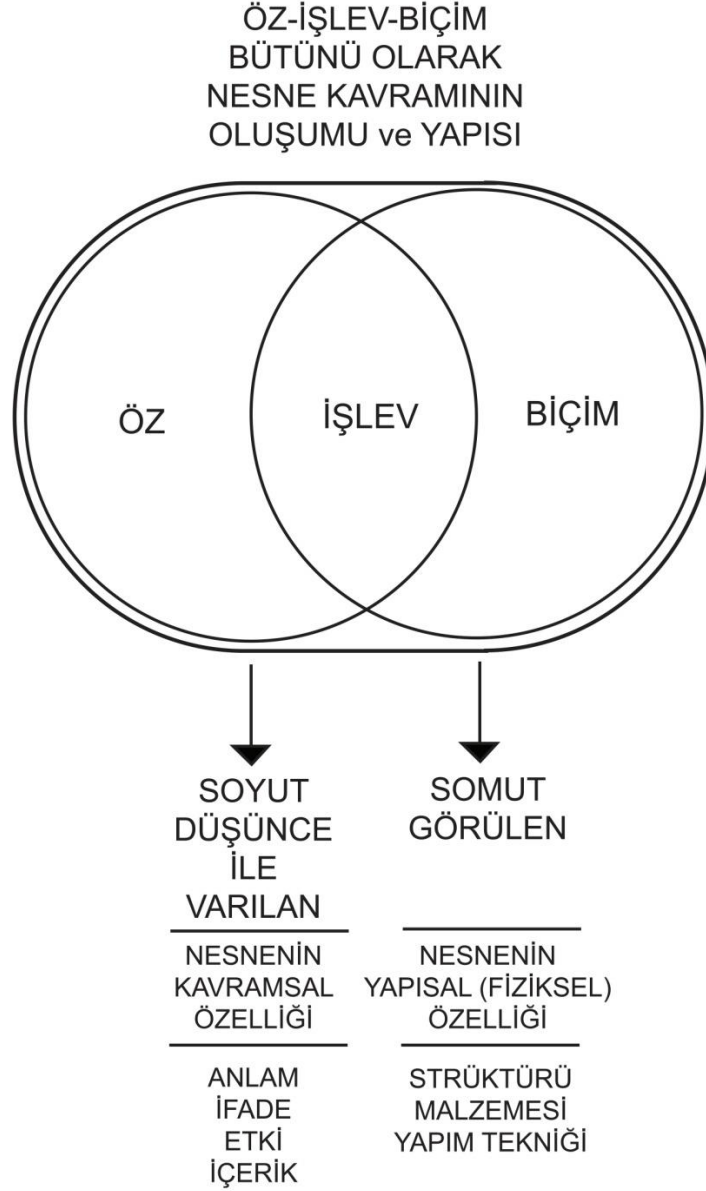
Biçime ilişkin bakış açıları incelendiğinde yapısalcı, işlevselci-içeriksel ve gerekirci tanımlara rastlanmıştır. Yapısalcı görüşe göre biçim, maddenin belirli bir kümelenişi, düzenlenişi ve belirli bir dengeye oturuşudur. Bu görüşe dayanan biçim tanımları biçimin bir örgütlenme, kurgu olduğu konusunda birleşmektedir. Dilbilim, göstergebilim ve antropolojide etkin olarak kullanılan yapısalcılığın başlangıç noktası olarak Peirce ve Saussure'nin 20. yüzyıl başındaki çalışmaları kabul edilir. (Woodward, 2007) İşlevselci-içeriksel görüş, biçimi içeriğin görünen şekli olarak ifade etmektedir. Bu bakış açısına göre biçim bir sebep sonuç ilişkisi içinde oluşmakta; işlevsel nesneler biçimsel olarak kendi işlevlerini belli etmektedir. (Genç ve Sipahioğlu, 1990) Gerekirci görüş tasarımcı gözüyle irdelendiğinde gereksinimlere dayalı bir bakış açısı olarak ifade edilebilir; buna göre her biçim bir gerekliliğin karşılığıdır. İnsan yapısı ya da doğal tüm biçimler, tanımlanabilen bir gereksinime yanıt olarak ortaya çıkmaktadır. (Aksoy, 1977) Bu tanımlar çerçevesinde, biçimin içeriğin görünen şekli olduğu, maddenin belirli bir düzenlenişiyle meydana geldiği ve her biçimin onu gerektiren, hazırlayan ve oluşturan koşullara bağlı olarak şekillendiği söylenebilir. Tasarımda nesne biçiminin oluşumunu tek bir bakış açısı ile açıklamak mümkün değildir. Gereksinim de, işlev de, yapı da tasarımda biçim belirleyici faktörler olarak yer almaktadır.

İnsanlar tarafından ortaya koyulan her biçimin bir dili vardır. Bu dilin örgütlenmesi biçimi meydana getiren öğelerin sonsuz ihtimaller oluşturmasıyla gerçekleşmektedir. Müzikteki sekiz ana ve ara notalar, bunların dizilişleri ve zamansal kurguları ile oluşturdukları sonsuz çokluktaki kombinasyon veya konuştuğumuz dil buna örnektir. İnsanın yapay çevresini geliştirmek adına gerçekleştirdiği tüm tasarım nesneleri bir biçimler sözlüğü oluşturmaktadır. Biçimler, toplumda ortak paydaya ulaşmış imgeler dizisi ve kendilerine özgü yapay bir dil olarak yer almaktadır.

Yapay bir dil olarak biçim dili, doğal dile benzer tarzda bir çeşit alfabe kullanır; ancak bu alfabe sözcük değil çizgi, renk, şekil, malzeme, biçim ve doku gibi bileşenlerden oluşur. Amacı bilginin bir noktadan diğerine taşınması yoluyla iletişimi sağlamak olan biçim dili, bu gibi görsel öğeleri kullanarak çeşitli değer ve anlamların gösterge ve sembolleri olur. Nesneleri anlamlandırma sürecinde en önemli rolü oynayan biçim dili, Athavankar'a göre 'Görsel, algısal ipuçlarının bir takımıdır. Bu ipuçları ise belirli kavram ve anlam özleriyle doğrudan veya dolaylı olarak ilişkilidir.' (Athavankar 1990, syf.1-31) Pasztory'nin 'Form varsa, mesaj da vardır.' deyişi bu görüşü desteklemektedir. (Pasztory 2005, syf.10)

Bir bütün olarak nesne kavramı incelendiğinde 'biçim-öz-işlev' arasında ilişki kurmak mümkündür. Öz, bir şeyin dünyada var oluş nedeni ile ilgilidir. Biçim ise programlanan, farklılaşarak düzenlenendir. Öz ve biçim, ortak paydaları olan işlev kümesi ile birleşerek 'nesne'yi oluşturmaktadır. Öz-işlev-biçim bütünü olarak nesne kavramının oluşumu ve yapısı aşağıdaki şema ile gösterilmiştir. (Çizelge 1.1)

Çizelge 1.1. Öz, işlev ve biçim bütünü olarak nesne kavramının oluşumu ve yapısı (Anılanmert 1981, syf.33)



Biçimler öz ve işlevlerin etkisiyle belirli neden ve şekillerde kümelenmektedir. Söz konusu kurgunun tasarımı ile olan ilişkisini en iyi şekilde ifade edebilmek ve biçimle iletişim işlevini çözebilmek için yapısal bir yaklaşım benimsenmiştir; bu bakış açısı mobilyanın kurgulanması ve tasarımı ile örtüşmektedir.

1.1.1. Gösterge ve İmler

Göstergeler doğal veya yapay her olguda bulunan ve olguya ilişkin bilgiler veren işaretlerdir. Bireyin algılama ve anlamlandırma sürecinde önemli rol oynayan gösterge, kendisi dışında bir şeyi gösteren, düşündürten, onun yerini alabilen her türlü biçim, nesne, sözcük, görünüş, varlık ya da kavram olarak tanımlanabilir. (Eco 1986, syf.15, Deledalle 2000, syf.37) Peirce göstergeyi, 'Nesnesine herhangi bir gerçek ya da temel karşılık gelme olmaksızın uyum sağlayan bir temsil.' olarak tanımlamıştır. (Peirce 1982, syf.323) Bunun bir örneği olan saat, tarihten bugüne insanlar tarafından zamanı gösteren bir gösterge olarak çeşitli biçimlerde kullanılmaktadır. (Şekil 1.1)



Şekil 1.1. Farklı şekillerde zamanı gösteren saatler

Göstergeler, insanların bir topluluk yaşamı içinde birbirleriyle anlaşmak amacıyla yarattıkları ve kullandıkları doğal diller, jestler ve mimikler (el, kol, baş hareketleri, yüz ifadeleri), işitme ve konuşma engellilerin alfabesi, trafik işaretleri, albüm kapakları, reklam afişleri, moda, mimarlık, tasarım, edebiyat, resim, müzik gibi çeşitli birimlerden oluşan ve ses, yazı, görüntü, hareket gibi gereçler vasıtasıyla gerçekleşen dizgelerin oluşturduğu anlamlı bütünün birimlerinin tümüdür. (Şekil 1.2) Gösterge, kullanıcısına/gösterenine ait bilgiler veren bir anlam işaretçisidir. (Sebeok 2001, syf.6)



Şekil 1.2. Değişik duyguları gösteren yüz ifadeleri

Göstergeler, 'görüntüsel gösterge', 'belirtisel gösterge' ve 'simgesel gösterge' olmak üzere üçe ayrılmaktadır. Görüntüsel gösterge, nesnesinin sahip olduğu niteliklerinden dolayı nesnesine gönderme yapan göstergedir. Peirce görüntüsel göstergeden bahsederken sıklıkla 'benzerlik' sözcüğünü kullanmıştır. (Peirce 1984, syf.291) Buradaki benzerlik görüntüsel anlamdaki bir benzerliktir. Fotoğraflar, proje çizimleri, ürün biçimleri bu tanıma girmektedir. Belirtisel gösterge, göstereni ile gösterileni

arasında nedensellik/ardıllık bağı kurulabilen göstergedir. (Dyer 1982, syf.125) Ateş-duman ikilisi, hastalık belirtisi ve limonun tadı belirtiyne örnektir. Simgesel gösterge ise, kendinden başka bir nesne hakkında belirli bir düşünce ve duygu uyandıran göstergedir. Bu bağdaşma bir uzlaşma, anlaşma ya da kural sonucu olmuştur; trafik işaretleri, ulusal bayraklar, takım formaları veya logolar ilk akla gelen örneklerdendir. (Şekil 1.3) Bir gösterge hem görüntüsel, hem belirtisel hem de simgesel gösterge olabilir; tek bir kategoriye girme zorunluluğu yoktur.



Şekil 1.3. Simgesel gösterge örneği olarak trafik işaretleri

1.1.2. Sembol

İlk çağlardan bu yana tanrı veya diğer bireylerle iletişim kurmak için çeşitli işaretler kullanan insan, bu yolla kendini ifade etmeye çalışmış; zamanla kullandığı biçim ve işaretler belli anlamların taşıyıcısına dönüşmüş ve farklı kişiler için ortak göstergeler haline almıştır. Sembol veya simge, bir anlamı karşılayan işaretin genel kabul görerek toplumsal bir kod haline dönüşmesidir. (Buchler 1955, syf.102) 'Bir olguyu, kişiyi, yeri ya da olayı belirten somut nesne veya işaret, rumuz, timsal, simge gibi biçimler' olarak tanımlanabilen sembollere, tüm alfabeler, sayılar, harfler, şekiller, vücut dili örnek gösterilebilir. (Berger 2010, syf.14)

- *İlk Semboller*

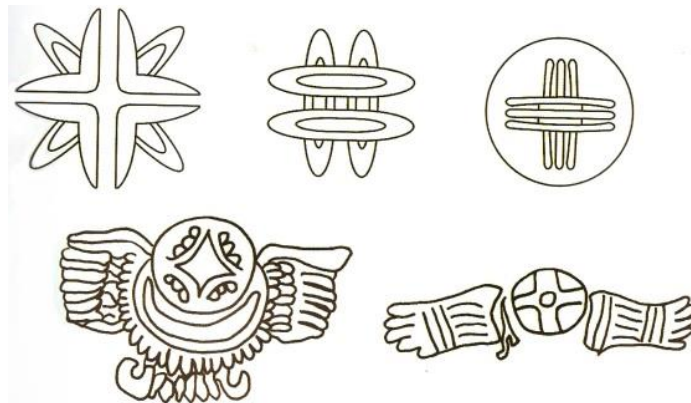
Doğal oluşumların, insan yapımı nesnelerin veya günlük hayatta kullanılan biçim ve işaretlerin belli anlamların taşıyıcısı olması insanlık tarihi kadar eskidir. Sembollere anlamlar yükleyen, evrenin bir matematik ve geometri düzeni içinde hareket ettiğine inanan, günümüzden elli bin yıl önce yaşamış insan topluluklarının bulunduğu taş tabletlerden edinilen bilgilerle anlaşılmıştır. Bu insanlar sayı ve şekillerin bilgi ve güç taşıdığına; bu güçlerin de sembollerin gerçek anlamlarının bilinmesiyle ortaya çıkarılabileceğine ve kullanılabileceğine inanmışlardır. (Arayıcı 2003, syf.162)

Bilim ve mantık öncesi toplumlarda simgecilik vazgeçilmez bir yöntemdir, bir gelenektir; belirli ölçülerde tılsım ya da kutsallık içeren bir benzetme önyargısıdır. Dağlar, bulutlar, el çizimleriyle yapılmış imgeler böyle bir anlayışın göstergesidir. Bu öylesine mantık ötesi bir anlayıştır ki, yalnızca insan eliyle üretilen nesneler değil, doğal oluşumlar ya da rastlantısal biçim ve görünümde de var olan nesnelere benzetilmiş, hatta kutsallaştırılmış; gelecekte olabilecek şeylerin belirtisi ya da habercisi sayılmıştır. Arizona’da bulunan ‘Superstition Mountains’ (Dua Eden Eller Kayaları) doğal oluşumların benzetim yolu ile sembolleştirilmesine örnektir. (Şekil 1.4)



Şekil 1.4. ‘Superstition Mountains’, Arizona, ABD

Canlılar içinde yalnızca insan soyutlama ve yeni semboller yaratma özelliğine sahiptir. Bu özelliği ile, çevresinde bulunmayan nesneler, çeşitli olaylar, nesnel varlığı olmayan duygular, geçmişteki yaşanmışlıklar ya da gelecekte olabilecekler konusunda iletişimi gerçekleştirebilmektedir. (Onur, 2000) Örnek verecek olursak, insan doyduğunu belirtmek için ‘Doydum.’ der ya da elini ağzının hizasına getirir. Estetik gereksinimleri için heykel, resim yapabilir, şiir yazabilir; savaşa çağrı için ok, mektup gönderebilir; güneşi göstermeden resmini yaparak, adını söyleyerek, yazarak, semboller çizerek güneşle ilgili ileti aktarabilir. Mezopotamya, Anadolu ve Suriye kökenli arkeolojik kazılar geçmişte güneş inancı ile ilgili pek çok grafik ifadenin kullanıldığını göstermektedir. (Şekil 1.5)



Şekil 1.5. Çeşitli güneş imgeleri

M.Ö 15,000'li yıllara tarihlenen Fransa Lascaux mağarasındaki hayvan, insan figürleri ve soyut işaretler çizimle sembolik anlatımın ilk örnekleri arasındadır. (Şekil 1.6) M.Ö. 7000'li yıllarda Çatalhöyük'te bir tapınağın duvarına çizilmiş yanardağ ve köy betimi, o yıllarda oluşmuş volkanik patlamayı sembollerle anlatmaktadır. (Alantar 2007, syf.52) (Şekil 1.7)



Şekil 1.6. Mağara duvarına çizilmiş bir hayvan figürü, Lascaux, Fransa, M.Ö.15,000



Şekil 1.7. Tapınak duvarında yanardağ betimi, Çatalhöyük, Türkiye, M.Ö.7000

Semboller iletişim nedeni ile üretilir ve kullanılır. Örneğin bir dilin sözcükleri simge/sembol sınıfına girer; amaç, iletişimi sağlamaktır. Harf ve sözcük gibi dilsel simgelerde bir nedensellik bağı bulunmamakla birlikte, görsel görüntüsel simgeler belli oranda gönderim yaptığı nesne ile nedenlilik ilişkisi kurabilir. Adaletin simgesi olan terazi, eşitlik ve denge kavramlarını belirterek nesnesi ile belirli oranda ilişki kuran bir sembol örneğidir.

- *Toplumsal semboller*

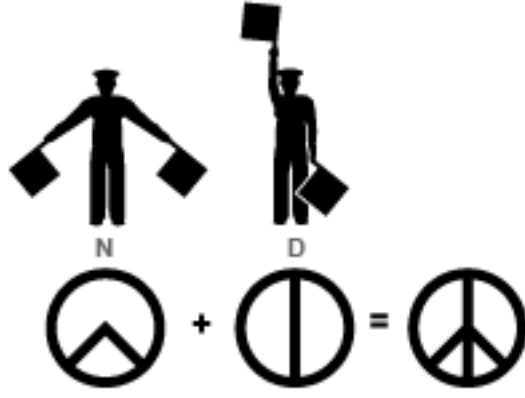
Toplumsal kültürel semboller zaman içerisinde şekillenmektedir. Bunlardan bazıları evrensel nitelik kazanırken; bazıları sadece içinde bulunduğu kültür için anlam taşımaktadır. Örneğin el sallamak, bazı toplumlarda selamlaşma ya da vedalaşmanın ifadesi iken bazı toplumlarda karşılığı bulunmayan bir harekettir. Jestler ve mimikler de toplumlara göre değişim göstermektedir. O halde sembollerle iletişim, kişiler arasında ortak bir bilgi birikimini gerektirmektedir.

Bir çok sembol zamanla değişim göstererek günümüze gelmiştir. Örneğin geçmişten günümüze barış sembolü olan 'zeytin ağacı'nın kökenine inildiğinde; ilk olarak Yunan mitolojisinde savaş isteyen Tanrı Poseidon'a barış yoluyla meydan okuyan Tanrıça Athena tarafından kullanılmış olduğu görülmektedir. Zaman içinde barış simgesi, Büyük Tufan sırasında dünyanın tekrar yaşanabilir olduğunu müjdeleyen, zeytin dalı taşıyan beyaz bir güvercin ile bağdaştırılmıştır. (URL-1, URL-2) Güvercin ve zeytin dalı simgesi, 1949 yılında Pablo Picasso tarafından resmedilerek dünyanın en tanınmış sembollerinden birine dönüştürülmüştür. (Şekil 1.8) 'Dove of Peace' isimli bu çalışma, Paris'teki 1. Uluslararası Barış Konferansı'nın amblemi olarak kullanılmıştır. (URL-3) Yazılı ve görsel iletişimin artması, sembollerin yaygınlaşarak evrensel nitelik kazanmasına neden olmaktadır.



Şekil 1.8. 'Dove of Peace', Pablo Picasso, 1949

Günümüzde barışın en yaygın olarak kullanılan sembolü 1958 yılında Gerald Holtom tarafından CND (Campaign for Nuclear Disarmament) için tasarlanmıştır. (Şekil 1.9) Nükleer silahsızlanmanın baş harfleri olan 'N' ve 'D' nin bayrak işaret dilindeki karşılıklarından ve Dünya'yı temsilen bir çemberden oluşan amblem, başta nükleer harekete karşı tasarlanmış; ancak zamanla barışı ifade eden bir sembole dönüşmüştür. (URL-4) Bu örnekler bazı sembollerin zamanla dönem koşullarına bağlı olarak anlam veya biçim değiştirdiğini göstermektedir.



Şekil 1.9. CND Barış Sembolü

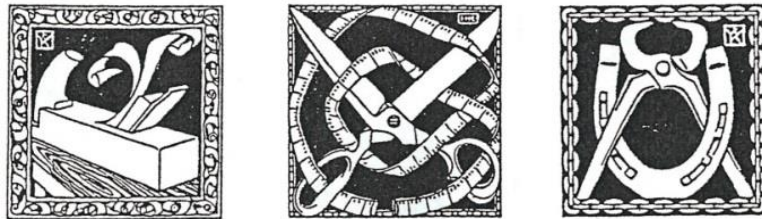
Bir eşyayı, bir objeyi, bir yeri, bir işleyişi, bir kavramı sembollerle temsil eden piktogramlar, farklı kültürden insanların birbirleriyle toplu yaşama durumlarında görmeleri, uymaları, algılamaları gereken kuralları bildiren ve farklı işlevleri belirten iletişim kaynaklarıdır. (Şekil 1.10)



Şekil 1.10. Piktogram örnekleri

- Kurumsal Semboller

Geçmişten günümüze kurumlar, gerek özel, gerekse devlete bağlı olsun çeşitli sembollerle varlıklarını ifade etmiştir. Örneğin; 19. yüzyıl'da dönemin meslek insanları olan esnaf ve zanaatkarlar, işyerlerini tanıtmak için zarflarında ve vitrinlerinde aynı simgeleri kullanmışlardır. (Şekil 1.11)



Şekil 1.11. 19. yüzyıl'da kullanılan bazı meslek odası sembolleri

20. yüzyıl'ın başında kimlik tasarımı, marka ve semboller; logo-tasarım-satış arasındaki ilişkinin kavranmasıyla önem kazanmıştır. Ürün imajındaki en önemli faktörlerden biri olan ürün biçimi de aynı şekilde önemli bir tasarım unsuru haline gelmeye başlamıştır. Coca Cola'nın kuruluşundan günümüze kadar sembol ürün karakteri kazanan şişesi ve logosu, ürün imajı yaratmada önemli bir örnektir. (Çimenser 1997, syf.62) (Şekil 1.12)



Şekil 1.12. Coca-Cola şişesinin 1894-1957 yılları arasındaki gelişimiyle sembol-ürün görüntüsünü kazanması.

Bugün hemen her kuruluş, özelleşen bir kimlik yaklaşımını gerekli görmektedir. Firmalar, futbol kulüpleri, okullar, kurum kimliğini sembolize eden logolar, uniformalar, yazı stilleri ve renkler kullanmaktadır. Devletler kimliklerini simge, bayrak, marş gibi milli sembollerle ifade etmektedir. Bireyler kimlik ve kişiliklerini giyim, eşya, imza, saç stili gibi unsurlarla çevrelerine yansıtmaktadır.

Tasarımcı ve sanatçılar için semboller önemli iletişim kaynaklarıdır. 20. yüzyıl'ın başında yaşamış olan gerçeküstücü ressam Salvador Dali, eserlerinde kullandığı sembollerle hayata dair çeşitli kavramlara gönderme yapmıştır. (URL-5) (Şekil 1.13)



Şekil 1.13. Salvador Dali, Enigma, 1929

Çalışmalarında 'Thonet Sandalyesi'ni bir sembol olarak kullanan tasarımcı Pablo Reinoso ise, 19. yüzyıl endüstri ikonlarından olan nesnenin dokunulmazlığını kırmaya çalışmış ve bu formu sanatsal boyuta taşıyarak kendini ifade etme yoluna gitmiştir. Toplumsal, kurumsal ve sanatsal boyuttaki tüm bu örnekler, sembollerin bireysel ve toplumsal düzeyde anlam taşıyan, bilinçli olarak tasarlanan ve kullanılan iletişim imleri olduğunu göstermektedir. (Şekil 1.14)



Şekil 1.14. Pablo Reinoso'nun Thonet Sandalyesi formunu kullandığı enstalasyon çalışmaları

1.1.3. Birey ve İletişim

Türkçe karşılığı 'iletişim' olan, İngilizce'ye 'communication' olarak çevrilen, aslı Latince bir kelime olan 'communis', 'Bir çok kişiye ya da nesneye ait olan ve ortaklaşa yapılan şey.' anlamını taşımaktadır. (Erlhoff ve Marshall 2008, syf.67) İletişim, Türk Dil Kurumu tarafından 'Duygu, düşünce veya bilgilerin akla gelebilecek her türlü yolla başkalarına aktarılması, bildirimi, haberleşme, iletişim.'; Ana Britannica Ansiklopedisi'nde ise 'Bireyler arasında ortak bir simgeler sistemiyle gerçekleştirilen anlam ve bilgi alışverişi.' olarak tanımlanmaktadır. Tüm bunlardan hareketle iletişim sözcüğünün özünde, yalın bir ileti alışverişinden çok toplumsal nitelikli bir etkileşimi, değiş-tokuşu ve paylaşımı içerdiği söylenebilir. (Zıllıoğlu 1993, syf.3) Bireyler ve toplumlar arasında bu iletiler söz, müzik, yazı, el-kol hareketleri, jestler, soyut ve/veya geometrik şekiller, resimsel anlatımlar, nesneler veya tasarımlar aracılığıyla gerçekleşmektedir.

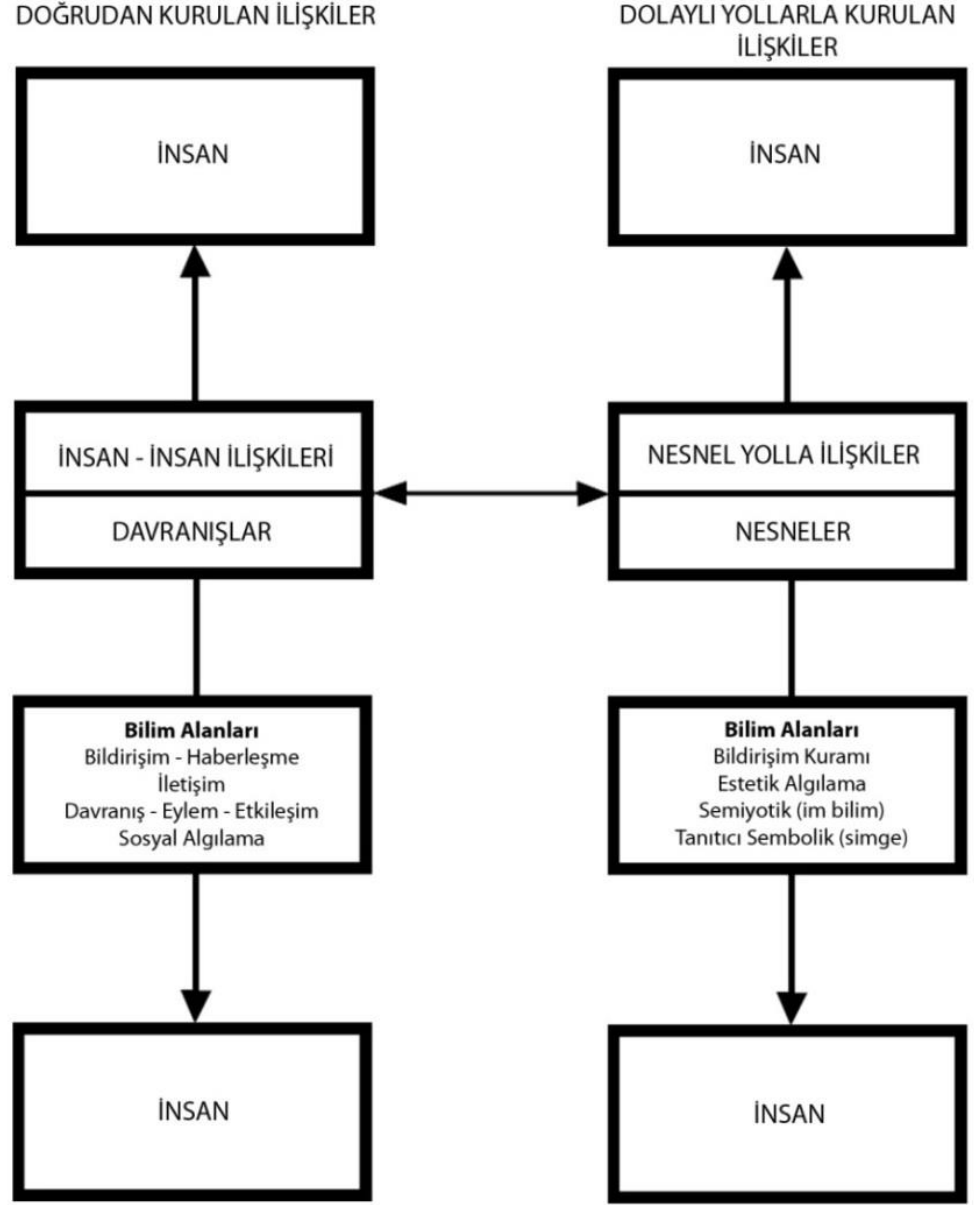
Medya ya da başka bir deyişle gazete, kitap, dergi, radyo, televizyon gibi iletişim teknolojileri, uydu aracılığıyla gönderilen bir ileti, konferans, konser, tartışma gibi kişiler arası ya da gruplar arası iletişim, işaret, bakış, gözyaşı, gülümseme, mimikler, giyinme alışkanlıkları gibi sözsüz iletişim; dahası sessizlik bile iletişim sözcüğünün anlamı içindedir. (Usluata 1994, syf.9-23) Örneğin bir tiyatro oyunu veya sinema filmi senaryosunun yazımı ve kitleye sunum biçimi sözsüz ve sözlü iletişimin; pandomim veya kısa metrajlı sessiz filmler ise -düşünce ve hareketlerin belli semboller ile ifade edilmesiyle- sözsüz iletişimin yöntemlerini kullanmaktadır. Sosyal ritüeller ve adetler de bu kapsamda değerlendirilebilir. Günlük yaşamda bireyler bir görüşü onayladığını göstermek için başını sallayabilir; seçimleri ile nelerden hoşlandığını, hangi topluluğa ait olduğunu ifade edebilir.

Bir iletişim aracı olarak dil, insalara duygu ve düşüncelerini açıklama, iletişimde bulunma olanağı sağlayan sesli ya da yazılı bir göstergeler sistemidir. (Cobley 2010, syf.55) Belirli kurallar uyarınca birbiriyle ilişkili olan göstergeler dilsel bir karakter taşımaktadır. İnsan uygarlığının yarattığı dillere iletişim amaçlı pek çok dizge örnek gösterilebilir. Örneğin, gemicilerin semafor denilen işaret sistemi, trafik işaretleri, matematik, Modernizm, Minimalizm, Sürrealizm, vücut dili ve moda bunlardan bazılarıdır.

O halde iletişim, insan-insan, insan-toplum arasında simge, işaret ve göstergeler aracılığı ile bilgilerin, düşüncelerin, duyguların biriktirilip aktarılması ve bu alışverişin değişik zaman ve mekan boyutlarında gerçekleştirilmesi olarak tanımlanabilir. İletişim, 'İletiler yoluyla olan toplumsal ilişkidir.' (Erdoğan ve Alemdar 1990, syf.51) Çağdaş insan sistemin bir ögesi olarak, yaşamını ancak o sistemin diğer ögeleriyle yapmak zorunda olduğu işbirliği ile sürdürebileceğinin bilincindedir. Bu yüzden de diğer insanlarla doğrudan ya da dolaylı ilişki kurmak durumundadır. İnsanlar arasındaki ilişkilerin kurulmasında iki farklı yol izlenmektedir. (Çizelge 1.2)

- *Davranışlar, konuşma ve jestlerle doğrudan kurulan ilişkiler*; sosyoloji ve psikoloji disiplinleri tarafından araştırılmaktadır. Bu disiplinler içinde iletişim, davranış, eylem ve jestlerle doğrudan kurulan ilişkiler ve sosyal algılama gibi konular bulunmaktadır.
- *İnsanın diğer insanlarla kurduğu dolaylı ilişkiler*; bildirişim kuramı (enformasyon teorisi), sibernetik, estetik algılama, Gestalt psikolojisi, semantik, semiyotik (im bilim) alanlarının konusu dahilindedir.

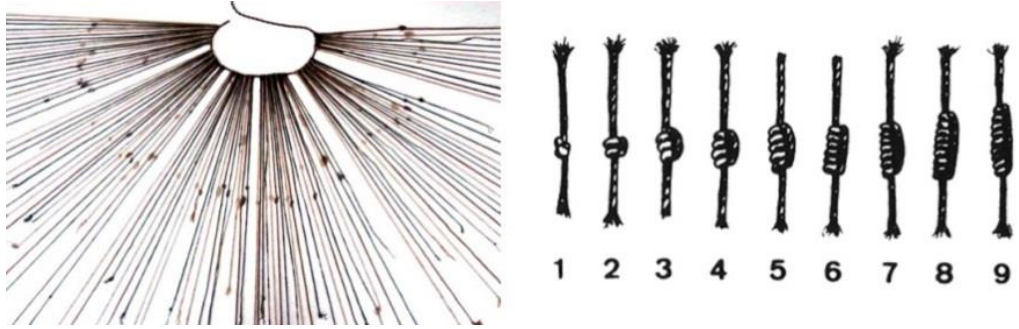
Çizelge 1.2. İnsanlar arasında doğrudan ve dolaylı yollarla kurulan ilişkiler
(Erhan 1983, syf.9)



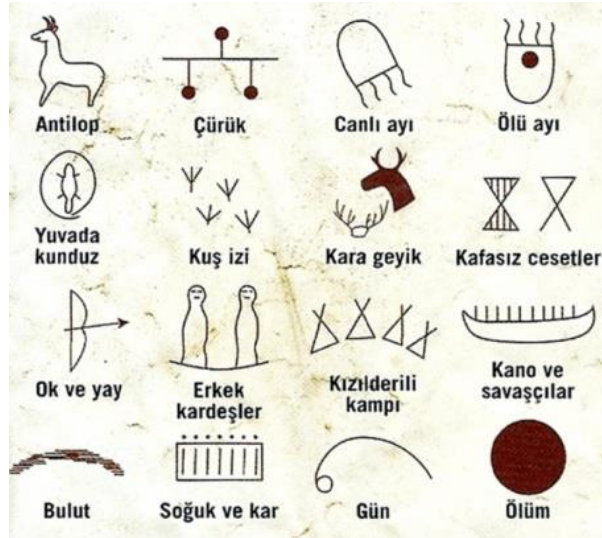
1.1.4. Bildirişim

Bildirişim, belli bir kaynaktan alıcıya doğru bir işaretin veya kodlanmış bir iletinin gönderilmesidir. İletişim ile bildirişim arasındaki en önemli fark, bildirişimin tek yönlü ve dolaylı olarak gerçekleştirilmesi, iletişimin ise kişiler, gruplar veya topluluklar arasında işaret veya sembollerle gerçekleştirilen iki yönlü bir süreç olmasıdır. (URL-6)

İnsanlar eski çağlardan beri konuşmayı ve yazmayı bilmedikleri dönemlerde bile haberleşmek ve anlaşabilmek için pek çok bildirişim yöntemine başvurmuşlardır. Dumanla veya taşlarla iletişim kurmak, kendi aralarında anlamlı sesler çıkarmak, içi oyulmuş ağaç gövdelerine vurmak, ağaçlara, yerlere veya kayalara işaretler kazımak bunlardan bazılarıdır. Şekil 1.15'te bazı Orta Amerika yerlilerinin kullandığı ilk yazı biçimi olan 'Quipu' görülmektedir. Qipu denilen ip üzerine belli aralıklarla atılmış sembolik bir dizi düğüm; ipe dokunulduğunda bu dizinin mesaj olarak algılanması ve anlam kazanması, bu kültürde yazı ile bildirişimin bilinen ilk biçimi olmuştur.



Şekil 1.15. Quipu yazı biçimi: Önemli tarihleri belirleyen, ip üzerine atılmış düğümler



Şekil 1.16. Plains Kızılderilileri tarafından geliştirilmiş, geçmişte av takibinde kullanılan resimli yazı biçimi



Şekil 1.17. Doğadaki canlılar renk ve dokularıyla kendi çevrelerine çeşitli mesajlar vermekte, bu yolla dolaylı bildirişim sağlamaktadır

19. yüzyıl'da karada ve denizde uzun mesafeler arası iletişimi sağlamak üzere Samuel Morse tarafından oluşturulan Mors Alfabeti, sayı ve harflerin yerine geçen nokta ve çizgi kombinasyonlarından oluşan bir sistemle geliştirilmiştir. (Şekil 1.18) Bugün teknolojiadaki ilerlemeler, her geçen gün gelişen bilgisayar ve iletişim sistemleri ile iletişim süreçlerinin giderek kısalmasına ve kolaylaşmasına yol açmaktadır. Cep telefonu, internet ve elektronik posta, günümüzün iletişim araçlarından bazılarıdır.



Şekil 1.18. Mors Alfabeti

Bildirim yöntemleri her kültürde farklı anlamların taşıyıcısı olabilir. X kültüründe anlam ihtiva eden bir biçim veya işaret, Y kültüründe hiçbir anlama karşılık gelmiyor olabilir. Örneğin İsviçre'de Alp Dağları üzerinde yer alan Uri Kantonu'nda bir maden arayıcısı, bulunduğu ve bir süre sonra içinde araştırma yapmak istediği ocağın önüne şapkasını ve araç gerecini bırakmaktadır. Şapka ve araçları, o yöreye yaklaşanları uyarmakta ve bir yasaklamayı görsel olarak bildirmektedir. (Erhan 1978, syf.8) Fakat bu görsel işaret ancak onu okumasını bilenler için anlam taşımaktadır. Bu bildirim biçimi, başka kültürden bir kişi, örneğin bir turist için sadece şapka, çekiç, kazma ya da unutulmuş veya terk edilmiş eşyalardır.

İnsan topluluklarının en ilkel yaşam biçiminden günümüzdeki tekno-toplumlara kadar geçirdiği tüm evrelerde iletişim aracı olarak çeşitli işaretlere rastlanmaktadır. İnsan ve çevre arasındaki ilişkilerin geneli içinde görsel iletişim ve estetik algılama, önemli rol oynamaktadır. Çevre ile kurulan görsel ilişkide biçim, renk, malzeme özelliği, yüzey niteliği, sembol gibi görsel öğelerin bileşimi, olumlu ya da olumsuz duyuların uyandırılması, çevreyi algılama ve anlamlandırma noktasında etkili olmaktadır.

İnsan davranışı ve işaretler gibi tasarım olgusu da form, boyut, renk, doku, malzeme, desen ve benzer niteliklerle bildirişimi sağlamakta, semboller taşımakta, bilgi ve kültürel birikimine bağlı olarak izleyicide çeşitli yargı ve düşünceler oluşturmaktadır. Bu nitelikler ürünün kendisini kullanıcıya ve izleyiciye etkin bir biçimde iletmesini sağlayan bildirişim araçlarıdır. İletilen bilgi tümüyle kullanıma dönük ya da ürünün temel varlığını tanıtıcıdır. Başka bir deyişle; işlevsel ya da kavramsaldır.

İşlevsel bildirişim, objenin dışa yansıyan özellikleriyle gerçekleşmektedir, iletilen bilgi kullanıma dönüktür. Kavramsal bildirişim ise, ürünün kullanıcı bilincindeki kavramsal izdüşümü ile ilgilidir; bu durumda iletilen bilgi ürünün temel varlığını tanıtıcı (kavramsal) niteliktedir.

1.1.4.1. İşlevsel Bildirişim

Üretilmiş nesnelerde karşılık bulan işlevsel bildirişim, ürünlerin ne olduğunu, nasıl kullanılacağını anlatan, nesnenin bütünü oluşturarak ya da ayrıntılarında bulunan bildirişim araçlarıdır. Örneğin, bir gitar kılıfı ya da kutusunun formuna bakılarak içinde hangi müzik aletinin olduğunu anlaşılması işlevsel bir bildirişim örneğidir.

Tasarımcı için ürün biçimi ve nesnenin fiziksel yapısı bildirilerin iletilmesi için bir araçtır; kullanıcı ise biçimin işlevi izlediği düşüncesinden hareketle nesneleri anlamlandırmakta; biçimden yola çıkarak işleve dair çıkarımlar yapmaktadır. (Güzelderen, 2003) Nesne üzerindeki göstergeler her zaman net olmayabilir, kullanıcı deneyimleri ve öğrenme faktörü bu noktada önem kazanmaktadır. Kimi zaman ise üründe işlevsel bildirişim detaylarla ve dikkat çekici özelliklerle sağlanmaktadır. (Şekil 1.19)



Şekil 1.19. Ürünler biçimleri ve detayları ile kullanıcıya işlevlerine ilişkin bilgiler vermektedir

1.1.4.2. Kavramsal Bildiriřim

Kavramsal bildiriřim nesnelerin kullanıcı bilincindeki biçimsel izleri ile ilgilidir. Bir objeden söz edildiğinde, kullanıcının hatırlama ve çağrıřım yoluyla bilinç düzeyine çıkardığı görüntü kavramsal biçimdir. Bir kelime, örneğin ‘bardak’ sözcüğü, kiřilerin zihnine benzer imgeleri getirmekte ve böylece nesne kendini kullanıcıya biçimsel olarak iletmektedir. Görsel resim dili ile belli kavramlara iřaret eden piktogramlar kavramsal bildiriřim ile bilgi iletimini saęlayan sembollerdir. Kutular üzerinde kullanılan ve kırılma kavramına iřaret eden bardak imgesi bunun bir örneğidir. (řekil 1.20)



řekil 1.20. ‘Kırılabilir’ mesajını veren bardak sembolü

Objelerin kullanıcı bilincindeki kavramsal izdüşümlerine gönderme yapan imge, kelime, sembol ve simgeler pek çok sanat eserinde de kullanılmıştır. Rene Magritte, ‘The Treachery of Images’ adlı eserinde, bir pipo görseli altına ‘Bu bir pipo değildir.’ diyerek algılanan (kavramsal bildiriřim) ve tanımlanan (işlevsel bildiriřim) nesne arasında uyumsuzluk yaratmış; bu yolla ‘hiçbir şeyin görüldüğü gibi olmadığını, her şeyin sorgulanması gerektiğini’ vurgulamıştır. (řekil 1.21)



řekil 1.21. Rene Magritte, ‘The Treachery of Images’, 1929

Benzer bir çalışma 1965 yılında Joseph Kosuth tarafından gerçekleştirilmiştir. Sanatçı 'One and Three Chairs' adlı eserinde bir oturma elemanının fotoğrafını, kendisini ve sözlükte yazan anlamını yan yana koyarak sergilemiş, kavramsal bildirileşimle gerçeklik, imaj ve anlam arası ilişkilere dikkat çekmek istemiştir. (Şekil 1.22)



Şekil 1.22. Joseph Kosuth, 'One and Three Chairs', 1965

1.1.5. Göstergebilim

Gösterge, sembol ve nesneler üzerinde konumlanan anlamların insan uygarlığı kadar eski olduğu bilinse de, anlam olgusunun bilim alanının araştırma konusu olması oldukça yenidir. Bu kavramlar aslında Grek filozoflarından beri bilinmekte; özellikle dil bağlamında ses ile anlam arasındaki bağıntının farkına varılması Plato'nun diyaloglarına dek uzanmaktadır ancak bilimsel olarak anlambilim alanına giriş, Saussure'ün çağdaş dilbilimin temellerini 1916'da Genel Dilbilim Dersleri ile atmasıyla ve Charles Sanders Peirce'in 1894'e tarihlenen yazılarıyla gerçekleşmiştir. (Chandler 2007, syf.2)

Saussure'ün izleyicilerinin çalışmalarıyla, onun da işaret ettiği gibi gösteren ve gösterilen karşılığını geliştirdiği bağıntılar dilbilimden temellerini alarak yapısal göstergebilimi oluşturmuş ve giderek dil dışı tözel göstergelere uygulanmıştır. (Saussure 1959, syf.65) Göstergebilimin tasarım alanında incelenmesi ise ilk olarak ürün anlambiliminin isim babası Krippendorff tarafından gerçekleştirilmiştir. (Krippendorff ve Butter 1984, syf.5) Günümüzde en genel içeriğiyle iletişim ve anlam konularını inceleyen tüm çalışmalar dilbilim, göstergebilim (semiyotik) ve anlambilim (semantik) alanlarından büyük ölçüde yararlanmaktadır.

Sembol ve işaretlerin yorumlanmasını, üretilmesini ve işaretleri anlama süreçlerini içeren bütün faktörlerin sistematik şekilde incelenmesine dayanan bir bilim dalı olan göstergebilimin içinde gösterge kavramı merkezi bir öneme sahiptir. Her biri bir gösterge olarak nitelendirilebilecek kültürel kodlar, gelenekler, dizgeler ve metni anlam süreçlerine göre düzenlenmiş işaret sistemleri olarak nitelenen her şey semiyotiğin/göstergebilimin inceleme alanına girmektedir. Bu nedenle göstergebilim 'kültürü, iletişim açısından inceleyen bilim dalı' olarak da tanımlanabilir. Nitekim Umberto Eco, 'Tüm kültür görüngüleri gösterge dizgeleridir.' demiştir. (Eco, 1980) Eco'ya göre göstergebilim, gösterge dizgesi oldukları açık seçik görülen dizgeleri incelemekle kalmaz, tüm kültür görüngülerini gösterge dizgeleriymiş gibi ele alır. Bunu yaparken tüm kültür görüngülerinin gerçekte gösterge dizgeleri olduğu varsayımından, yani kültürün temelde bildirişim olduğu varsayımından yola çıkar. (Gençosmanoğlu 2008, syf.35)

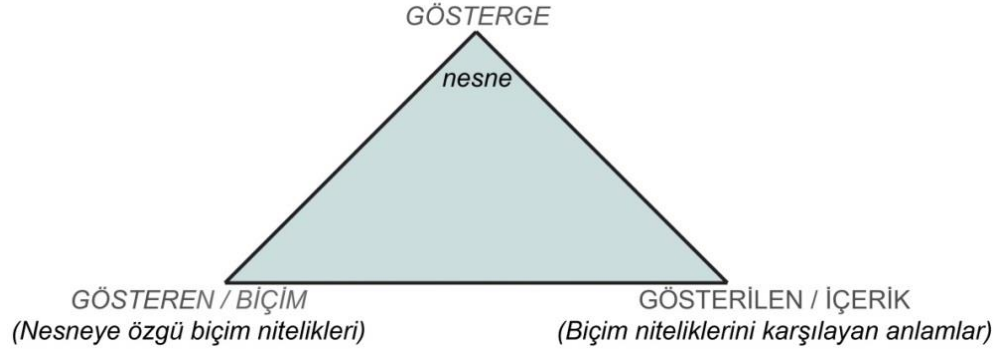
Göstergebilime göre nesneler, kendisi dışında anlamlara karşılık gelmekte ve iletişimi sağlayan işaretler olarak hayatımızda yer almaktadır. Örneğin bir tasarım, kişinin cinsiyetine, kimliğine, inancına veya yaşına ilişkin bilgiler taşıyabilmekte veya kişinin kendini ifade ettiği bir nesneye dönüşebilmektedir. Toplum bulunan her yerde, her kullanım kendisinin göstergesine dönüşmektedir. Bu açıdan bakıldığında toplumsal ve kültürel düzeyde pek çok görüngü, konumuz olarak da tasarım, bir bağıntılar demeti olarak ele alınabilir, toplumsal ve kültürel işlevleri kapalı ya da açık bir iletişime indirgenebilir, özdeşleştirilebilir. Tasarımcı ya da kullanıcı, nesneler üzerinden çevresine kendine ilişkin bilgiler gönderir veya tersi bir işlemle, çevresi tarafından bir anlamın konusu olarak ele alınır. Kullanıcının belli bir ürünü seçmiş olması, onu belirli bir tarzda kullanması bilginin kaynağını, yani anlamı oluşturur.

Anlam kavramı, bir sözcükten, bir sözden hatta bir davranış ya da olgudan anlaşılan şey; bunların hatırlattığı nesne, düşünce ya da imgeleme olarak tanımlanabilir. Anlam vermek ise, bir varlığı, kavramı ya da olayı, zihnimizde canlandırabilecek bir göstergeye bağlayan oluşturmaktır. Bir nesne, bir durum, bir davranış, ya da bunları gösteren bir işaret; bir belirti, simge, biçim veya herhangi bir kavram çerçevesi içinde oturtulabildiği zaman anlamlı sayılmaktadır. Yukarı doğru kalkan kaşlar şaşkınlığın, at sözcüğü bir hayvanın göstergesidir. Bir masa, çalışmanın veya yemek yemenin; bir koltuk, biçimine bağlı olarak rahatlığın veya statünün göstergesi/temsili olabilir.

Göstergebilimciler temsil sistemlerini farklı biçimlerde incelemiştir. Saussure'e göre, her göstergenin bir 'göstereni/biçimi', bir de 'gösterileni/içeriği' vardır. (Nöth 1990, syf.60) Bu bileşenlerden ilki anlamı taşıyan biçime, ikincisi ise biçim niteliklerini taşıyan

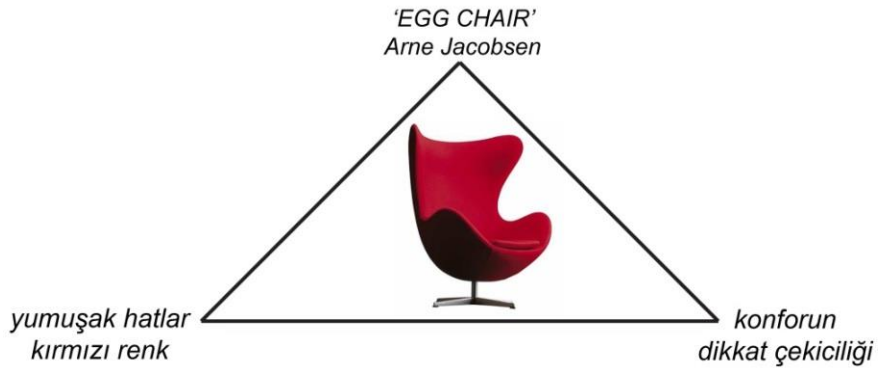
anlamlara karşılık gelmektedir. Peirce ise temsil sistemini, 'işaret/biçim', 'nesne/gösterge' ve 'içerik/yorum/anlam' olmak üzere üçe ayırmıştır. Buna göre, içerikle bağlantısı kurulmamış biçim tek başına anlam taşımamakta; biçimle bağlantısı kurulmamış kavram da bir şey ifade etmediğinden, iletişim açısından değer taşımamaktadır. (Kenney 2005, syf.100) Anlam vermenin gerçekleşmesi için, biçimle içerik arasındaki bağlantıların kurulması gerekmektedir. Genel göstergebilim kuramı açısından bu bağlantılar, üçlü bir ilişki olarak aşağıdaki gibi tanımlanabilir. (Çizelge 1.3)

Çizelge 1.3. Gösterge, gösteren ve gösterilen ilişkisi (Bayrakçı 2004, syf.35)



Göstergenin dış gerçeklikteki karşılığı, tasarım biçimbilimi açısından tasarım nesnesinin somut gerçekliği, yani anlatımıdır. İç gerçeklikteki anlaksal karşılığı (soyut gerçeklik) ise nesnenin anlamı ve ifade ettikleridir. Böylece tasarım nesneleri doğrudan iletişim amacı taşımasalar da anlam ve anlamlandırmaya konu olmakta, gösterge dizgeleri oluşturarak göstergebilimin inceleme alanına girmektedir. Gösterge, gösteren ve gösterilen ilişkisini ifade eden Çizelge 1.3. temel alınarak bir tasarım nesnesi üzerindeki göstergeler yorumlandığında ortaya Çizelge 1.4'teki şema çıkmaktadır:

Çizelge 1.4. Bir tasarım nesnesinde 'gösteren biçim' ve 'gösterilen içerik'



Mitchell, bu üçlü sisteme 'gerçekleştireni' de dahil etmiş; iletişim amacı taşıyan göstergelere daha uygun bir model ortaya koymuştur. (Mitchell, 1990) Boradkar, göstergebilimcilerin dünyayı bir işaretler koleksiyonu olarak gördüğünü; objelerin

yazıların ve kültürel eserlerin oluşturduğu anlamı çözmek için çözüme yönelik analitik gereçler oluşturduklarını belirtmektedir. (Boradkar 2010, syf.237) Biçimin anlam kazanmasında göstergebilim teknik ve akademik altyapı sağlamakta; kültür nesnelerinin anlamlandırılmasında araştırmacılara; yeni ürün tasarlama sürecinde ise tasarımcılara yol gösterici olmaktadır.

1.1.6. Birey ve Anlamlandırma Süreci

Algılama ve görmenin fizyolojik yapısından deneyimlerin toplamına; akıl, zeka ve kişisel özelliklere kadar yayılan bir süreç olan anlamlandırma, ‘bir göstergede, gösteren ile gösterilen arasındaki ilişkinin kurulması’ olarak açıklanabilir. Bir gösteren görüldüğünde, duyulduğunda ya da bir biçimde algılandığında, onun gösterileni, yani anlamı zihinde oluştuğunda anlamlandırma gerçekleşmektedir. (Fiske 1990, syf.66) Örneğin bir çatı imgesi zihinde ev kavramını oluşturmaktadır; dolayısıyla çatı görüntüsü ile ev kavramı arasında bir bağ kurulmakta, görüntüyle kavram ilişkilendirilmekte, bir başka deyişle anlamlandırılmaktadır. Herhangi bir biçime aralıklı takılmış iki yuvarlak, taşıma işlevini çağrıştırmak formun bir taşıma aracı olarak algılanmasını sağlamaktadır. (Şekil 1.23)



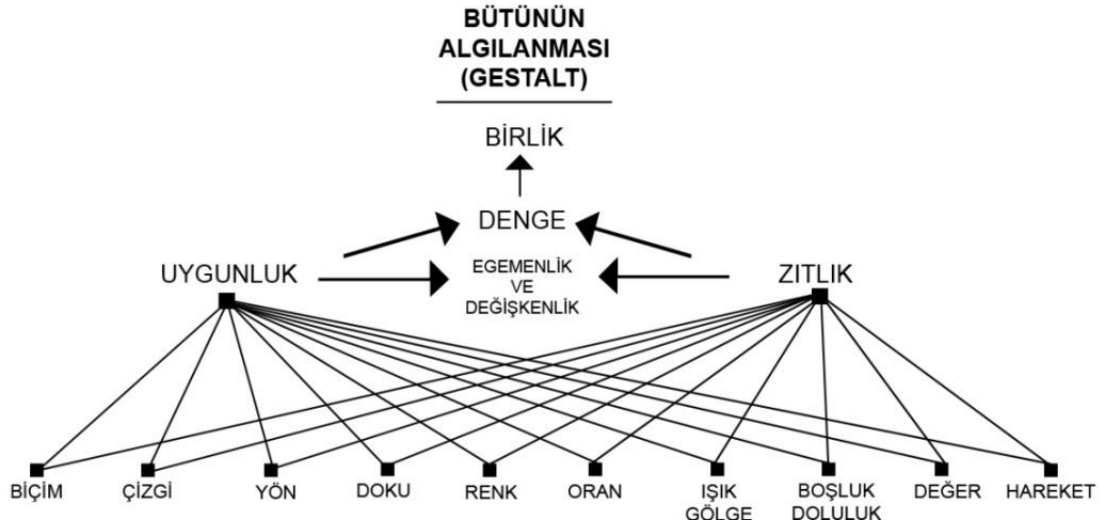
Şekil 1.23. Çağrışım ve anlamlandırma ilişkisi

Anlamlandırma eyleminde kültürel altyapının özellikleri önem taşımaktadır. Eco'ya göre ‘Anlam içerikleri iletişim sistemi olarak tanımlanan görsel kodlara bağlı olarak ortaya çıkmakta; kişiler eylemsel ya da simgesel durum iletirken belli kodları temel almaktadır.’ (Eco, 1980) Bu görsel kodlar, kültürle göre değişebilen farklı dizilimlerle gerçekleşmekte; bu ise farklı algı yaklaşımlarını beraberinde getirmektedir. O halde duyularla algılanan biçimlerin, toplumların parçası olan bireylerin kişisel ve toplumsal süzgecinden geçerek anlamlandırıldığını söylemek mümkündür. Anlamlandırma eylemine etki eden bir başka faktör ise deneyimdir. Uyarının organizma üzerindeki etkisi, bir başka uyarının belleksel imgesini zihinde canlandırmakta; böylece iletilmek istenen bilgi, geçmiş deneyimlere dayanarak çağrışım yolu ile oluşmaktadır. Bu alanda Pavlov'un yaptığı şartlı refleks deneyleri önemli bir yer tutmaktadır. Buna göre her uyarın, organizmada belleksel bir iz bırakmakta ve bu uyarınla özdeş olan ya da

çağrışım ilişkisi kuran her yeni uyaran bu izi yüzeye çıkarmaktadır. Birey, daha önce karşılaşmadığı nesnelere anlam verirken geçmiş yaşantısının izlerinden yararlanmakta, bu yeni durumda algılama alanı içindeki ilişkileri çoğu zaman içsel ve otomatik olarak kavramaktadır. Burada önemli olan, karşılaşılan durumun çeşitli yönlerinin bir bütün olarak görülebilmesi (Gestalt psikolojisi) ve aralarında anlamlı bir bağ kurulabilmesidir. (mnemoni kavramı)

Gestalt, Almanca'da 'bütün, biçim' anlamlarına gelmektedir. 20. yüzyıl'ın ilk yarısında Almanya'da ortaya çıkan Gestalt psikolojisi, bilişsel süreçler içerisinde özellikle 'algı' ve 'algısal örgütlenme' konularında yoğunlaşmış bir psikoloji teorisidir. Buna göre, algı bir örgütlenmedir, çok sayıda algılama ilkesi vardır ve zihin biçim, renk, doku gibi uyarıcılar arasında bağlantılar (örüntüler) kurmaktadır. (Çizelge 1.5)

Çizelge 1.5. Gestalt'a göre bütünün algılanması (Anılanmert 1981, syf.33)



Zihnin çalışma ilkelerinin bütünsellik, paralellik ve kendi kendisini düzenleme olduğunu öne süren Gestalt'a göre, uyarıların organizasyonu, algının gerçekleşmesinde önemli bir rol oynamaktadır. Bütünü oluşturan birimler farklı olsa da bunlar bir araya geldiklerinde zihnin tamamlama, benzerlik, basitlik, şekil-zemin yakınlık ilkeleri sonucu insanlara anlamlı bir bütün olarak görünmektedir. (Schifferstein ve Hekkert 2008, syf.336) (Şekil 1.24)

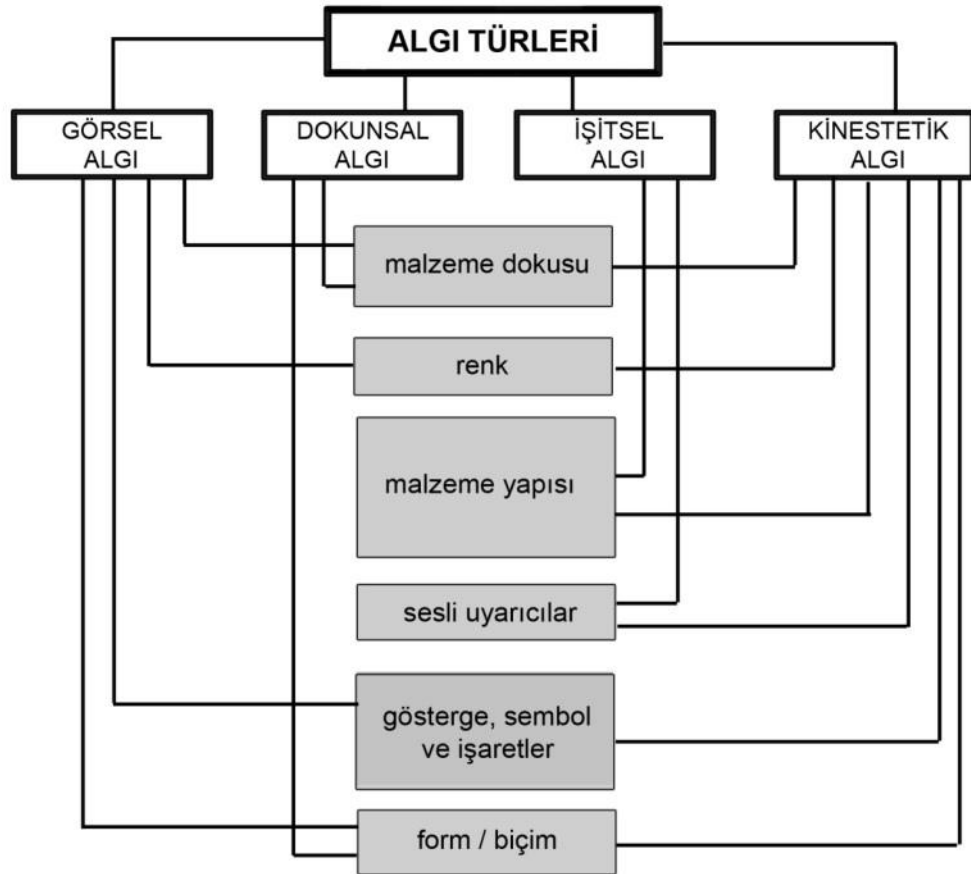


Şekil 1.24. Gestalt'ın tamamlama ilkesine göre bir bütün olarak algılanan şekiller

Anlamlandırma sürecinde bir diğer etken, bilginin geri çağırılmasında kolaylık sağlayan ‘mnemonik’ anımsatıcılardır. Öğrenilen öğeler hafızaya kodlanırken aralarında kurulan anlamlı bağıntılar bilginin geri çağırılmasında kolaylık sağlamaktadır. Mnemonikler, yeni bir nesne ile karşılaşan kullanıcının, ona kullanmış veya görmüş olduğu benzerleriyle bir bağ kurarak anlam vermesini sağlamaktadır. İz yoksa, bağ kurulmamakta, bilgi geri çağırılmamakta ve anımsama olmamaktadır.

‘Hafızaya yardımcı stratejiler’ olarak tanımlanan mnemonikler görsel, işitsel, dokunsal ve kinestetik olarak algılanabilen anımsatıcılardır. ‘Bilgiyi kolay genellenebilir duruma getirmek amacıyla kullanılan örgütlenme stratejileri’ olarak da tanımlanan mnemonikler objenin rengi, dokusu, sesi, kokusu, formu, biçimi veya işaretlerdir. (Ceylan 2012, syf.56) (Çizelge 1.6)

Çizelge 1.6. Algı türlerine göre nesnede konumlanan mnemonik uyarıcılar
(Ceylan 2012, syf.56)



Tasarımlar üzerinde konumlandırılan mnemonik anımsatıcıların önem sıralamasına bakıldığında, ürün tasarımının yer aldığı sektörlerin hemen hepsinde ürün biçiminin ürün bilgisini aktarmada en önemli kriter olduğu görülmektedir.

Tüm bunlar göstermektedir ki imge, simge ve görüntülere anlam verme sürecinde pek çok faktör rol oynamaktadır. Algılama ve anlama aşamasında çağrışım ilişkisinden yararlanan bireylerin ilgi, bilgi ve geçmiş deneyimleri, o an üründe gördüğü biçimle bir araya gelmektedir. Ayrıca biçimin algılanmasında pek çok kültürel ve sosyal bileşen de rol oynamaktadır. Eğitim düzeyi, değer yargıları, sosyo-kültürel normlar gibi bellek içerikleri, kişinin ilgileri, o anki gereksinimleri bunlardan bazılarıdır. İçinde bulunulan durumun çeşitli yönlerinin bir bütün olarak görülmesi ve aralarında anımsatıcılar yoluyla anlamlı bir bağ kurulabilmesi ise Gestalt ilkeleriyle algılamayla ve mnemonik uyarıcılarla sağlanmaktadır.

1.1.6.1. Tasarımda Anlam Boyutu

Tasarım, bir ürünün veya yapının gerçekleşme sürecinde ortaya konan; proje, çizim, maket gibi düşünsel veya maddi çalışmaların tümüdür. Günümüzde, bu süreçten geçerek üretilen sonuç ürün de 'tasarım' olarak ifade edilmektedir. Türkçe'ye 'tasarım' sözcüğü ile çevrilen, Latince 'de+signare' kökünden türeyerek İngilizce'ye geçen 'design' terimi; 'biçim vermek, tanımlamak, anlamlandırmak, göstermek, işaret etmek' anlamlarını taşımaktadır. (Krippendorff 1989, syf.9) Tasarım, pratik, estetik, sembolik işlev düzeylerinde belli ihtiyaçları karşılamak üzere düşünsel ve/veya fiziksel düzlemde gerçekleştirilen bir meydana getirme sürecidir.

Tasarım iletişim boyutuyla irdelendiğinde ise 'forma anlam ve duygu kazandırma eylemi' (McKee, 2007), 'ürünlere biçim, renk ve doku, kısaca kişiliklerini kazandırma' (Bayrakçı, 1985), 'insan ve ürettikleri arasında iletişim sağlama süreci' (Dolce, 1988), 'toplum ve eylemlerin tamamlayıcısı', 'insanın yararlanması için kültürel ve bilimsel yaratıcılığın endüstriyel sürece uygulanması', 'tasarımcının kullanıcı ile iletişim kurma sanatı' (Norman, 2002) tanımlarına rastlanmaktadır. Bu açıdan ele alındığında tasarım 'nesneler ve insanlar arasında anlam alışverişini, kuşaklar arasında ekinel birikimi sağlayan bir dil'; tasarım süreci ise bir 'bilgi iletimi süreci' olarak tanımlanabilir.

İletişim ekseninde tasarım, işlevsel imler yanında pek çok alt bilgiyi de beraberinde taşımaktadır. Tasarımın kullanıcı ile bulunduğu noktada iletişim süreci de başlamakta; iletişim imleri, kullanıcının bilgi ve kültürel birikimine bağlı olarak devreye girmekte ve tasarımcı kimliği, kullanıcı grubu, sınıfı, tasarımın ait olduğu dönem gibi bilgilerin görsel algılama yoluyla iletimini sağlamaktadır. Tasarımın bünyesinde topladığı semboller görsel bir dille kullanıcıya aktarılmakta, doku, malzeme, biçim, çizgi, renk olarak tanımlanan pek çok tasarım öğesi aynı zamanda sembolik bir işlev yüklenerek iletişim

olgusunu desteklemektedir. Böylece iletişimi sağlayan bir biçim dili oluşmakta; tasarım, biçim dilini yaratan, üreten ve genişleten bir etkinlik haline gelmektedir. (Uzunarslan, 2006)

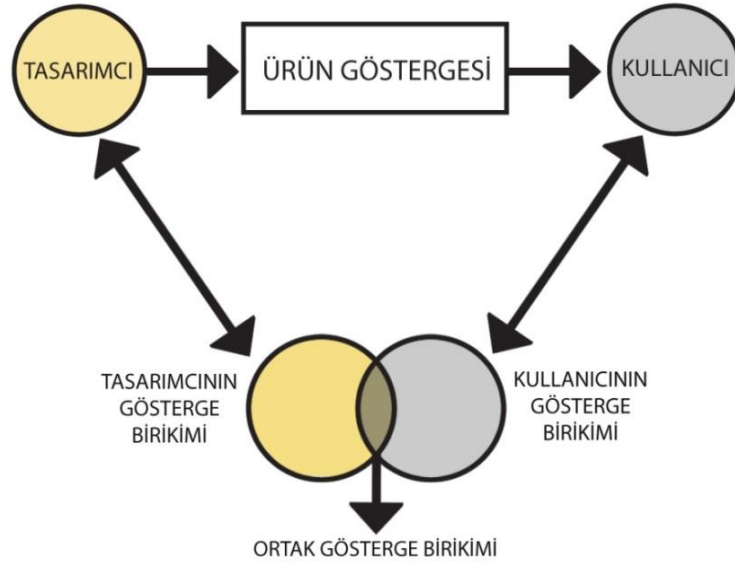
Ürünlerin kullanıcılar tarafından tanınmasına ve değerlendirilmesine olanak veren bir araç olan biçim dili, aynı zamanda tasarımcıların da ürünlerini ifade etmelerinin bir yolu, bir kimliklendirme edimidir. Tasarımlarını anlamlandırma sürecinde tasarımcı, en çok bileşenlerin kavramsal ve biçimsel olarak yorumlanması noktasında etken olmaktadır.

İşlevsel bir yaklaşımla tasarımcı, kullanıcının fiziksel, sosyal, psikolojik ve ekonomik ihtiyaçlarını göz önünde bulundurabilir. Tasarımı farklı kullanım amaçlarına yönelik olarak programlayabilir. Kavramsal bir yaklaşımla ise tasarımcı, biçim ile kendi kimlik ve düşüncelerini ifade edebilir; örneğin felsefi/sanatsal bir düşün nesnesi üretebilir; bunu yaparken de alışılmadık form ve süreçleri kullanabilir, güncel teknolojilerden yararlanabilir. (Attfield 2000, syf.12)

‘Anlamak’, Ricoeur’a göre geçmişte yaşanan duygusal deneyimlerimizi referans alarak işitilen veya görülen olayların algılanması, anlamlandırılması veya tanımlanması; ifade etmek ise bu deneyimlerin eylemleştirilmesi, bir başka deyişle nesnelleştirme yoluyla diğer insanların deneyimlemesini sağlamaktır. (Ricoeur, 1994) İzleyici/kullanıcı kullanım veya izlenim değeri ile kendisine sunulan imler karşısında, ihtiyaçları ve sosyal altyapısı paralelinde tasarımı anlamlandırmakta; tasarımcı ise kendisini deneyimleri ve sosyal yapısı paralelinde ifade etmektedir. O halde, tasarımcı-kullanıcı arasındaki iletişim her ikisinin de kültürel birikimi, ekonomik durumu ve sosyal konumu doğrultusunda gerçekleşmektedir.

Nesneler yoluyla kurulan bu iletişim sürecinde tasarımcı, biçimler yoluyla kurduğu içerikleri kullanıcıya yansıtma çabasıdadır; bu içeriklerin kullanıcılarca tanımlanması içinse ortak bir gösterge birikimine gerek vardır. Tasarımcı ve kullanıcılar arasındaki iletişim süreci bir fiziksel kanal (tasarım) üzerinden şu şekilde oluşmaktadır: Tasarımcı, kullanıcı tarafından tanınabilecek işaretleri bir kanal aracılığıyla göndermekte; kullanıcı ise algıladığı bu işaretleri, bildiri öğelerini, kendi repertuarında (gösterge birikiminde) bulunan bilgileri kullanarak anlamlandırmaktadır. Düşünsel düzeyde bir iletişim ancak ikisinin de ortak bir repertuara sahip olmaları durumunda gerçekleşmektedir. (Çizelge 1.7)

Çizelge 1.7. Ortak gösterge birikimi ekseninde tasarımcı-kullanıcı ilişkisi
(Bayrakçı 2004, syf.55)



Konuya örnek olarak Alessandro Beda tasarımı aksesuar gösterilebilir. Tasarımcı, balinanın su püskürttüğü noktayı çiçeğin vazosuyla ilişkilendirerek bir aksesuar tanımı oluşturmuştur. Ürünün algılanıp anlamlandırılabilmesi ise kullanıcı repertuarında balina imgesinin olmasıyla mümkündür. (Şekil 1.27)



Şekil 1.27. Alessandro Beda tasarımı aksesuar

Tasarımcı bireysel bir gerçekleştirme olan tasarım edimleri için tasarım biçim diline başvurarak onu bir araç olarak kullanmakta; toplumun biçim dizgesinden seçip aldığı öğeleri yorumlayarak kendi bireysel tasarımını (söz veya bildiri) ortaya koymaktadır. Her özgün tasarım edimi, bireysel bir yorum olarak mevcut dizgeden bir sapma ve biçim dilinin farklı bir kullanımıdır. Başlangıçta bir sapma gibi görünen özgün tasarım edimlerinin ortaya koyduğu yeniliklerin yinelenerek kullanılması, sözün dil olgusuna dönüşmesini; yani sürekli ve kalıcı olmasını, yaygınlaşmasını sağlamaktadır. O halde bireysel tasarım edimleriyle başlayan yeniliğin (sözün) kullanıcı tarafından benimsenmesi ve 'dil'e dönüşmesi iki evrede gerçekleşmektedir:

1. Yeniliğin bireylerde ortaya çıktığı evre (ilk kullanım deneyimleri)
2. Yeniliğin bir dil olgusuna dönüştüğü evre (biçimin kullanıcılarca benimsenmesi)

Bu duruma insan yapımı ilk nesnelerin kullanımının yaygınlaşma süreci örnek gösterilebilir. Önceleri söz düzleminde yer alan insan-nesne ilişkisi zaman içinde yaygınlaşmış; yeni tasarımların geliştirilmesi dil olgusunu yaratmış; sonraki her çözüm bir öncekini örnek almıştır. Bu göstermektedir ki; biçimlere bağlı dilsel öğeler dil olgusuna dönüşmeden önce bireysel tasarımlar (söz) düzleminde doğmaktadır; toplumda anlam kazanmayan/benimsenmeyen nesneler geçici olurken, dilsel özellik kazanarak yaygınlaşan biçimler bir bakıma gelenekselleşmekte ve kalıcı olmaktadır. (Bayrakçı 1985, syf.64)

Modernist tasarım felsefesinin kullanıcıların psikolojik ihtiyaçlarını karşılayamayacak kadar yalın olduğunu savunan Post-Modernistlerin biçimsel benzetmelere dayanan tasarımları ve eklektik yaklaşımları da önceleri anlaşılmayan/hayretle karşılanan ancak sonraları estetik bulunan ve geniş kitlelerce benimsenen söz dizgelerine örnek gösterilebilir. İtalyan asıllı tasarımcı Robert Venturi'nin 1984'te yapmış olduğu çay takımı tasarımı, üzerinde tarihsel benzetmelerle bu özelliği kazanmıştır. (Şekil 1.28)



Şekil 1.28. Robert Venturi, 'İtalyan Köyü' çay takımı, 1984

1.1.6.2. İşlev ve Anlam Düzeyleri

İnsan yapısı tüm biçimler, konumuz olarak da tasarım, fizyolojik ve/veya sosyal gereksinimleri karşılamak üzere şekillenmekte; bu gereksinimleri karşılayan işlevler ise 'pratik, sembolik ve estetik' boyutlarda olabilmektedir. Tasarımcının, kullanıcı beğeni ve ihtiyaçlarını, öncelikli olarak rahatlık mı, statü mü, estetik mi aradığını, ürünün kullanılacağı mekan ve özelliklerini bilmesi, tasarımda işlev ve anlam düzeylerinin belirlenmesinde yönlendirici olmaktadır.

'Kullanım ve işleyiş bakımından amaca uygunluk' olarak tanımlanabilen işlev kavramı için Herbert, 'İlk insanlar kayaları oyarak yaşam alanları ve eşyalar yaratırken faydacılık ilkesiyle hareket etmişlerdi; çekicinin küt bir başı, okun sivri bir ucu olması gerekmektedir, form işlevsel verim yönünde gelişim gösterdi.' demiştir. (Herbert, 1973) Bu bakış açısına göre işlev, öncelikli olarak yararsal temel gereksinimlerle belirlenmiştir. Ama 'klasik işlev üçlüsünün' bir ögesi olan sembolik işlevin pratik işlevle aynı zamanda, hatta daha önce ortaya çıktığı düşüncesini Mumford, 'İnsan, alet yapan hayvan olmadan önce, sembol yapan hayvandı. Başlangıçta insan, enerjisini faydaya yönelik formlardan çok, sembolik formlara harcadı. Çünkü dans, şarkı ve ritüel aletlerden önce geliyordu.' sözleriyle belirtmiştir. (Blake 2000, syf.45) Bu görüşlerin ışığında, üçlü işlev sınıflandırmasının (pratik, estetik, sembolik) özellikle insanın bir topluluk içinde yaşamaya başlamasıyla eşit değerde kullanıldığını söyleyebiliriz. Üçlü işlev sınıflandırmasına ilişkin şema aşağıda gösterilmiştir. (Çizelge 1.8)

Çizelge 1.8. Tasarımda işlev ve anlam düzeyleri



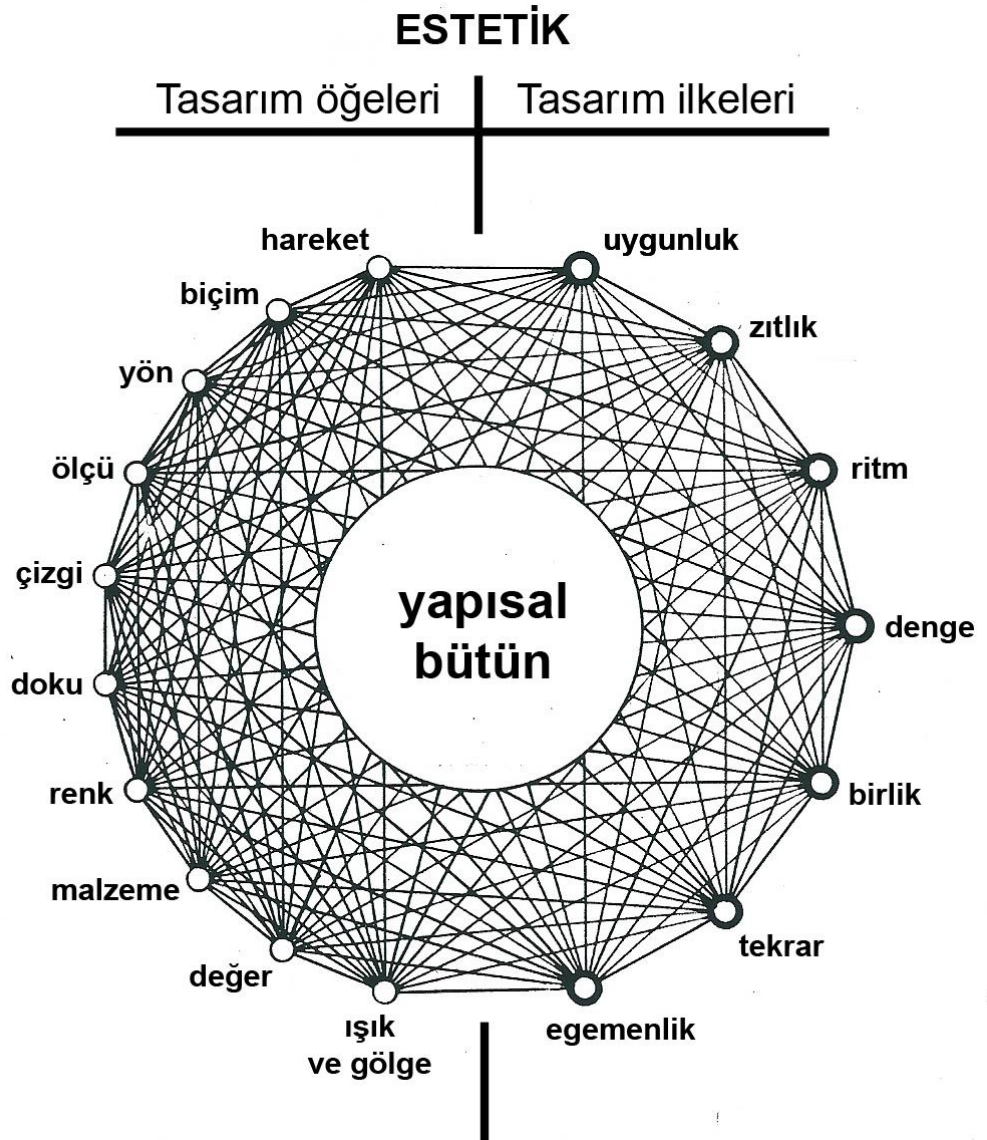
Pratik işlev, doğrudan doğruya kullanıma uygunluk ve somut faydaya yönelik işlevleri, yani kullanıcının bedensel-organik ve fiziksel olarak algılayabildiği tüm özellikleri kapsamaktadır. Bir nesnenin ne işe yaradığı ve ne olduğunun karşılığı, onun pratik temel işlevidir. Örneğin bir oturma elemanında pratik işlev ile kullanıcının fizyolojik gereksinimleri karşılanmakta, bedenin fizyolojik yorgunluğunu giderebilecek konum ve ölçüler bu nesneye kazandırılmaktadır.

Ergonomi ve antropometri, daha çok nesnel (faydacı) kullanıma yönelik, insanların yapısal (anatomik) ve boyutsal (antropometrik) özelliklerini araştıran bilim dallarıdır ve rahatlık, konfor ve kullanım kolaylığı gibi fiziksel-teknik özelliklere dayanan konuları incelemektedir. Disiplinlerarası bir çalışma alanı olan ve kelime anlamı olarak 'iş bilimi' anlamına gelen ergonomi, insanın anatomik, fizyolojik ve psikolojik özelliklerine ilişkin veri ve bilgilerin çeşitli tasarım alanlarında konfor, sağlık ve üretkenliği arttıracak şekilde kullanılmasıdır. (Arayıcı 2003, syf.147) Antropometri bilimi ise, insanların statik-

dinamik vücut ölçülerini ve hareket alanlarını araştırmaktadır. Yaşamın tüm eylem alanlarında pratik işleve yönelik olarak kullanılan her tür tasarımda bu araştırmalardan yararlanılmaktadır.

Tasarımlardan -içerik anlamından bağımsız olarak- psikolojik ve duyuşsal düzeyde yararlanılması (özellikle görsel, işitsel, dokunsal kullanım) ve kullanıcıda hoşlanma duygusunun uyandırılması, ürünün estetik işlevleriyle olanaklıdır. *Estetik işlev* form renk, malzeme, yüzey, ritm gibi estetik kurgu öğeleri ve bunların birlikteliği ile; uyum, basitlik, bağımsızlık, bütünlük, ifade ve anlam gibi kavramlarla oluşmaktadır. Çizelge 1.9, estetiği sağlayan temel tasarım öğelerinin ve ilkelerinin biçim üzerinde yapısal bütünü oluşturma sürecindeki sonsuz ilişkilerini göstermektedir.

Çizelge 1.9. Temel tasarım ilke ve öğelerinin yapısal bütünü oluşturma süreci
(Anılanmert 1981, syf.38)



Tarih boyunca estetik arayışlar, içinde bulunulan zamana ve coğrafyaya bağlı olarak değişen yaşam biçimlerine paralel olarak farklılaşmış; ama her dönem ön planda olmuştur. İnsanlar sanat ve tasarım ürünlerinde estetik olanı aramış, kendilerince ölçüt ve değerler geliştirmişlerdir. Yunanca 'aisthesis' veya 'aisthanesthai' kelimelerinden gelen ve 'duyum, duyular, algı, duygu ile algılamak' anlamlarını taşıyan estetik terimini 1750 yılında ilk ortaya atan Alman düşünür Baumgarten'in tanımladığı şekliyle estetik, 'Güzelliğe yönelik duyuusal bilginin bilimidir.' (Light ve Smith 2005, syf.26)

Aristoteles'in matematik olarak değerlendirdiği estetik anlayışı, 'simetri, orantı, uyum' gibi faktörlerle biçimlenen tasarım nesnelerini 'güzellik' kavramı ile özdeşleştirmiştir. Estetiğin güzellikle sınırlanmaması gerektiğini savunan felsefi estetikte birlikte Zemach gibi yazarlar, çirkinin de estetiğin konusu olduğunu vurgulamışlardır. (Zemach, 1997) O halde estetik, birey tarafından algılanan (estetik algılama) ve anlamları sosyo-kültürel sistemin (değer estetiği) bir bölümü olan, duyuusal algılanabilen görüntülerin bilimi olarak tanımlanabilir.

Geçmişten günümüze bireylerin çevrelerini bilinçli olarak güzel bulduğu tasarımlarla donattıkları görülmektedir. Bu, insan yaşamının en ilkel biçiminden günümüze dek süregelen bir çabadır. Nesneler yoluyla kurulan iletişim sürecinde biçim, kullanıcı tarafından seçilme aşamasında ilk etkide ve benimsenme sürecinde önemli bir faktör olarak yer almaktadır. Bu nedenle tasarımın yalnızca pratik ihtiyaçlara yönelik olmadığı, buna karşılık estetik boyutları içeren ve kullanıcının duyuusal ve psikolojik doyumunu sağlayan bir araç olarak da görülmesi gerektiği söylenebilir. (Gerez 2001, syf.18) Ürünleri ile estetik ve kaliteye gönderme yapan Poltrona Frau Firması'nın tasarımlarında kullandığı kapitone kumaşın konfor ve rahatlık kurgusuyla vermiş olduğu estetik, ergonomi ile bağdaşınca kullanıcı tercihi haline gelmektedir. (Şekil 1.29)

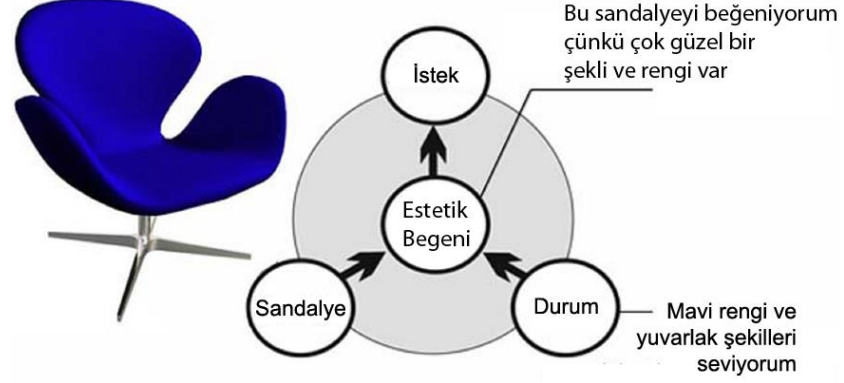


Şekil 1.29. Poltrona Frau tasarımları

Kullanıcının tasarım nesnesi ile görsel yolla kurduğu ilişkide estetik beğeniler üzerinde etki eden bir diğer faktör geçmiş deneyimlerdir. Tasarım eğer işlevsel bir nesne formunda ise izlenimler mevcut deneyimler yönünde estetik yargıya ulaşmaktadır. Estetik programa yüklenen sembolik imler, kullanıcı kimliğine özel beklentileri harekete

geçirebilmekte ya da tanımsız kalabilmektedir. Çizelge 1.10, üründe estetik beğenin biçime ve kişisel deneyimlere bağlı olarak oluşum sürecini göstermektedir.

Çizelge 1.10. Üründe estetik beğeni oluşum süreci (Özyurt 2008, syf:38)



Kültürel farklılıklar, eğitim düzeyleri, gereksinimler, algılar ve güdüler kişi ve toplumların farklı estetik beğenilere sahip olmasına etki eden diğer faktörlerdendir. Bunun yanı sıra psikolojik yapı, duygu, düşünsellik, bilgi, alışkanlık, beklenti gibi faktörler de belirleyicidir. Estetik değer bu anlamda kişiseldir, öznel; kişinin çevre ile olan ilişkilerine ve kendine özgü biçimsel sonuçlar oluşturmaya dayanmaktadır. (Goldman 2005, syf.259) Biçimsel görünüş öznel değerlendirilebilen bir nitelik olduğundan dolayı, ölçülebilmesi söz konusu değildir. Bu durum estetik algılamaya ve nesnelerin iyi görünüp görünmediğine ilişkin bir dizi tartışmanın kaynağını oluşturmaktadır. Estetik işlevi ön planda bir tasarım olan 'Garland Light', lazerle bitkisel formlarda kesilmiş ince metal bir levhanın çıplak ampul etrafına giydirilmesi ile meydana getirilmiş bir aydınlatma elemanıdır. Tord Boontje bu tasarımında bilindik bir nesneyi farklı şekilde programlayarak kullanıcı beğenilerine yönelik biçimlendirmiştir. (Şekil 1.30)



Şekil 1.30. Tord Boontje, 'Garland Light', 2002

Sembolik işlev, birey bir nesneyi görsel yolla algımlarken anlık geçmiş deneyim, duygu ve kavramlara ilişkin uyarı alıyorsa ortaya çıkmaktadır. Örneğin, gaz lambası biçiminde tasarlanmış elektrikli bir aydınlatma ögesi, aydınlatma işlevinin yanında biçimsel bildirimi ile bu ögenin geçmişteki biçimini (petrol lambası) ve bir yaşam biçimini anımsatması açısından sembolik bir işlev de yüklenmektedir. Belli renkler, figürler, simgeler, işaretler, tasarımda belli kişi, nesne, kavram ve duygularla bağlantı kurmayı sağlamaktadır. Örneğin, tasarımlarında sembolik benzetmelerden sıklıkla yararlanan firmalardan Alessi'nin ürünlerinde yüksek derecede duygusal içerik bulunmaktadır. (Özyurt 2008, syf.94) Firma, internet sitesinde kendi bakış açısına göre doğru bir tasarımı, 'duyguları harekete geçirebilen, şaşırtabilen, mutlu edebilen' olarak tanımlamaktadır. (URL-7) Alessi tasarımlarında canlılara ait kişilik ve biçim özellikleri sembolleşerek farklı form ve fonksiyonlara dönüşmektedir. (Şekil 1.31)



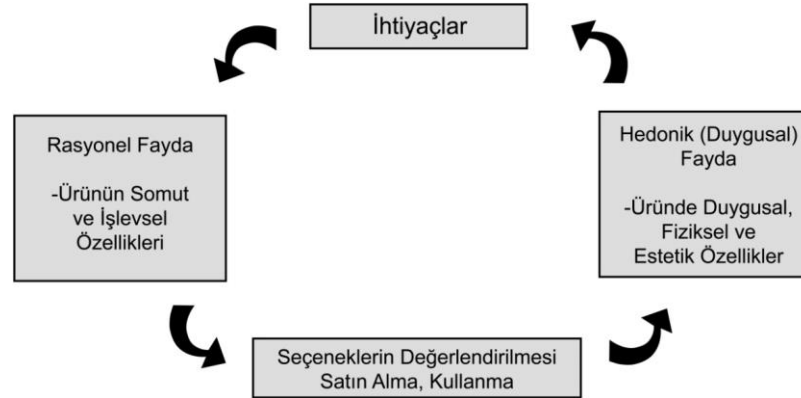
Şekil 1.31. Alessi tasarımları

Tasarımda pratik, estetik ve sembolik olarak bilinen klasik işlev üçlüsü, Mill (1843), Barthes (1968), Hall (1999) ve pek çok araştırmacı tarafından 'denotatif ve konotatif anlam düzeyleri' olarak yorumlanmıştır. Buna göre eşyanın denotatif anlamı, eşyanın ilk işlevi, teknik özellikleri ve ne için yapıldığı ile ilgilidir. Konotatif anlam ise, tasarımın bireyin zihninde uyandırdığı estetik, moral ve subjektif özelliklerdir; kısaca eşyanın etrafındaki anlam halesidir. Bu anlam, bireyin geçmiş yaşantıları, sosyal statüsü ve bağlı olduğu grupların değerleriyle ilişkili bir çağrışım alanına işaret etmekte ve bireyin psikolojik alanının duygusal öğelerinden beslenmektedir. Örneğin bir koltuk takımının denotatif anlamı üstüne oturmak ile, konotatif anlamı ise onun belli bir stilinin olup olmadığı, bireysel ve sosyal semboller taşıyıp taşımadığı ya da yeni/eski, ucuz/pahalı, orijinal/taklit oluşuyla ilgilidir.

Nesnenin taşıdığı pratik işlevleri 'temel kullanım işlevi', 'birincil işlev' ya da 'düzanlam' olarak tanımlayan Bayrakçı'ya göre 'Nesnenin taşıdığı toplumsal ekinel işlevler, birincile eklemlenen ikincil işlevler veya yan anlamlardır.' (Bayrakçı 1985, syf.60) Buna göre birincil işlev, fiziksel-nesnel olgularken, ikincil işlev anlam taşıyan kavramsal, simgesel olgulardır ve nesne iletişimde sosyal ve estetik işlevleri yüklenmektedir.

İnsan gereksinimleri üzerine yapılan araştırmalar, ihtiyaçların genel olarak fiziksel veya duygusal nedenlere bağılı olarak oluştuğunu ortaya koymaktadır. Kullanıcı ihtiyaçları, çeşitli yazar ve araştırmacılar tarafından farklı isimlerle sınıflandırılmış olsa da, ortaya çıkan tanımlar anlam ve içerik bakımından benzer özellik taşımaktadır. Odabaşı ve Gülfidan, genellikle ürün satın almada tüketici için değerlendirme ölçütleri olan ihtiyaçları 'rasyonel fayda' ve 'hedonik fayda' olarak sınıflandırmıştır. (Odabaşı ve Gülfidan, 2010) Somut bir ihtiyacın ortaya çıkmasıyla üründe aranan işlevsel özellikler rasyonel/faydacı yararlar iken; ürünün yarattığı duygusal etki, fiziksel görünümü ve estetik özellikleri ürünün hedonik/duygusal yararlarıdır. (Çizelge 1.11)

Çizelge 1.11. Rasyonel ve hedonik fayda ekseninde kullanıcının satın alma süreci (Ceylan 2012, syf.22)



Tasarımı, etkileri bakımından 'nesnel fayda ve öznel fayda' olarak açıklayan Morello, tasarımın nesnel faydalarını, 'fonksiyonellik, ayarlanabilirlik, ergonomi, yeni ürün ve teknolojilerle ilişkili çözümler getirebilme' olarak açıklarken, kültürel gelişmelere yön verecek olan kavramsal, sembolik ve psikolojik değerleri, diğeri bir deyişle semantik, sentaktik, pragmatik biçimleri ve estetiğı, tasarımın içerdığı öznel faydalar olarak sıralamaktadır. (Morello 2000, syf.36) Bu durumda faydacı yararlar nesnel faydaya, hedonik yararlar ise öznel faydaya karşılık gelmektedir.

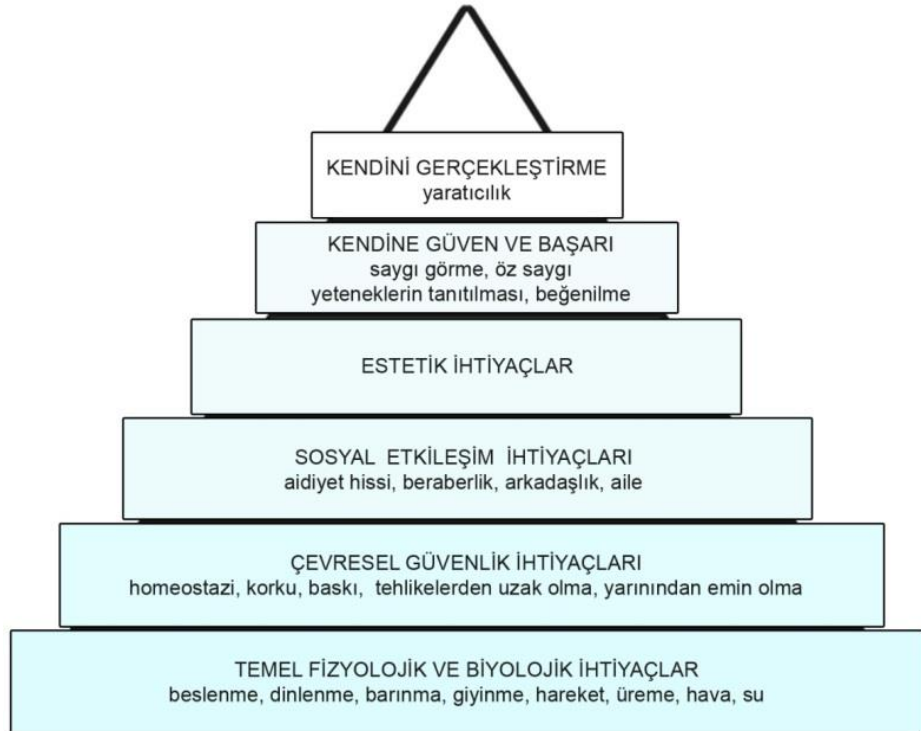
İnsan gereksinimlerini 'biyolojik ve sosyo-psikolojik' olmak üzere iki gruba ayıran Erhan'a göre birincil önem taşıyan biyolojik ihtiyaçlar; beslenme, giyinme, barınma, sağlık ile diğeri yaşamsal ve korunmaya yönelik eylemlere ilişkindir. (Erhan, 1978)

İkincil önem taşıyan sosyo-psikolojik gereksinimler ise kişinin biyolojik ihtiyaçlarının karşılanması sonucu ön plana geçen psikolojik ihtiyaçlardır ve bireylerin kendilerini toplum içinde anlamlandırma noktasında öne çıkmaktadır. İnsan sosyal bir varlıktır ve bireyselliğini topluma göstermek istemektedir. Dikkat çekmek, prestij sağlamak, moda uymak, birilerini taklit etme gibi gereksinimler, tasarımda işlev ve anlam düzeylerini etkilemektedir.

Psikoloji bilimine göre insan gereksinimleri basamaklıdır; toplumda her birey sahip olduğu nesnelerden iletişimsel amaçlar doğrultusunda aynı seviyede beklenti içinde değildir. Örneğin güvenlik gereksinimi karşılanmamış bir toplum, sosyo-kültürel etkinlik ve beklentilerini erteleyebilir veya iletişimsel açıdan yaşam tarzını ortaya koyan nesne seçimlerini gözardı edebilir; hatta bunlardan tümüyle vazgeçebilir. İnsan ihtiyaçları hakkında ortaya atılan görüşler arasında Maslow'un ihtiyaçlar piramidi, psikologların çoğu tarafından referans olarak alınmaktadır.

Maslow, ihtiyaçlar bütünü, biyolojik ve sosyo-psikolojik alanlarda elde edilen doyuma göre sabit hiyerarşik bir düzende birbirini izleyen sınıflara ayırmıştır. (Çizelge 1.12) Bu görüş açısından, bir şeye duyulan ihtiyaç daha önceki ihtiyaçların doyumuyla ilgilidir. (Maslow, 1970) Bu tür ihtiyaçlar, yüzeysel görünmelerine rağmen, sosyo-psikolojik gereksinim ve tüketim davranışlarının anlaşılmasında büyük önem taşımaktadır.

Çizelge 1.12. Maslow'un ihtiyaçlar piramidi



Günümüzde insan gereksinimleri teknoloji, iletişim, sosyo-kültürel yapı ve ekonomide yaşanan değişimlerle çoğalmakta, buna paralel olarak da tasarımlarda işlev ve anlam düzeyleri zenginleşmektedir. Tasarım çevrelerinde 'işlev' sözcüğü artık salt fiziksel, pratik kullanıma yönelik, dar anlamda kullanılmamaktadır. Bir tasarımla amaçlanan işlev, sosyal, psikolojik ve kültürel işlevleri de içeren daha kapsamlı bir kavram olarak ele alınmaktadır. Bugün tasarım, ürünün kullanıcı ile buluşma noktasında fizyolojik ve sosyal gereksinimleri karşılayabilme, kullanıcıyla bütünlük sağlayabilme, insan-çevre ile ilişkilerde bulunabilme, yeni ihtiyaç ve davranışlar yaratabilme gibi işlevleri karşılamaktadır.

Tüm bunlar göstermektedir ki, kullanıcı ihtiyaçları, tasarımın işlevsel boyutu başta olmak üzere, çeşitli sosyo-psikolojik gereksinimlerin de kaynağıdır. Tasarımcılar kullanıcı tercih ve beğenilerine göre tasarım yapabilmektedir. Bunun yanında tasarımcılar bireysel çalışmaları için de tasarımı bir araç olarak kullanabilmekte, kendi kişilik ve eğitime göre bir çizgiye sahip olabilmekte; iletmek istedikleri mesajları bilinçli olarak tasarımlar üzerinden yansıtabilmekte; sanat ve düşün nesneleri ortaya koyabilmektedir.

1.2. MOBİLYA İLE İLETİŞİM EKSENİNDE SEMBOLLER

İnsanın yerleşik hayata geçişinden bu yana türlü etkenlerle gelişen davranışları, tasarımları, yaşam biçimi ve kültürel birikimi içinde baştan beri sembolik bir yere sahip olan 'mobilya', ortaya çıktığı ilk günden itibaren pratik kullanım işlevine ek olarak iletişim işlevleriyle de programlanmaktadır. Mobilya tasarımında iletişim, biçim dilini meydana getiren göstergelerin ve metaforların kullanıcıya/izleyiciye aktarılması ile sağlanmaktadır.

Mobilyada bulunan göstergeler, tasarımı tanımlayan işlevsel ve özelleşen sembolleri de beraberinde getirmektedir. Biçimi ile işlevine ve mekanına ilişkin bilgiler veren mobilyanın tasarımcısı ve/veya kullanıcıya ait bilgiler iletmesi, bazı özelleşen sembollerin tasarımlar üzerinden okunması ile mümkün olmaktadır.

1.2.1. Mobilya ile İletişim İşlevi

Mobilya kelimesi 'hareketli' anlamındaki Latince 'mobilis'ten gelmekte ve genel anlamıyla, 'yapıların iç düzenini kurmak amacıyla yerleştirilen ve çeşitli gereksinimleri karşılayan eşya' olarak tanımlanmaktadır. (Eczacıbaşı Sanat Ansiklopedisi, 1997) Bir başka deyişle mobilya, 'Günlük hayatın istisnasız her alanında kullanılan, insanların oturma, yatma, yemek yeme, seyahat etme, dinlenme, çalışma ve koruma-depolama gibi temel fiziksel gereksinimlerinin yanı sıra statü, estetik gibi sosyal ihtiyaçlarını da karşılamaya yönelik pratik, estetik, sembolik işlevlerin karşılayıcısı, sabit ve taşınabilir eleman ve/veya sistemlere verilen ortak addır.' (Kongar 1989, syf.5) Bu tanım mobilyanın iletişim özelliğine, çevresine, işlevine, yapım amacına, kullanıcıya ve tasarımcısına dair bilgiler ileten yönüne işaret etmektedir. Mobilyada iletişimi, biçim dilini oluşturan 'görüntüsel gösterge'ler ve 'metafor'lar sağlamaktadır.

Bir biçime bakmak, aynı zamanda onu yorumlamaktır. O halde tasarım eyleminin temelinde yorum düzenekleri ve kimliklendirme çabaları yatmaktadır. Tasarımcı kullanıcıya yönelik olarak tasarımını şekillendirmekte ya da doğrudan kendi ideallerini ve stilini ürün biçiminde yansıtmaktadır. Biçime ilişkin bu yorumlar temelde nesnenin görüntüselliğine dayalıdır. (McDonagh, Hekkert, van Erp ve GYI 2004, syf.136) Göstergebilime göre, burada ürün biçimi gösterge işlevi yapmaktadır. Mobilyada 'gösterge' veya 'im' tasarımın biçimi, rengi, malzemesi, kısacası bütünü oluşturan tüm özellikleridir. Belli faktörler mobilyaların belli göstergelerle biçimlenmesine sebep olduğundan, bunlara bakarak mobilyalar hakkında fikir sahibi olunabilir. Bu faktörler arasında stiller, dönemler, üretim şekli, tasarımcı, kullanıcı, toplum ve kurum kimlikleri gibi pek çok etken sayılabilir.

Ürün biçimi, sahip olduğu görüntüsel göstergesellik aracılığıyla kimi zaman belli nesne, kavram veya olgulara gönderme yapmaktadır. Benzerlik üzerine kurulmuş çağrışımlarla oluşturulan bu tür göndermeler 'eğretileme' ya da 'metafor' olarak adlandırılmaktadır. Tasarımcı, metaforla iletişim kaygısıyla biçimlere bilinçli anlam yüklemektedir. Bu benzetmeler gerçek nesnelere olabildiği gibi; kavram, düşünce, biçim, görüş, olgu, gelenek ve duygulara da yapılabilmektedir. Hjelm'e göre metafor, 'Bilinmeyen, bilinen aracılığıyla anlatmaktır.' (Hjelm 2002, syf.9) Burke'e göre 'Metafor bir kavramdır, soyutlamadır; nesnenin kimliklendirilmesidir.' (Burke 1953, syf.143) Bir başka tanıma göre metafor, 'Bir olguyu anlatmak için ona benzetilen başka bir şeyi kullanmaktır.' (Gibbs 2008, syf.46) Örneğin, 'Kızgınlık, ateş gibidir.' benzetmesinde, kızgınlık kavramı, ateş üzerinden anlatılmak istenmektedir.

Sözlük anlamı Yunanca'da 'nakletmek, aktarmak' olan metafor sözcüğü de aslen bir metafordur. Antik Yunanlılar anlamlar arasında sözcük taşımayı, şehirler arasında eşya nakletmeye benzetmişlerdir. (Leeuwen 2005, syf.30) Sanatın bir çok dalında, özellikle nonfigüratif sanat yapıtlarında görülen; ama aynı zamanda tasarımı da doğrudan ilgilendiren metaforlar yoluyla kurulan benzerlikler çoğunlukla, nesne ile zihinsel kavramlar arasında uyaran bağlantılar akla getirmekte; bir şeyi başka bir şey aracılığıyla görmeyi sağlamaktadır. Somut ya da soyut olgularla kurulan bu bağlantılar kimi zaman sosyo-kültürel, teknolojik, estetik; kimi zamansa tarihsel bağlamlarla ilişkilendirilmektedir.

Metaforlar, kimliklendirme ve yorumlama etkinliklerinde hem tasarımcı (gönderici), hem de kullanıcı (alıcı) tarafından sıklıkla kullanılmaktadır. Mobilyanın kullanıcı tarafından tercih edilmesi için nesne-kullanıcı arasında bir iletişim kurulması gerekmektedir. Tasarımcı, bu iletişimin en etkin şekilde kurulmasını sağlayan sembolik ve estetik imlere sahip öğelerle kullanıcının dikkatini çekmeyi hedeflemektedir. Eğretileninin sanat nesnesi tasarımındaki rolü bir mesaj veya felsefe iletmekken; satış amaçlı tasarımdaki rolü ise iletilen bilgiyle nesneyi anlaşılabilir, ilginç ve bilindik kılmaktır. Şekil 1.32'deki çizgisel anlatımlı yüz ifadelerine gönderme yapan oturma elemanları, mobilyada günümüz tasarım anlayışı içerisinde metafor kullanımına örnektir.



Şekil 1.32. Çizgisel anlatımlı yüz ifadelerine gönderme yapan oturma elemanları

Benzetme ve eğretilmeye dayalı göndermelerin gerçek nesnelerini bulmak çoğu kez bir çözümleme çalışmasını gerektirecek kadar üstü örtülü halde olabilir. Üstelik bir ürünün biçimi her zaman yalnızca bir nesneye değil, pek çok nesneye, döneme ve olguya aynı anda gönderme yapabilir. Bu göndermeler belli duygu, nitelik ya da etkiyi yansıtmaya yarar. Metafor kullanımının 20. yüzyıl'da en bilinen örnekleri Alchimia ve Memphis grubu tasarımcılarına aittir. Bunlar tasarımda iletişim işlevini ilk olarak ifade etmiş ve 'Tasarım bir iletişim nesnesidir.' diyerek ürünlerini metaforik göndermelerle biçimlendirmişlerdir. (Uzunarslan, 2013) Günümüzde iletişim işlevi öne çıkan mobilyada metaforların kimlik ve söylem tanımlayıcı birer biçim olarak sıklıkla kullanıldığı görülmektedir. Göstergeler (im) ve metaforlar yoluyla mobilya, işlevsel ve/veya özelleşen sembollerle kimi zaman tasarımcısına; kimi zaman kullanıcısına ait bilgiler iletmektedir.

1.2.2. İşlevsel Semboller

1.2.2.1. Mobilya İşlevlerine Göre İmler

Mobilya işlevi ile ilgili bilgiler ileten (işlevsel bildirişim) bir dile sahiptir. İşlevsel imler olarak tanımlayabileceğimiz bu özellikler, çeşitli duyular yoluyla kullanıcıya ulaşmakta ve kullanım değeri kazanmaktadır. Örneklesek; bir oturma elemanı, biçim dili, yaslanma yüzeyi ve fontu ile oturmak için tasarlanmış bir eleman olduğunu anlatmaktadır. Gören kişiye 'oturulabilir nesne' bilgisini veren bu imlerin, insanın antropometrik ve ergonomik ölçüleriyle ilişkili olduğunu söylemek mümkündür. İnsanların doğada kendi ölçülerine uygun ağaç kütüklerine ve taşlara oturması buna örnektir. Bazen bir şey asmak için bir çıkıntı, bir nesneyi üzerine yerleştirmek için de bir yüzey yeterli olabilmektedir. Bir depolama elemanı, kapaklı veya kapaksız biçimi ile depolama işlevini yerine getirebilecek strüktürel özelliklere sahip olduğu bilgisini iletmektedir.

Biçimsel dilin gelişim sürecinde antropolojik ve ergonomik ölçüler kadar rol oynayan bir diğer etken de sosyal faktörlerdir. Sosyo-kültürel ve teknolojik gelişmelerle birlikte mobilyada biçimsel çeşitlilik artmış, kullanıcının oluşturduğu biçim dili zenginleşmiştir. Buna paralel olarak tasarımı kullanıcıyla buluşturan işlevsel imler de farklılaşarak yeni gereksinimlerin belirleyicisi olmuştur. Tarih öncesi dönemlerde herhangi bir yükselti oturma elemanı olarak tanımlanırken, gelişen işlevsel ve hiyerarşik ihtiyaçlar yükselti yerine mobilyayı getirmiştir. Sosyal ve toplumsal ilerlemelerle birlikte gelişen yeni üretim teknikleri, yeni bir biçim dili oluşumunu hızlandırmıştır. (Şekil 1.33)



Şekil 1.33. Jean Prouvé, 'Standard Chair', 1940

Tasarımda biçim dili, toplumsal kullanım sürecine bağlı olarak oluşan ortak imlerin bir bileşkesidir. İnsanla birlikte doğa merkezli gelişen ve çeşitli gereksinimleri karşılayan nesneler, istenilen işleve cevap verebilecek forma deneme yanılma yoluyla zaman içinde ulaşmışlardır. İlk zamanlar mağaradan çıkarak barınaklar inşa eden insanların konutlarını yine mağaralar gibi yuvarlak hatlarla yapmaları, bilinçaltında bulunan biçimsel imlerle ilişkilendirilebilir. İşleve dair insan bilincinde bulunan semboller, tasarımın her dönemde farklı imlerle biçimlenmesine neden olmuştur. Örneğin, Rokoko Dönemi'nde insanların ayakta dururken yaslanabilmeleri için bazı koltukların üst kısımlarında yumuşak yüzeyler oluşturulmuştur. (Şekil 1.34)



Şekil 1.34. Üzerinde yaslanma yüzeyi bulunan Rokoko koltuk

Şekil 1.35'te Direktuar Dönem'e ait, insanların dua etmek amacıyla kullandığı bir diz çökme elemanı görülmektedir. Tasarımın alçak fontu, insanların sandalye formundaki bu mobilya üzerinde diz çökmesini kolaylaştırmaktadır. Geçmiş dönemlerde ortaya çıkan ancak daha sonra ortadan kaybolan alternatif özelliklere sahip bu mobilyalar tasarım-işlev ilişkisinin her dönemde farklılaşabildiğini göstermektedir.



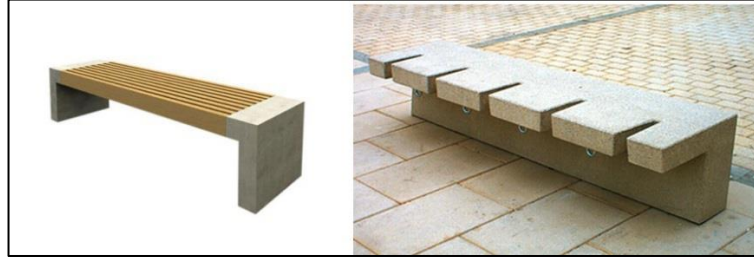
Şekil 1.35. Direktuar Dönem'e ait diz çökme elemanı

Günümüze gelindiğinde mobilyada işlevlerin kullanıcının çeşitlenen sosyal ve fiziksel ihtiyaçlarına cevap verecek şekilde programlandığı görülmektedir. Tek işlevli-çok işlevli, değişebilen-dönüşebilen, kişiselleşebilen ve deneysel kullanım biçimleri sunan mobilyalar günümüz yaşam koşullarında öne çıkan işlev öncelikli tasarımlara örnektir.

1.2.2.2. Mekansal Anlamda Bilgi İleten İmler

İşlevsel imlerin yanı sıra mobilyada biçim dili, mekansal anlamda da bilgiler vererek ürünün nerede kullanılabileceğine dair ipuçları iletmektedir. Malzeme, ölçü, form, sağlamlık ve benzeri fiziksel özellikler, mobilyanın hangi ihtiyaca cevap verdiğini, içinde bulunduğu fiziksel çevreyi ve hangi mekanın nesnesi olduğunu ileten imleri biçim diline yansıtan birer araç niteliğindedir. Tasarımın evde mi, ofiste mi, açık alanda mı, dinlenmek için mi, yemek yerken mi, çalışırken mi kullanılacağı bu işlevsel semboller değerlendirilerek anlaşılabilir. (Şekil 1.36)

Metal, emprenyeli ahşap, demir, beton, taş gibi suya ve hava koşullarına dayanıklı malzemelerle üretilmiş mobilyalar, tasarımın bahçe veya sokak gibi dış mekanlar için olduğu bilgisini iletmektedir. Bu mobilyalar kamusal alanda kullanılıyorsa genellikle taşınmazlık özellikleri de olmaktadır. (Şekil 1.36)



Şekil 1.36. Açık alanda kullanılan banklar

Estetik kaygı ile biçimlendirilen ferforje dökme demir mobilyalar dayanıklı ve ağır olmaları nedeniyle genellikle dış mekan ve bahçelerle özdeşleştirilmektedir. (Şekil 1.37)



Şekil 1.37. Ferforje bahçe mobilyaları

Şemsiye, gölgelik gibi işlevsel elemanlar veya katlanabilirlik/depolanabilirlik gibi özellikler, mobilyanın dış mekan için olduğu bilgisini iletmektedir. (Şekil 1.38)



Şekil 1.38. Üzerinde bulunan gölgelik ile dış mekana ait olduğu bilgisini veren mobilyalar

Malzeme, form gibi özelliklerin yanında ölçüler de mobilyanın kullanım alanını belirleyici olabilmektedir. Yüksek bir banko önünde kullanımı tanımlayan yüksek fontlu tabureler, kullanıcı zihnindeki eşleşmelerden ötürü bar tezgahı ile ilişkilendirilebilmektedir. (Şekil 1.39)



Şekil 1.39. Farklı bar tabureleri

Kişiler arası etkileşimin gerçekleştiği, kısa zamanda çok kişiyi ağırlayan ve kurumsal imajı yansıtan ofis mekanlarında kullanılan mobilyalar mekanın yanı sıra kişiler arası hiyerarşiye ilişkin imler taşımaktadır. Konfor kriterlerine göre özelleştirilen ofis mobilyalarının tasarımında malzeme, biçim ve ölçü gibi kriterler belirleyicidir. (Şekil 1.40)



Şekil 1.40. Farklı statülerde tercih edilen ofis mobilyaları

Mobilyaların belli mekanlarla özdeşleştiği; bu eşleşmelerin ise kültürle veya dönemlere göre değiştiği görülmektedir. Avrupa'da 18. yüzyıl'a kadar saraylarda kralın konuk karşılama amaçlı bir statü nesnesi olarak da kullandığı yatak, sonraki dönemlerde bu özelliğini kaybetmiş ve yatma/uyuma amacı ile sadece yatak odalarında kullanılmaya devam etmiştir. (Şekil 1.41)



Şekil 1.41. Barok Dönem'e ait, yatağın mekandaki konumunu gösteren bir örnek

Bu bilgiler ışığında mobilyaların, biçimleri ile dönemlere/kültürlere göre değişen işlevsel ve mekansal bilgiler ilettiği söylenebilir. Toplumsal koşullara bağlı olarak ortaya çıkan mobilya tasarımları bu sayede mevcut yaşam koşullarının sosyal, ekonomik ve teknolojik anlamda göstergeleri olmaktadır.

1.2.3. Özelleşen Semboller

1.2.3.1. Tasarımcıya Ait İmler

Farklı işlev ve tasarım programları karşısında tasarımcının yapmış olduğu tanımlar önemli biçim belirleyicilerdir. İhtiyaçları gidermeye yönelik tasarım evresini, bilimsel ve sanatsal veriler çerçevesinde programlayarak yöneten tasarımcı, kendine özgü farklı bir tanımlama ile tasarım sürecine başlamakta ve bu süreçte kullandığı yöntemlerle bir ölçüde kendi kimliğini ortaya koymaktadır. Tasarımcı kimliğinin bireysel bir sembole dönüşmesi tasarımcının geliştirdiği yeni bir söylemle olabilmektedir; bu söylem çizgisel, teknik veya felsefi boyutlarda karşımıza çıkabilmekte; böylece tasarımcı ve kullandığı biçim dili özdeşleşmiş olmaktadır.

- *Tasarımcı Çizgisi*

Biçime iletişimsel boyutta yaklaşan bağımsız tasarımcıların bilgi birikimi, dünya görüşü, tasarım anlayışı, tecrübeleri ve kişilik özellikleri ile tasarıma yansıyan ‘ürün çizgisi’, tekrarlanan form ve üretim yöntemleri olarak kimliği sembolleştiren imlerle karşımıza çıkmaktadır. Tasarım çizgisinde bir diğer boyut, mobilya üreticisi firmaların ürünlerini belirli kimliklerde tasarlaması ve bu ürünlerin kurumları tanımlayan imlere dönüşmesidir.

Üslup veya biçim olarak da adlandırılan tasarımcı çizgisi, biçim dilinin kişiye özgü bir anlatımı olarak, kullanıcı-tasarımcı arasında bir iletişim modeli oluşturmaktadır. Bir tasarımcının ya da tasarımcı grubunun biçim dilinin belirgin olması, üslubunun ya da bireysel dilinin gelişmiş olduğu anlamını taşımakta, bu ise tasarımcı kimliğini tasarımlar üzerinden okumayı mümkün kılmaktadır. Günümüzde bu tür bir çizgiye, Zaha Hadid’in mimariden mobilyaya ve çeşitli kullanım nesnelere uzanan tasarımları örnek

gösterilebilir. Hadid'in ürünlerinde vurgulu olarak kullandığı keskin çizgiler ve irrasyonel formlar, tasarımcı kimliğine ilişkin göstergelerdir. (Şekil 1.42)



Şekil 1.42. Zaha Hadid tasarımları

Kullanılan çizgiye ek olarak renk ve malzemeyi kullanım biçiminin de tasarımcı kimliğinin göstergesi olarak işlediğini söylemek mümkündür. Tasarımlarında kimlik göstergesi olarak organik biçimleri, plastik malzemeyi ve pembe rengi kullanan Karim Rashid buna örnektir. Rashid, tasarımlarında ağırlıklı olarak plastik malzeme kullanımının nedenini, hemen her formun bu malzeme ile üretilebiliyor olmasına bağlamaktadır. (URL-8) (Şekil 1.43)



Şekil 1.43. Karim Rashid tasarımları

Özel ve seri üretim tasarımlarında sembolik benzetmelerden sıklıkla yararlanan Ron Arad'ın çalışmalarında sanatsal ve deneysel bir yaklaşım izlediği görülmektedir. Metal malzemeyi heykelsi biçimde ele alışı; kıvrımlı ve organik formlar kullanması, Ron Arad'ın çizgisini belirleyen unsurlar olarak karşımıza çıkmaktadır. (Şekil 1.44)



Şekil 1.44. Ron Arad tasarımları

Yalın yapısalcı anlayışı ve fonksiyonelliği heykelsi formlarla yorumlayan Shin Azumi, mobilyalarını basit çözümlerle maksimum fayda sağlamak üzere tasarlamaktadır. (URL-9) Oldukça sade ve net bir çizgiye sahip olan Azumi'nin tasarımlarında kontrplağın biçimlendirilme olanaklarını sıklıkla denediği görülmektedir. (Şekil 1.45)



Şekil 1.45. Shin Azumi tasarımları

Bir üslup, içinde bulunduğu kültürün, bölgesel, ulusal, küresel ya da evrensel biçim dilinin bir parçası olmakla beraber, tasarımcının bireysel bir yorumu ve biçim dilinin özgün bir kullanımıdır. Eğer tasarımcı, ürüne yeni bir biçimsel anlayışla yaklaşıyorsa bu, tasarımda özgün bir çizgiyi de beraberinde getirmektedir. (Doğan 1984, syf.165) Buna, organik tasarım denilince akla ilk gelen isimlerden İtalyan tasarımcı Joe Cesare Colombo örnek gösterilebilir. Colombo tasarımlarında yeni malzemelerin -özellikle de plastiğin- kullanım olanaklarını denemiş ve değişen işlevler üzerinde yoğunlaşmıştır. (URL-10) (Şekil 1.46)



Şekil 1.46. Joe Cesare Colombo tasarımları

Tasarımcı çizgisini 'bazen kıvrımlı, bazen daha az kıvrımlı, bazen renkli' olarak tanımlayan Marc Newson, heykelsi mobilyalarında belirgin birleşim detayları, yuvarlak, organik hatlar ve canlı renkler kullanmaktadır. Farklı ölçekte gerçekleştirdiği pek çok tasarımı MOMA, Vitra gibi müzelerin koleksiyonuna dahil edilmiştir. (Şekil 1.47)



Şekil 1.47. Marc Newson tasarımları

Kullanıcı beğenilerinin veya tasarımcı kimliğinin ürüne yansması noktasında bazı faktörler önem taşımaktadır. Tasarımcının bağımsız çalışması, kendi kriterleri üzerinden ilerlemesine ve daha özgürce davranabilmesine yol açmaktadır. Bir firma ile çalışması ise, tasarımcının kullanıcı beğenileri ile ya da kurumun kriterleri ile hareket etmesine neden olmaktadır. Bazen firmalar tanınmış kişilerle çalışmakta; bu durumda tasarımcı çizgisi firmaya bir marka değeri katmaktadır. Böylelikle giderek genişleyen pazar ve artan rekabet ortamında, ürünlerin farkedilmesi ve buna bağlı olarak seçilmesi sağlanmaktadır.

Bunun yanında, mobilya üreticisi firmaların ürünlerini belirli kimliklerde tasarlaması sonucunda mobilyalar, firma kimliğini tanımlayıcı göstergelere dönüşebilmektedir. Eğer bir mobilya, taşıdığı estetik özelliklerle kullanıcıya bir firmayı ve/veya geçmişteki tasarımlarını hatırlatıyorsa (bu firmaya ait göstergelerin taşıyıcısıysa) bir firma/kurum

kimliğinin varlığından söz edilebilir. Bunun bir örneği olan IKEA mobilyaları, işlev öncelikli sistematik detayları, modüler birimleri, malzeme ve ölçüleri, renkleri ve kişiye özel seçenekleri ile üretici firmayı çağrıştırmaktadır. Buradan hareketle IKEA mobilyalarının, kurum kimliğini yansıtan göstergelere dönüştüğünü söylemek mümkündür. (Şekil 1.48)



Şekil 1.48. IKEA tasarımları

Üretici firma kimliği okunabilen tasarımlara bir diğer örnek, devletin merkezi satın alma kuruluşu olan Devlet Malzeme Ofisi mobilyalarıdır. Standart biçimleri, tamamıyla işlevsel, ekonomik ve dayanıklı olma özellikleri ile ortak bir kimliği yansıtan Devlet Malzeme Ofisi mobilyaları, zaman içinde devlet kurumunu tanımlayan birer göstergeye dönüşmüştür. (Şekil 1.49)



Şekil 1.49. Devlet Malzeme Ofisi mobilyaları

Mobilyaların kurum kimliğine ait imler taşıması sonucunda tasarımlar birer sembol niteliği kazanmaktadır. Kurum kimliği, üretici firmanın tasarımda ifade edilme gereksinimi ile bir kimliklendirme aracı olarak devreye girmektedir. Kimliklendirme edimi ürünün bireyselleştirilmesi işidir. Bir kimliklendirme edimi olan kurum kimliğine göre biçimlenen tasarımlar bu sayede özgünleşmekte; herhangi bir biçim niteliği nedeniyle pazarda, toplumda ve hedef kitle içinde tanınabilir, konuşulabilir duruma gelmektedir. Firmaların kültürel ve örgütsel yapıları, ilkeleri, üretim programları ve teknolojik yeterlilikleri ise bu noktada önem kazanmaktadır.

Tasarım felsefesini 'sürdürülebilirlik, teknoloji ve yenilik' olarak açıklayan İtalyan Kubedesign firması, kurum kimliği ile uyumlu olarak tasarımlarında %100 geri dönüştürülebilir karton malzeme kullanmakta; malzemeyi kurum kimliğinin sembolü olarak öne çıkarmaktadır. (Şekil 1.50)



Şekil 1.50. Kubedesign'in %100 geri dönüştürülebilir kartondan yapılmış mobilyaları

Kimlik yaklaşımı, marka inşası ile ilgili geliştirilen modellerden biridir. Bu model aslında endüstrileşme sürecinin bir sonucu olarak tektipleşmeye karşı geliştirilmiştir. Markaya tüketicilerin benimseyeceği bir kimlik veya imaj atfetmek, marka ile tüketici arasında bir bağ oluşturmaktadır. Ortaya çıkan bu bağ sayesinde tüketici ürünü daha çabuk farketmekte ve onunla daha kolay iletişim kurmaktadır. (Upshaw 1995, syf.24) Brezilya'da tasarım stüdyosu Campana Brothers, İtalya'da ise mobilya firması Edra, tasarıma özgün çözümler getirmeyi ilke edinmiş firmalara örnektir. Bu firmalar sıra dışı tasarımları ile kurum kimliğini ve kullanıcı kitlesini özel bir konuma taşımayı hedeflemişlerdir. (Şekil 1.51)



Şekil 1.51. Edra tasarımlarından örnekler

Biçim dilinin özgün bir yorumu olan tasarımcı çizgisi, dönem koşulları ve bireysel bakış açısı paralelinde değişmektedir. Formu belirleyen bir faktör olarak tasarımcı çizgisi, ürünlere üslup veya stil şeklinde yansıyan; mobilyayı piyasadaki benzerlerinden ayıran, anlamlandıran ve tasarımcısını tanımlayan bir öge biçiminde karşımıza çıkmaktadır. Bunun yanında firmalar da ürünlerinin piyasadaki benzerlerinden ayrılması için belirgin çizgiler kullanabilmekte; tasarımlar böylece firmayı tanımlayıcı sembollere dönüşebilmektedir.

- *Felsefe / Sanat / Metafor Kullanımı*

Tasarımcıların söylem/bildiri niteliğinde ürettiği mobilya formundaki çağdaş sanat nesneleri, işlevin ötesinde görsel/düşünsel bilgi iletirken, sanatsal/felsefi bir anlayışın da tanımlayıcısı olmaktadır. İletişim odaklı hareket eden tasarımcılar, ürettikleri kavramsal nesnelerle görüş, olay, kavram ve kimliğe yönelik mesajlar gönderebilmektedir.

Tasarımda iletişimi sağlayan en temel öge, başka bir nesne veya kavramı çağrıştıran biçim özelliklerinin oluşturulması ile meydana gelen eğretilmeli (metaforik) göndermelerdir. Biçimlendirme sürecinde tasarımcıların sürekli aynı metaforları kullanması, bu sembollerin tasarımcı ile özdeşleşmesine neden olmaktadır. Seçilen metaforlar böylece tasarımcının felsefesini ve kimliğini ifade eden araçlara dönüşmektedir.

Metaforları genel anlamda 'öze ilişkin metafor' ve 'strüktürel/resimsel metafor' başlıkları altında sınıflandırmak mümkündür. *Öze ilişkin metafor*, soyut kavramlar arasındaki farklılık ve benzerliklerin; kelimeler yoluyla açıklanabilen imaj ve simgelerin dolaylı biçimlerle anlatılmasıdır. (Atılğan 2006, syf.154) Öze ilişkin metafora örnek olarak Jeniffer Anderson'ın 2006 yılında ürettiği 'Conversation Series' adlı eseri gösterilebilir. 'Boşluk ve negatif alan' kavramlarına gönderme yapan oturma elemanları, izleyicileri kendilerine ait olmayan bir iz içine alarak rahatsızlık hissi oluşturmaktadır. (Hemachandra ve Nutt 2008, syf.27) (Şekil 1.52)



Şekil 1.52. Jeniffer Anderson, 'Conversation Series', 2006

Joseph Beuys, insan bedeninin fizikselliğini ifade ettiği 'Fat Chair' isimli eserinde eski bir sandalye üzerine yağ-mum karışımı bir malzeme yerleştirmiştir. Beuys, eserlerinde yağ tabakasını insan bedenini simgeleyen bir metafor olarak sıklıkla kullanmıştır. (Şekil 1.53)



Şekil 1.53. Joseph Beuys, 'Fat Chair', 1964

Strüktürel veya resimsel metafor, farklı görsel imajlar arasındaki doğrudan birlikteliği kapsamaktadır. Bu yöntemle biçimlendirilmiş mobilyanın dış görünüşü bir benzetme ile belirlenmekte; tüm dengelim yöntemiyle bir nesnenin imgesine uyacak şekilde yapılandırılmaktadır. İskos-Berlin'in, 'Bunny Chair' isimli tasarımında bir tavşan figürü ile oturma elemanı formunu birleştirmesi resimsel metafor örneğidir. (Şekil 1.54)



Şekil 1.54. İskos-Berlin, 'Bunny Chair', 2012

Mobilyalarını sanatsal birer bildiri nesnesi olarak programlayan Mieke Meijer tasarımlarında endüstri yapılarından esinlenmektedir. Ürün biçimi bu noktada görüntüsel gösterge/metafor işlevi görmekte, tasarımcı eğretilme yoluyla fabrika yapılarına gönderme yapmaktadır. (Şekil 1.55)



Şekil 1.55. Mieke Meijer, 'Industrial Archeology Collection', 2010

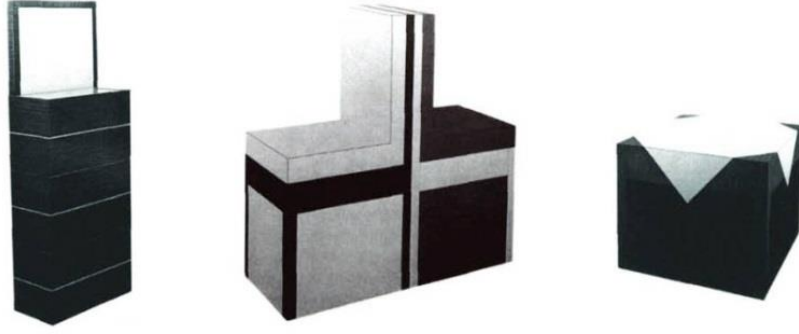
Çalışmalarında genellikle totem ve hayvan metaforlarından yararlanan Judy Kensley McKie için mobilyaları, sanatsal/heykelsi imlerle biçimlendirdiği tasarımcı çizgisinin bir ifadesidir. (Şekil 1.56)



Şekil 1.56. Judy Kensley McKie'nin çalışmaları

Mobilya formunu kavramsal mesajlar iletmek için bir bildiri nesnesi gibi programlayan tasarımcı kimliği, kimi zaman felsefi tasarımlarla özdeşleşmektedir. Mobilya metaforuyla biçimlendirdiği formika panellerle geçmişte bir yangında kaybettiği mobilya

atölyesine gönderme yapan Richard Artschwager, bu bağlamda değerlendirilebilir. Artschwager, işlevsiz kutulardan oluşan formika panelleri siyah-beyaz renklerde boyamış, geleneksel mobilyaları andıran sembollerle görsel algı yanılsamaları oluşturmuştur. (Şekil 1.57)



Şekil 1.57. Richard Artschwager'ın çalışmaları

Günümüzde felsefi tasarımlara destek veren firmalar bulunmaktadır. Bu anlamda 1993'ten beri faaliyet gösteren Droog Design, tasarımcılarla ortak çalışmalarda bulunmakta; tasarım alanındaki üretiminin yanı sıra sergi ve organizasyonlar düzenlemektedir. Firmaya ait Jurgen Bey tasarımı 'Tree-Trunk Bench', bir ağaç kütüğü üzerine farklı dönem ve stilleri tanımlayan bronz sandalye arkalıklarının yerleştirilmesiyle oluşturulmuştur. Tasarımda, bir ağaç kütüğünün de oturma işlevini karşılayabileceği vurgusu vardır; işin özü ham bir kütüğe oturmaktır; ahşap üzerine monte edilen klasik sandalye arkalıklarıyla ise doğa ve kültür arasındaki geçişe gönderme yapılmaktadır. (Şekil 1.58)



Şekil 1.58. Jurgen Bey, Droog Design, 'Tree-Trunk Bench', 1998

O halde mobilya, tasarımcı kimliği ile ilgili bilgi verebildiği gibi tasarımcının izleyiciye/kullanıcıya iletmek istediği mesajı vurgulayan bir araca da dönüşebilmektedir. Düşüncelerini ifade etmek için belli metaforlar kullanan sanatçılar ve tasarımcılar, mobilyada biçim dilini sanatsal/felsefi ifadelerinin sembolü haline getirebilmektedirler.

- *Üretim Yöntemi*

Mobilyaların üretim yöntemleri de tasarımcı kimliğini vurgulayan sembollere ve göstergelere dönüşebilmektedir. Sembolleşme, tasarımcının biçime teknik boyutta bir yenilik getirmesi ile olabileceği gibi, malzemeyi farklı bir ele alış biçimi ile de olabilmektedir. Burada önemli olan, tasarımcının üretime getirdiği farklılık ile yeni bir söylem/biçim dili geliştirmesidir.

Tasarımcı ve üretim yönteminin özdeşleşmesine, tarihte ve günümüzde pek çok örnekte rastlanmaktadır. Bunun bir örneği olan ‘Thonet’, günümüzde hala geçerliliğini koruyan bir tasarım tanımıdır. 1850’lerde geliştirdiği ahşabı buharla bükme tekniği ile tarihteki ilk endüstriyel ahşap mobilyayı üreten ve paketleyerek satan Michael Thonet, 1820’lerde yöntem üzerinde çalışmaya başlamış ve buharla bükme tekniğiyle silindirik şeklinde çubuklar kullanarak mobilyanın tüm iskeletini meydana getirmeyi başarmıştır. Tasarıma adını veren Thonet yöntemi el işine dayanan biçimleri gereksiz kılmış; standartlaşmış biçimlerin toplu üretimi kavramı ortaya çıkmıştır. Seri üretim maliyeti düşürmüş, daha geniş bir kesimin bu nitelikteki mobilyalara sahip olmasına olanak sağlamıştır. (Şekil 1.59)



Şekil 1.59. Michael Thonet, ‘Chair No:14’, 1859

19. yüzyıl'da yaşamış Amerikalı bir usta olan John Henry Belter, kontrplağı tek yönde bükerek ürettiği mobilyalarla biçim diline ve malzemenin kullanımına yeni bir yorum getirmiştir. Belter, buharda bükerek biçimlendirdiği ahşap tabakaları (kontrplağı), üst üste yapıştırdıktan sonra oymalı yüzeyler elde edecek şekilde kalıplar üzerinden biçimlendirmiştir. Neo Rokoko stiline kolay oymalar yapma mantığıyla yenilik getiren Belter, bu teknikle yeni bir biçim dili tanımlamış ve tarihe 'Belter Yöntemi' olarak geçmiştir. (Şekil 1.60)



Şekil 1.60. John Henry Belter üretimi Neo Rokoko bir koltuk, 1860

Mobilyada kullanılan malzemenin türü ve ele alınış biçimi de kimi zaman tasarımcısını tanımlayan imlere dönüşebilmektedir. Shigeru Ban'ın mimari ve ürün tasarımlarında geri dönüştürülebilir bir malzeme olan kağıdın strüktürel kullanım olanakları üzerinde yirmi yılı aşkın süredir çalışması, kağıt ve türevi malzemelerin Ban'ın tasarımcı kimliği ile özdeşleşmesine sebep olmuştur. (Şekil 1.61)



Şekil 1.61. Shigeru Ban, 'Carta', 1998

Günümüzde deneysel üretim yöntemleri ortaya koyan pek çok tasarımcı, geliştirdikleri tekniklerle anılmaktadır. Özel bir kalem vasıtasıyla havada yapılan el eskizlerini bilgisayar ortamına aktaran ve sonra Hızlı Prototipleme makinesiyle üreten Front Design geliştirdiği bu yöntemle tasarım-biçim ilişkisine yeni boyutlar katmıştır. (Şekil 1.62)



Şekil 1.62. Front Design, 'Sketch Furniture', 2005

Kullanılabilir ve sergilenebilir bir nesne olan 'Phat Knits', büyük boyutta iplik formunda sünger parçalarının örülmesiyle oluşturulmuş bir yer minderidir. Bauke Knottnerus tasarımı oturma/dinlenme elemanı, yeni bir üretim yöntemini tanımlaması nedeniyle tasarımcısıyla özdeşleşmiştir. (Şekil 1.63)



Şekil 1.63. Bauke Knottnerus, 'Phat Knits', 2009

Sonuç olarak mobilyada biçim dilini belirleyen çizgiler, felsefe/sanat/metafor kullanımı ve üretim yöntemleri, tasarımı kullanan ya da değerlendiren kişinin bilgi birikimine bağlı olarak tasarımcısını betimleyen sembollere dönüşebilmektedir. Tasarımcı kimliğinin bireysel bir sembole dönüşmesi, tasarımcının geliştirdiği yeni bir söylemle mümkündür. Bu söylem kimi zaman biçimsel/teknik, kimi zaman felsefi boyutta karşımıza çıkmakta; tasarımı ve tasarımcıyı özdeş kılmaktadır.

1.2.3.2. Kullanıcıya Ait İmler

İletişimsel özellikleri bakımından incelendiğinde mobilyaların kullanıcıya ait bilgiler ilettiği de görülmektedir. Bireysel kimlik, kurum kimliği ve toplumsal kimlik olarak üç ana başlık altında irdelenebilecek kimliksel göstergeler, mobilyalar üzerine kodlanmış şekilde karşımıza çıkmaktadır.

- *Bireysel Kimlik*

Mobilyada seçimleri etkileyen kullanıcı ihtiyaçları ve tercihlerin oluşma noktasında belli kriterlerin rol oynadığı; bu kriterlerin kullanıcının kimliğine, sosyo-kültürel yapısına, kişiliğine, yaş ve cinsiyetine, yaşam biçimine, alışkanlıklarına ve değer yargılarına bağlı olarak değiştiği görülmektedir.

Yerine göre bir tasarım kaynağı, bir iletişim kaynağı, toplu veya bireysel bir davranış kaynağı olan 'kimlik', genel anlamda 'Kişinin kendisini tanımlamasını sağlayan kültürel bir yapının göstergesi ve bir değerler sistemidir.' (Erataç, 2003) Tasarımın tercih edilme noktasında önemli rol oynayan kimlik faktörü, kullanıcının kimliği ve deneyimleri doğrultusunda karar vererek ürünü seçmesine ya da seçmemesine neden olmaktadır. Ürün seçiminde pratik işlevin yanı sıra estetik işlev olarak da tanımlanan kişisel beğenilere cevap veren imler devreye girmekte; bu göstergeler aynı zamanda ürünün kullanıcıyı da tanımlamaktadır.

Estetik beğeninın kişilere göre farklılık göstermesi, kullanıcının farklı biçimlere yönelmesinde en önemli etkidir. Buna örnek olarak, bir gencin canlı renkli mobilyalardan hoşlanması, statü sahibi birinin ofisinde klasik mobilyaları tercih etmesi gösterilebilir. Kimi modern mobilya seçerken, bir diğeri klasiğe yönelebilir. Kimi geleneklere bağlı kalırken, bir başkası yeniyi arayabilir. Farklı kullanıcı kitleleri, farklı kimlikler anlamına gelmektedir. Kullanıcı tercihleri, dolaylı olarak biçimi belirleyici rol oynamaktadır.

İmlerin estetik çeşitliliği, kimlik guruplarının alt başlıklarının detaylandırılması ile mümkündür. Tasarımların ulaşması istenen kimlik grubu/kullanıcı profili, tasarımcılar tarafından 'hedef kitle' olarak adlandırılmaktadır. Hedef kitlenin belirlenmesi, kullanıcı beklentilerine yönelik bir ürünün tasarlanması için önemlidir. 1980 yılında gençlerin

tercihine sunulmuş olan 'Wink Chair' renk ve biçimiyle hedef kitlesine ait imler iletmektedir. (Şekil 1.64)



Şekil 1.64. Toshiyuki Kita, 'Wink Chair', 1980

Hedef kitlenin mobilya biçimlerine etkisine örnek olarak Şekil 1.65'te görülen farklı yaşta kullanıcılar için tasarlanmış çalışma üniteleri gösterilebilir. Her ikisi de çalışma amaçlı tasarlanmış olsa da, rahatlık, ciddiyet ve statü kriterlerinin okunduğu ofis mobilyaları ile çocukların evde kullandığı çalışma masaları ve sandalyeleri arasında işlevsel ve biçimsel anlamda pek çok farklılık bulunmaktadır.



Şekil 1.65. Farklı kullanıcılara yönelik çalışma üniteleri

Hedef kitlenin ihtiyaçları ve tercihleri önceden tasarımcı tarafından belirlenerek biçim dili tanımlanmakta; bu noktada kimlik özelliklerini sembolize eden imler tasarım nesnesi üzerinde programlanmaktadır. Buna göre mobilyalar, kullanıcının kimlik, kişilik, yaşam tarzı, cinsiyet, yaş, sosyo-ekonomik düzey ve sosyo-kültürel konum gibi özelliklerine göre biçimlendirilmektedir.

Bireysel kimlik 'toplumun bir üyesi olarak edinilen özellikler bütünü' olarak tanımlanabilir. Kişisel kimlik (kişilik) ise 'bireye ilişkin öznel, diğer bireylerden farklı karaktere sahip duygu, düşünce, davranış, görüş, yaşam felsefesi, anlam ve değerleri

kapsayan bir kimlik kategorisidir.' (Erataç 2003, syf.86) Kişiliği belirleyen unsurlar arasında yetenek, zeka, eğitim, inanç ve geleneklerin yanı sıra, duygusal davranış gibi özellikler sayılabilir.

Bu gibi faktörler temel alınarak yapılan tasarımlar, her topluma göre değişen genel kabuller üzerinden biçimlendirilmekte ve kimliklendirilmektedir. Siyahın ciddiyeti, pembenin gençliği ve/veya çocuksuluğu ifade etmesi; dairesel, oval ve dalgalı formların kadınsı olarak tanımlanması, köşeli formların erkeklere yönelik ürünlerde yaygın olarak kullanılması, tasarım ürünlerinin çoğunda olduğu gibi mobilyada da sıkça başvurulmuş biçimsel sembollerdir.

Örneklesek; siyah renkte ve köşeli forma sahip bir koltuk olan 'mb2', maskülen hatlara gönderme yaparken, Patricia Urquiola tasarımı 'Antibodi', canlı renkleriyle ve yüzeyinde kullanılan çiçeksi dokularla feminen bir kullanıcıyı tanımlamaktadır. Sıra dışı malzemesi ve formuyla 'Anemone'un ise canlı renkleri ve sıra dışı biçimi ile gençlere yönelik bir oturma elemanı olduğunu söylemek mümkündür. (Şekil 1.66)



Mario Bellini, 'mb2', 2003



Patricia Urquiola, 'Antibodi', 2006



Campana Brothers, 'Anemone', 2001

Şekil 1.66. Farklı kimliklere yönelik mobilyalar

Yaş faktörü, mobilyada biçimin belirlenmesi ve bireysel kimliğin iletilmesi noktasında önemli rol oynamaktadır. İşlevsel anlamda bakıldığında farklı yaşlarda beliren ihtiyaçlar, farklı fiziksel özellikleri ve farklı işlev çözümlerini; estetik anlamda bakıldığında ise farklı beğenileri getirmektedir. Örneğin, yeni doğmuş ve hızlı büyüyen bir bebek için boyuna genişleyebilen bir yatak en önemli biçim belirleyiciyken; belli yaşa gelmiş ve çevresiyle iletişim kurabilen bir çocuk için yatağın estetik özellikleri (renkli/oyuncaksı olması) ön plandadır. Bu noktada cinsiyet faktörü de devreye girmekte; tasarımlar üzerinde bireysel kimlik betimleyici bir etken olarak karşımıza çıkmaktadır. Kız ve erkek çocuklarının farklı biçimlere ilgi duyduğu; kadın ve erkeklerin ise farklı tüketim davranışları gösterdikleri çeşitli çalışmalarda vurgulanmaktadır. (McDonagh, Hekkert, van Erp ve GYI 2004, syf.97) Mobilyaların hangi yaş aralığına ve

hangi cinsiyete hitap ettiğinin bilinmesi tasarımcılar için ürünleri biçimlendirme noktasında yönlendirici olmaktadır. (Şekil 1.67)



Şekil 1.67. Farklı cinsiyetlere yönelik programlanmış çocuk yatakları

Tasarımcılar çocuklara yönelik mobilyalar üretirken, onların hoşuna gidecek özelliklere sahip, sembolik işlevi ön planda ürünler ortaya koymaktadır. Bu alanda çalışan Straight Line Designs firması, çocuklara yönelik olarak ürettiği mobilya tasarımlarını fantastik formlarda biçimlendirmektedir. (Şekil 1.68)



Şekil 1.68. Straight Line Designs çocuk depolama elemanları

Basit geometrik formlardan ve tek renkten oluşan 'Mammut Chair' çocukların kolay algılayabileceği ve anlamlandırabileceği bir oturma elemanıdır. (Şekil 1.69)



Şekil 1.69. 'Mammut Chair', IKEA

Malzemede hafiflik, sembolik biçim, kolay algılanabilirlik, organik/köşesiz form, canlı renk gibi nitelikler, çocuk mobilyalarını tanımlayan özelliklerden bazılarıdır. Dikkat çekici bir renge ve forma sahip 'Mico (Monkey) Stool', aynı zamanda malzemesi ve kullanım biçimi ile de bir çocuk mobilyası olduğu bilgisini vermektedir. (Şekil 1.70)



Şekil 1.70. El Ultimo Grito, 'Mico (Monkey) Stool', 2006

Kişilerin zihinsel, bedensel ve ruhsal farklılıkları davranış biçimlerine; buna bağlı olarak da mobilya tercihlerine yansımaktadır. (Eroğlu 2000, syf.138) Örneğin, deneysel kullanım biçimleri sunan mobilyalar çoğu zaman ergonomik özellikleri için değil, yeni bir deneyim sundukları için tercih edilmektedir. Kullanıcıya daha önceki deneyimleri dışında bir kullanım biçimi sunan mobilyalardan 'Feel', vücuda göre şekil alabilen, katlanabilen, pek çok oturma/yatma pozisyonuna uyum sağlayabilen yüz yirmi adet köpük toptan oluşan bir üründür. Sunduğu farklı kullanım biçimi ile yeni bir tasarım tanımı oluşturan mobilyanın, özgür ve genç kullanıcı kimliğine ait imler taşıdığı görülmektedir. (Şekil 1.71)



Şekil 1.71. Animi Causa, 'Feel', 2005

Oturma işlevini farklılaştırarak yeni kullanım biçimleri geliştirmeye yönelik bir tasarımcı da Peter Opsvik'tir. Otururken özgürce hareket edebilmenin beden sağlığı için önemli olduğunu savunan tasarımcı, kariyeri boyunca bu özelliği sağlayabilecek alternatif oturma pozisyonları üzerinde çalışmıştır. Opsvik'in ilk olarak 1985 yılında ürettiği 'Garden Chair', 2011 yılında Norveçli firma Rybo tarafından tekrar piyasaya sürülmüştür. Firma, bu tasarımın dönen küreleri sayesinde insanı formda tuttuğu ve

rahatlattığı söylemiyle yola çıkmıştır. Tasarımın tanıtıcı görsellerinde neşeli ve ileri yaştaki insanların kullanılması da bu ifadeyi destekler niteliktedir. (Şekil 1.72)



Şekil 1.72. Peter Opsvik, 'Garden Chair', 2011

Kişiliği belirleyen unsurlardan biri olan duygu faktörü, ürünün kimliklendirilmesinde ve benzerleri arasından seçilmesinde önemli rol oynamaktadır. (McDonagh, Hekkert, van Erp ve GYI 2004, syf.8) Kişide duygu faktörü sadece ürünün estetik özellikleri ile değil, fonksiyon ve marka gibi özellikleri ile de belirlenmektedir. Duygu faktörünün mobilyalarda kullanılması; ürüne eğlence katılmasıyla, dokunsal özelliklerle, metaforlarla, imlerle, parlak, renkli, pahalı, lüks, kirli, pis, kırık öğelerle sağlanabilmektedir. Govers'e göre ürünler algılanırken, insana özgü niteliklerle özdeşleştirilmektedir. (Govers 2004, syf.11) Soğuk bir malzeme, soğuk bir kişiliğin; esnek bir nesne ise esnek bir kişiliğin ifadesi olabilmektedir. Ürünler bu yolla sosyal nesnelere dönüşmekte; sempati, antipati gibi duyguları uyandırabilmektedir; örneğin parçası kırılmış bir ürün için 'üzgün' tanımı yapılabilir. (Schifferstein ve Hekkert 2008, syf.56) Kullanıcının bu unsurlarla duygusal olarak uyarılması, kimlik ve kişilik paralelinde beğeniye dayalı tercihleri belirlemektedir. Campana Brothers, tasarımlarında duygusal uyarıcı olarak çocuksu özelliklere ve doku kullanımına oldukça sık yer veren firmalardandır. Firma, 'Banquete Chair' serisinde oyuncakları koltuk yüzeyleri oluşturmak için kullanmıştır. Bu tür mobilyalar çocuklar, gençler ve espriden hoşlanan kişiler tarafından tercih edilebilmektedir. (Şekil 1.73)



Şekil 1.73. Campana Brothers, 'Banquete Chairs', 2008

Mobilyalar kimlik ve kişiliğin yanı sıra kullanıcısının sosyo-kültürel seviyesine, ekonomik düzeyine, yaşam tarzına ve alışkanlıklarına ait imler de taşımaktadır. Aynı sosyal sınıftan, alt kültürden ve hatta aynı meslekten olan insanların bile çok farklı yaşam tarzlarına sahip olduğu düşünüldüğünde, kişinin yaşam tarzının onun faaliyetlerine, ilgilerine, fikirlerine ve bunlara paralel olarak mobilya tercihlerine ne denli etki ettiği ortadadır.

Bir davranış biçimi olarak alışkanlık, duygusal bağlanmaya yol açtığı için, var olanı korumaya yöneliktir. Örneğin ülkemizde bazı kimseler, gelenekleri yaşatmak adına evlerinde şark köşesi hazırlamaktadır. Kimi zaman aile büyüklerine ait bazı mobilyaların atılmadığı, taşıdığı manevi değerler için saklandığı görülmektedir. Büyükbabaya ait bir koltuk, anneanneye ait bir sandık, evin diğer eşyalarına uyum göstermese de hala salonda tutulmaktadır. Bu gibi örneklerde mobilyalar kişilerle özdeşleşerek, geçmişe bağlılığın bir simgesi olmakta, duygusal semboller taşıyan öğelere dönüşmektedir. Bilgin, 'çeşitli durum ve toplumlarda değişik ölçülerde olmak üzere, her bireyde eşyaya bir takım duyguları ve değerleri yükleme eğiliminin var olduğunu' söylemektedir. Bu eğilim Freud'a göre 'duygusal enerji yaratımı', K.Lewin'in alan kuramında 'topolojik değer atfetme' görüşüne bağlanabilir. (Bilgin 1983, syf.136)

Bireyler, kendileri için özel anlamlar taşıyan objelere karşı bağlılık geliştirmektedir. (Kleine ve Baker, 2004) Araştırmalar, ürünlere karşı geliştirilen bağlılığın, 'kullanışlılık/faydalanma, beğenme/zevk alma, kendini ifade etme, aidiyet hissetme/sosyal statü ve hatıra/anı' olgularıyla ilişkilendirilebileceğini göstermektedir. (Schifferstein ve Hekkert 2008, syf.430) Ürünle geçirilen zaman ve yaşanmışlıkla birlikte, bağlılık da artabilmektedir.

Ekonomik açıdan bakıldığında, kimlik grupları içerisinde mobilyanın gereksinimlere cevap vermenin ötesinde bir statü göstergesi (prestij nesnesi) olarak görülmesi, değerli malzemelerle üretilmiş, tanınmış marka veya tasarımcılar tarafından tasarlanmış mobilyaların ilgi görmesinde önemli rol oynamaktadır. Kullanıcı hangi sosyal sınıfa dahil olursa olsun, bulunduğu toplum içerisinde sosyal kabul ve saygınlık görme ihtiyacı hissetmekte; bu ihtiyacını ise kullandığı tasarımlar yoluyla gidermektedir.

İtalyan firması Edra'nın bazı klasikleşmiş mobilyalarını Swarovski marka kristaller kullanarak yeniden üretmesi ile ortaya çıkan özel koleksiyon, lüks ve gösteriş unsurlarını tercih eden kullanıcı kitlesine hitap etmektedir. 'The Diamond Collection' ile

klasikleşmiş mobilyalarına farklı bir yorum getiren Edra, bu sayede tasarımların orijinallerine de vurgu yapmaktadır. (Şekil 1.74)



Şekil 1.74. Edra, 'The Diamond Collection', 2007

Mobilyaların kullanıcı kimliğini tanımlamasına tarihte de rastlanmaktadır. 1800'lerde Fransa'da yaşamış olan Jeanne Françoise Julie Adelaide Bernard Recamier'nin, Jacques Louis David tarafından yapılan resimde üzerine oturduğu şezlong formu, ona ithafen 'Recamier' olarak anılmış; kullanıcıyı bir tasarım tanımı haline getirmiştir. (Şekil 1.75) Bu tanım halen günümüzde de benzer formlar için kullanılmaya devam etmektedir. (Uzunarslan, 2006)



Şekil 1.75. Jacques Louis David, Madame Recamier, 1800

Örnekler göstermektedir ki, mobilyalara kullanıcı kimliğine göre, toplumsal kabuller doğrultusunda çeşitli imler yüklenmektedir; kullanıcılar ise mobilya tercihlerini kendi kişilikleri, beğenileri ve ihtiyaçları paralelinde yapmaktadır. Tasarımlar bu sayede kullanıcıyı tanımlayan bireysel imlere dönüşmekte; kullanıcı profilleri böylece tasarımlar üzerinden okunabilmektedir. Mobilyaya kimlik verme noktasında kişilik, yaş, cinsiyet, yaşam tarzı, sosyo-ekonomik durum gibi parametreler önemli rol oynamakta; malzeme, renk, ölçü, biçim ve işlev ekseninde değişen göstergeler, farklı hedef kitleleri için farklı şekillerde programlanmaktadır.

- *Kurum Kimliği*

Günümüzde mobilya, firmalar tarafından kurum kimliğini tanımlayıcı biçimde kullanılabilir. Pratik işlevi olan veya olmayan; satılan, sergilenen veya firmanın tanıtıcı reklamlarında kullanılan mobilyalar, kurum veya kuruluşu, değerlerini ve söylemlerini yansıtan birer sembol olarak işlev görmektedir. Turuncu rengi kurum kimliği olarak seçen bir firmanın turuncu mobilyalar üretmesi ve sergilemesi, konuya örnek gösterilebilir. Bu durumda mobilyalar, firmanın kurumsal kimliğini vurgulayan göstergeler olarak işlev yapmaktadır.

Bugün mobilyayı kimlik tanımlayıcı bir simge olarak kullanan pek çok özel kuruluş, sivil toplum örgütü, etkinlik sahibi, film, marka ve firma bulunmaktadır. Bunların çoğu, tasarımcılarla işbirlikleri sonucunda sembol mobilyalar ortaya koymaktadır. Tasarımcı kimi zaman kendi çizgisini ürüne aktarmakta; bu durumda tasarımcı kimliği ile firma imajı aynı paydada birleşmektedir. Bunun bir örneği olan 'Empty Chair', Maarten Baas tarafından, 2010 yılında Nobel Barış Ödülü'nü kazanan Liu Xiaobo'yu onurlandırmak adına Uluslararası Af Örgütü'nün ellinci yılı için tasarlanmıştır. Merdiven biçimindeki arkılığı 5 metre yüksekliğe uzanan heykelsi oturma elemanı, gökyüzüne uzanma metaforuyla düşünce ve konuşma özgürlüğünü simgelemektedir. Baas'ın bir kurum için yaptığı bu tasarımda kendisine ait üretim yöntemlerini ve sanatsal yaklaşımını mobilyaya yansıttığı görülmektedir. Tasarımın sonradan üretilen broşları ise kişisel kullanıma yönelik sembolik objeler olarak piyasaya sunulmuştur. (Şekil 1.76)



Şekil 1.76. Maarten Baas, 'The Empty Chair', 2011

Dupont firması 2004 yılında Ron Arad'dan Corian malzeme kullanarak bir mobilya koleksiyonu yapmasını istemiş, malzemenin kolay şekillendirilebilme özelliğini ve her alanda kullanılabileceğini göstermeyi amaçlamıştır. Corian ile Ron Arad 'Oh Void 1', 'Oh Void 2' ve 'Lo-Rez-Dolores-Tabula-Rasa'yı üretmiştir. (Şekil 1.77) Sembol niteliği taşıyan bu mobilyalarla tasarımcı, malzemenin biçimlendirilebilme olanaklarını vurgulamış; ürüne bir kimlik kazandırmış ve tanıtımını yapmıştır.



Şekil 1.77. Ron Arad, 'Lo-Rez-Dolores-Tabula-Rasa' & 'Oh Void 2', 2004

Mobilya, kurumların, özel kuruluşların, sivil toplum örgütlerinin, fuar ve etkinliklerin sembolü olarak kullanılabilmektedir. Tasarımcılarla çalışan firmalar boyut, renk ve biçim göndermeleri kullanarak mobilya formunu sembolik işleviyle kurumu tanımlayan bir göstergeye dönüştürmektedir.

- *Toplumsal Kimlik*

Mobilyalar, bireysel kimlik ve kurum kimliği belirtmenin yanında, ürünü üreten ve kullanan toplumun, ülkenin kültürüne dayalı bilgiler de iletebilmektedir. Bu imler inançla, toplumsal kimlikle, etnik yapıyla ve geleneklerle olabildiği gibi, coğrafi koşullarla da ilişkilendirilebilmektedir.

Genel olarak mobilya, çeşitli sosyo-kültürel ortamlara göre farklı sistemler oluşturmaktadır. Yani mobilyalardaki farklılaşma, grupların toplumsal özelliklerine bağlıdır. Her grubun, toplumun veya toplum kesiminin yaşama biçiminin özellikleri, bu grubu ya da kesimi diğerlerinden ayırt etmeyi sağlamakta; her toplum kendi özellikleri (inançları, hayat tarzları, dünya görüşleri, ihtiyaç ve özlemleri) doğrultusunda mobilyalar üretmekte, almakta, kullanmakta ve atmaktadır.

Çağdaş sosyal bilimlerde her toplum, her grup ve hatta her birey için, az çok değişken ve birbirine bağımlı bir değerler bütünü var olduğu kabul edilmektedir. İnsan tabiatı, insan-doğa ilişkisi, zaman ve mekan anlayışı, zenginliklere verilen değer, kişiler arası ve kişi-toplum arası ilişki ve düşünceler toplumsal kimlikle ilgili değerlerdir. Buna örnek olarak ekolojik bütünlük içerisinde çevresine uyumlu bir yaşam biçimini benimseyen Doğu yaşamı gösterilebilir. Çeşitli kaynaklarda ‘insan-zaman-süreklilik’ olarak tanımlanan Doğu yaşamının öngördüğü süreklilik kavramı, doğaya uyumu beraberinde getirmektedir. Ortaya çıkan mobilyalar da, buna bağlı olarak doğaya uyumlu-ekolojik nitelik taşımaktadır.

Geleneksel Japon evlerinin iç mekanlarında kağıt sürgülü kapılar, tatami hasırı ile kaplı zeminler, yere yakın, sade ve organik malzemelerden yapılmış mobilyalar bulunmaktadır. Oturma eylemi, üzerine minder konularak kullanılan ‘zabuton’ adı verilen ayaksız sandalyelerde gerçekleşmektedir. Yer yatakları, ‘futon’ adı verilen yastıklardan ve yorganlardan oluşmaktadır. (URL-11) Bu yataklar gerektiğinde kaldırılmakta ve mekanlar başka işlevler için kullanılmaktadır. (Şekil 1.78)



Şekil 1.78. Geleneksel Japon mobilyaları

Kültürün yapısı toplumların düşünce sistemlerini ve kimliklerini, buna bağlı olarak da mobilya biçimlerini etkilemektedir. Orta Asya bozkırlarından Anadolu'ya gelmiş olan Türk boyları Anadolu'ya yerleşmeleriyle birlikte toplumsal alışkanlıklarından vazgeçmemişler; sosyal hayatlarında Batı gibi belirli yükseklikte sınırlandırıcı bir oturma sistemi geliştirmek yerine, göçebe toplumu iken kullandıkları bağdaş kurmayı ve uzanabilmeyi sağlayan, vücudun özgürce hareket ederek biçimlenmesine imkan tanıyan hasır, halı, kilim, yastık, şilte gibi esnek sistemlere ve divan gibi geniş yüzeylere yönelmişlerdir. (Özkaraman 2004, syf.22) Göçebe kültüründe mobilya taşımanın zor olması, yerinde kurulan sabit düzlemleri getirmiş; bu ise geleneksel düzende sedir gibi sabit mobilyaların doğmasına neden olmuştur. (Şekil 1.79)



Şekil 1.79. Eski Türk evinde mobilya

Toplumsal kimlikle ilişkili olarak mobilya biçimlerine etki eden bir diğer faktör de inançlardır. İnanç faktörü, eski çağlardan beri mobilyalar üzerinde kullanılan sembolleri biçimlendirmiştir; insanlar bazen kötülükten korunmak, bazen şans için, bazen de olayları denetim altına alabilmek için semboller kullanmıştır. (Zapçı 1996, syf.69) Bunun bir örneği olan geleneksel Kamerun taburesinde taşıyıcı strüktürü, üretildiği toplumda ölmezlik ve kuvveti simgeleyen timsah figürleri oluşturmaktadır. (Doğan 1984, syf.242) (Şekil 1.80)



Şekil 1.80. Geleneksel Kamerun taburesi

İnançların mekan ve mobilya biçimlenişi üzerindeki etkisine bir örnek de, Anadolu'da kültürel hayatın yerleşik düzene geçişiyle birlikte İslam'ın etkisi altında gelişmeye başlamasıdır. Bunun sonucunda toplumun yaşam mekanlarında İslam'ın kurallarına

uyum sağlayacak deęişimler meydana gelmiştir. Mimaride yer alan haremlik-selamlık bölümleri ve bu ikisi arasında iletişimi sağlayan sabit bir mobilya olan dönme dolap bunun örnekleridir. Çeyiz sandığı ve rahle de inançla bağlantılı ihtiyaçlardan doğmuştur. (Şekil 1.81)



Şekil 1.81. Türk evinde bulunan dönme dolap ve rahle

Kültürel yapı toplumların düşünce sistemlerini, buna baęlı olarak da toplumsal ve bireysel kimliklerini oluşturmaktadır. Günümüz kapitalist toplumlarında, her şey gibi toplumsal kimlikler de metalaştırılmakta; alınan/satılan/sergilenen; insanların kendilerini tanımlamakta kullandığı nesnelere dönüştürölmektedir. Bayrak gibi ulusal bir toplum sembolünün mobilya üzerinde kullanılması, toplumsal kimlięin bir tüketim nesnesi haline getirilmesinin belirgin bir örneęidir. (Şekil 1.82)



Şekil 1.82. 'U.S. Flag Folding Chair' ve Campana Brothers tasarımı 'Italian Pride Vermelha Chair'

Bazı toplumlar coğrafi konumları itibarıyla tasarım ve mobilyalarında kullanmış oldukları malzemelerle özdeşleşmiştir. Örneğin, masif ahşabı sıklıkla kullanan İskandinav tasarımcılar, iklime ve coğrafi koşullara bağılı olarak gelişen ve toplumsal bir kimliğe dönüşen işlevsel mobilyalarla öne çıkmışlardır. İskandinav ülkelerinin kimliğini tanımlayan masif ahşap mobilyaları ile geçmişte Hans Wegner ve Finn Juhl; günümüzde ise Ask Emil Skovgaard bu anlamda öne çıkan tasarımcılardandır. (Şekil 1.83)



Şekil 1.83. Finn Juhl tasarımları

Mobilyalar içinde bulunduğu topluma/ulusa/kültüre ait imlerin taşıyıcısıdır. Her toplum kendi ihtiyaçları, toplumsal kabulleri, etnik/kültürel özellikleri, coğrafi koşulları, inançları ve olanakları doğrultusunda mobilyalar üretmekte ve kullanmaktadır; değişen parametreler sonucunda farklı göstergelerle biçimlenen mobilyalar, bu sayede toplumsal kimliği tanımlayan sembollere dönüşmektedir.

2. MOBİLYANIN SEMBOLLEŞMESİ

İlk çağlardan bugüne pratik kullanım işlevi dışında pek çok kavramın taşıyıcısı; inancın, zenginliğin ve statünün ifadesi olan, tasarımcısına ve kullanıcısına ait bilgiler ileten mobilya, 20. yüzyıl'dan başlayarak hız kazanan endüstrileşme sürecine dahil olmuş; bilinçli olarak programlanan bir iletişim nesnesine dönüşmüş; tasarımcı ve sanatçılar tarafından sembol değeri ön planda tutularak tasarlanmaya başlanmıştır. Kimi zaman bir protesto aracı, düşüncelerin ve ideolojilerin ifadesi, kimi zaman toplumsal değişimlere bir tepki olarak biçimlendirilen mobilya formu; günümüzde gelişen malzeme ve teknolojilerin denendiği bir ortam, bir prototip veya estetik özellikleri ön planda heykelsi bir nesne olabilmektedir. Mobilyanın izleyiciye/kullanıcıya iletilmek isteneni vurgulayan bir araç niteliğinde tasarlanması bu çalışma kapsamında 'mobilyanın sembolleşmesi' olarak tanımlanmış ve farklı açılardan ele alınmıştır.

Sembolleştirme, somut veya soyut bir durum, kavram veya gerçeklik arasında algılanabilen bir bağ kurmak olarak tanımlanabilir. Renk, form, malzeme, boyut gibi biçimsel özellikleri programlanarak sembolleşen mobilyalar, bu yolla tasarımcının felsefik ve/veya estetik imler yüklediği, izleyicinin/kullanıcının ise bilinçaltını harekete geçiren bildiri nesnelerine dönüşmektedir.

2.1. MOBİLYANIN SEMBOLLEŞME SÜRECİ

Mobilyada iletişim işlevi, tarihteki ilk örneklerle birlikte gelişmeye başlamış; zaman içerisinde sosyal çevre ve teknolojinin etkisiyle, gereksinimler doğrultusunda biçim dilini oluşturarak günümüze ulaşmıştır. Mobilya-sembol ilişkisi, Modernizm'le birlikte tasarımın iletişim işlevinin tanımlanmasıyla bir değişim sürecine girmiştir. Bu dönem öncesinde çağın getirdiği göstergelerle biçimlenen mobilyalar, Modernizm sonrasında bilinçli olarak sembolleştirilmeye başlanmıştır.

2.1.1. Modernizm Öncesi Dönem

Tarihsel gelişim süreci içerisinde mobilya, insanın göçebelikten yerleşik düzene geçişiyle birlikte ortaya çıkmıştır. Neolitik Dönem'de ilk yerleşimlerdeki mekan düzeni, alışkanlıklara bağlı olarak sabit çözümlerden oluşmaktadır. İnsanlar, içine girildiğinde tamamen barınak amacı ile kullanılan ve mağara formundan yola çıkılarak yapılan mekanlarda duvarları ve yerleri programlayarak ihtiyaçlarını karşılamışlardır. Bu düzen, mobilya kullanımına ihtiyaç duyulmayan bir düzendir. Duvarlarda oyuklar, yerlerde çukurlar, yükselti ve aynı zamanda yapının strüktüründen kaynaklı bazı elemanlar, oturma-yatma elemanı, askı veya bölücü olarak kullanılırken, zamanla tabure ve sandık gibi mobilyalar halk tarafından işlevsel amaçla üretilen ilk mobilyalar olmuşlardır.

Sembolik anlamda ise mobilya, topluluk halinde yaşayan insanların bir lider seçmesi ile karşımıza çıkmaktadır. Toplum liderleri, dönemin inanış biçimine göre aynı zamanda tanrı soyundan geldiğine inanılan, kutsal varlıklar haline getirilmiştir. Bu noktada, liderin diğer insanlardan farklılığını ortaya koyan en önemli sembollerden biri mobilya olmuş, işlevsel olarak değil, statü göstergesi olarak hayata geçmiştir. Eğer bu bir taşsa, üzerine bir post serilmiş ve özelleştirilmek istenmiştir. Bu şekilde mobilyanın sembolleşme ve dolaylı iletişim ögesi konumuna gelme süreci başlamıştır.

Liderlerin mobilyaları genellikle inançları sembolize eden kutsal imlerle donatılmış; daha detaylı süsleme o kişiyi yüceltmek adına yapılmıştır. Tanrılaştırılan doğa güçleri mobilya üzerinde sembolik öğeler haline gelerek kullanıcının sınıfsal özelliğine/hiyerarşik kimliğine hizmet eden nitelik kazanmıştır. (Eti 1996, syf.10)

Eski çağlarda öne çıkan ilk mobilya formu olan 'taht'ın biçimi, boyutu, malzemesi ve işçiliği ile törensel anlam taşıyan bir eşya; kullanım değerinden öte bir iletişim nesnesi olduğunu söylemek mümkündür. Tahtlar kimi zaman sarayın en görkemli odasında duvardan çıkıntı yapan bir yükselti biçiminde olmuş; kralların ve soylu kişilerin yüceliğini vurgulayan; çoğu zaman da sahibi ile birlikte taşınan bireysel bir eşya olarak kullanılmıştır. (Şekil 2.1 ve Şekil 2.2) Tahtlarda fontun yüksek olması ve buna bağlı olarak ayak taburesi kullanılması, mobilyada oturanın gücünü simgeleyen özelliklerden bir diğeridir. (Oates 1981, syf.43)



Şekil 2.1. Kral Minos'un sarayında bulunan sabit taht, Girit, M.Ö.1900

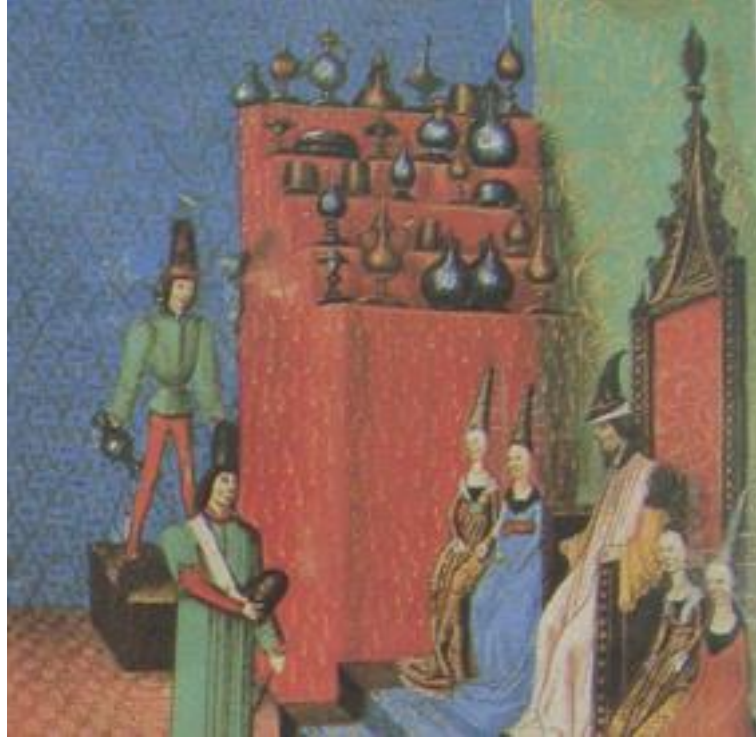


Şekil 2.2. Tutankhamun'un tören tahtı, Mısır, M.Ö.1336-1327

Mobilyada biçim, kullanılan malzeme, üst yüzey işlemi, strüktür yapısı ve semboller o dönemin koşulları hakkında bilgiler vermektedir. Oya Boyla bu dönemlerde mobilya kullanımının yalnız toplumun en yüksek katmanına, saraya mensup kişilere, saray dışındaki varlıklı ailelere, Ortaçağ'da ruhban sınıfına, varlıklı soylulara veya beylere ait

bir ayrıcalık olduğunu; sıradan insanların şehirde yaşasalar bile nadiren mobilya sahibi olduğunu belirtmiştir. (Boyla, 2011) Sıradan insanların kullandığı mobilyalar zenginlerin kullandığı formların kaba ve süslemesiz taklitleri olabilmektedir.

Orta Çağ'da mobilya, bir statü göstergesi olarak kabul edildiği ve pratik işlevi ikinci planda tutulduğu için mobilyaya sahip olmak bir kimlik gereksinimi olarak önem kazanmaktadır. (Uzunarslan, 2006) Mobilyanın statü tanımlama özelliği Eski Çağ'ı izleyen Orta Çağ'da ve ilerleyen yüzyıllarda devam etmiştir. Bu dönemlerde kullanılan bazı mobilyaların günümüz mobilyalarına yaptığı göndermeler ilgi çekicidir. Örneğin, Gotik Dönem'de görülen soyluluk sembolü 'kredans', bugünkü büfe-vitrinleri çağrıştırmaktadır. (Şekil 2.3)



Şekil 2.3. 'Kredans', 1400'ler

Mobilyanın işlevden önce statü tanımlayan özelliği Saray Stilleri dönemi boyunca gelişen teknik imkan ve malzeme seçenekleriyle, giderek incelen bir işçilik anlayışıyla devam etmiştir. Rönesans'la başlayan, Barok, Rokoko, Yeni-Klasik'le devam eden ve Ampir'le sonlanan Saray Stilleri döneminde, dünyanın her yanında edinilmiş sömürgeler sayesinde özellikle Batı Avrupa büyük bir zenginliğe ulaşmış; başlangıçta sadeliğin hakim olduğu Rönesans Dönemi mobilyaları özellikle Barok ve Rokoko Dönemleri'nde oldukça gösterişli bir tarza bürünmüştür. Dönem teknolojileri saraylarda

kullanıldığından, ortaya çıkan en gösterişli mobilyalar da saray mobilyaları olmuştur. Sosyal yaşamın gelişmesiyle birlikte mobilya türleri artmış, işlevsellik kazanmış ve giderek alt sınıflara doğru kullanımı yaygınlaşmıştır. (Şekil 2.4)



Şekil 2.4. Barok Dönem'de yaygınlaşan ve zenginliği sembolize eden koleksiyon dolaplarına iki örnek

Altın yaldızın, bitkisel motiflerin, deniz kabuklarının, karyatitlerin, heykellerin, bebek figürlerinin, sömürge devletlerden gelmeye başlayan değerli eşya ve malzemelerin mobilyalar üzerinde kullanılmasıyla tarihteki en gösterişli dönemine giren Barok stilinin ardından yaşanan; kadınsı, dalgalı çizgiler, kabartmalı yüzeyler, derin oymalar, canlı ve kontrast renklerden oluşan detaylı süsleme anlayışıyla Rokoko, Versailles Sarayı'nda kadınların baskın rol oynadığı bir dönemde ortaya çıkmıştır. Rokoko'nun kıvrımları 18. yüzyıl'ın ikinci yarısında yerini daha düz çizgilere bırakmıştır. Ancak bu stilin karakteristik özelliği olan kabriol ayaklar günümüzde klasiğin sembolü olarak hala kullanılmaktadır.

Yeni-Klasik Dönem'de, popüler olan Antik Yunan ve Roma biçimleri kullanılmaya devam ederken, Saray Stilleri'nin sonuncusu olan Ampir ile birlikte ihtilali anımsatan milli simgelerin, bayrak renklerinin ve askeri sembollerin öne çıkmasıyla mobilyalar, ulusun askeri kimliğini tanımlayan nesnelere dönüşmüştür. Görüldüğü gibi stilleri ve dönemlere ait modaları belirleyen temel oluşum sosyal çevre ve toplumsal hareketlerdir. Dönem özelliklerine bağlı olarak semboller değişmekte, soyluluk ve statü kavramları farklı imlerle özdeşleşerek varlığını sürdürmektedir.

Mobilyada iletişim işlevi Saray Stilleri boyunca dönem ustasının geliştirdiği bir teknikle veya kullanıcı kimliğinin sembolleşmesiyle olabilmekteydi. Rejans Dönemi'nde André-Charles Boulle'un yüzeylere girift metal çizgilerden desenler işleyerek geliştirdiği yöntem, Rokoko Dönemi'nde Thomas Chippendale'in işlevsel Çin etkili mobilyaları, Neoklasik Dönem'de Thomas Sheraton'ın form çeşitliliğine sahip sandalye arkalıkları; mobilyaya iletişim özelliği kazandırarak ustasını tanımlayan sembollere dönüşmüştür. (Şekil 2.5)



Şekil 2.5. Sheraton Stili sandalye arkalıkları

Saray Stilleri kendine özgü bir başkalaşım süreci geçirirken; halk pratik işlevi olan mobilyalar kullanmış; gösterişi değil, kullanışlılığı ön planda tutmuştur. Genellikle yerel ağaçlardan, ucuz malzemelerden ürettikleri sade, işlevsel ve dayanıklı mobilyaları inançları ve zanaatları doğrultusunda sembollerle biçimlendirmişlerdir. (Şekil 2.6)



Şekil 2.6. A.B.D.'de bir inanç grubu olarak 1780 ve 1890 yılları arasında yaşamış olan Shaker'ların inançlarını ve sade yaşam tarzlarını sembolize eden bir mobilya

Endüstrileşme hareketleri öncesinde ürünler zanaatkarlar tarafından geleneksel yöntemlerle denenerek geliştirilmekte; lonca sistemi içerisinde el işçiliği ile oldukça uzun sayılabilecek sürelerde üretilmekteydi. Yüzyıllardır mobilya üretiminde etkinliğini sürdüren lonca sisteminin Fransız İhtilali sonrasında yaşanan endüstriyel gelişmelerle birlikte yok olması, mobilya üretimindeki güçlü denetim sistemini de ortadan kaldırmıştır. 19. yüzyıl'da değişen yaşam koşulları ihtiyaçları değiştirmiş, bu ortam mobilyanın sembol dilini de etkilemiştir.

Yüzyılın ikinci yarısından başlayarak hızla artan endüstrileşme çabaları ile yeni iş makinelerinin kullanılmaya başlanması, saraylarda kullanılan stillerin mobilyaya uygulanmasını kolaylaştırmıştır. Fabrikalaşmayla birlikte seri olarak üretilen pek çok mobilya artan talepleri karşılama telaşı içerisinde biçimsel özellikleri göz ardı edilerek tüketiciye sunulmuştur. Uzun sürelerde üretilen prestij unsuru saray mobilyalarının benzerleri, kısa sürede üretilerek burjuvanın statü sembolü haline gelmiştir. İletişim ve matbaa alanındaki gelişmelere de paralel olarak tasarımda ortaya çıkan seçmecilik anlayışı 'eklektisizm' olarak tanımlanan bir dilin yerleşmesine neden olmuştur. (Uzunarslan 2006, syf.62) (Şekil 2.7)



Şekil 2.7. Neo-Gotik mobilyalar, Strawberry Hill House

19. yüzyıl'ın sonlarına gelindiğinde aydınlar arasında eklektik tutuma duyulan tepkiler sonucunda bugünkü anlamıyla tasarım, biçim ve işlev tartışmaları gelişmeye başlamıştır. Hem endüstriyi destekleyenler, hem de el sanatlarını sürdürmeye çalışan sanatçılar aynı zamanda 'doğru biçim' arayışına girmişlerdir. Endüstriyel yöntemlerin gelişmesi, geleneksel olandan farklı olarak 'üretilmeden önce tasarlanmış' mobilyaları kullanıcıyla buluşturmaya başlamıştır. Tasarım tanımının, sembollerin ve üretim

yöntemlerinin deđiřtiđi bu süreçteki arayışlar, El Sanatları Hareketi etkisinde gelişse de, 20. yüzyıl'ın ilk çeyreğinde Modernizm olarak tanımlanan ve yansımaları günümüze kadar sürecek olan bir tasarım anlayışının doğmasına neden olmuştur. (Şekil 2.8)



Şekil 2.8. Josef Hoffmann'ın Modernist felsefeyle ürettiđi mobilyalar

2.1.2. Modernizm Sonrası Dönem

19. yüzyıl'ın sonlarında gelişen El Sanatları Hareketi'ni izleyen yirmi yıl boyunca 'Art Nouveau' (Yeni Sanat) çizgileri ile buluşan Avrupa'da, 1910'lardan başlayarak süsün ayıp sayıldığı, temel forma önem veren ve soyutlama ile biçimlenen Modernist anlayış etkili olmaya başlamıştır. (Greenhalgh 1990, syf.11) 'Doğru tasarım'ın tarif edilmeye çalışıldığı ve tasarımların kuralcı bir yaklaşımla ele alınmaya başlandığı bu dönemle birlikte endüstriye yönelim hızlanmıştır. Modernistler, Birinci Dünya Savaşı sonrasında yeniden yapılanma sürecinde endüstrileşmenin de etkisi ile çalışma alanlarını genişletmişlerdir. (Fiell, 2002) Tasarımda toplumsal sorunlara eğilme, gerçekçi davranma ilkeleri doğrultusunda tasarımın biçim dili de deđişmeye başlamıştır. Gerrit Rietveld hem biçimsel, hem fonksiyonel anlamda De Stijl ideallerini ortaya koyan 'Red and Blue Chair' isimli mobilyasını 'Toplumda eşitlik, tasarımda dürüstlük' ilkelerinin bir bildirisi olarak üretmiştir. (Şekil 2.9)



Şekil 2.9. Gerrit Rietveld, 'Red and Blue Chair', 1923

Modernizm Dönemi mobilyalarında yalınlık, işlevselik ve malzemenin karakterine uygun biçimlendirme 'temel tasarım' kurallarına uygun olarak ön plandadır; dönemin biçim dili rasyonel, geometrik ve soyuttur. (Küçükerman 1978, syf.71) Bu dönemin mobilyalarında iletişim işlevi, süs öğelerine gereksinim olmadan mobilyanın yapısı ile sağlanmaktadır ve tasarımlarda bir işlevsellik imajı vardır. Rus konstrüktivistlerin tanımı ile estetik denge; bütünün parçaları arasındaki orantılar, doku, biçim, renk ve parlaklık gibi öğelerle bir bütün olarak ele alınmıştır.

Tasarım kimliğinin öne çıktığı Modernizm Dönemi ile birlikte kullanıcı profilinin kimlik tanımları da değişime uğramış; bu anlayışın sembollerine dönüşen form ve çizgiler toplumsal, politik ve ekonomik boyutta tercihleri yönlendirmiştir. Özellikle İkinci Dünya Savaşı sonrası teknoloji ve biyoloji alanındaki gelişmeler; yeni metal alaşımları, eskisinden daha nitelikli kontrplak-yonga levha türleri ve çeşitli sentetik malzemeler bu yeni biçim dilini desteklemiştir. Kapitalist ekonomik koşulların gerektirdiği yönde, kullanıcının isteklerine göre şekillenen tasarımlar hayata geçirilmeye başlanmıştır. Özellikle plastik malzemelerin gelişimiyle form özgürlüğü kazanan mobilyalar artık sınırlamalar olmadan üretilebilmektedir. Gaetano Pesce tasarımı 'Donna' koltuğu, özgün sembolik bir anlatımın 1960'ların düşünce ve üretim tarzı ile bütünleştiği bir örnektir. (Şekil 2.10)



Şekil 2.10. Gaetano Pesce, 'Donna', 1969

1960'lı yıllarda önce İngiltere'de ardından da A.B.D'de ortaya çıkan ve sembol olarak günlük hayattan imgeleri kullanan Pop Art (Popüler Sanat) ile çoğu plastik malzemeden, renkli, eğlenceli, oyuncaksı mobilyalar; dönemin popüler konularını anımsatan alaycı, isyankar tasarımlar piyasaya sürülmüştür. Modernizm'le birlikte gündeme gelen yüksek kültür, sadelik, akılcılık ve işlevsellik anlayışı yerini halkın beğenilerine, görselliğe, kuralsızlığa, şakacılığa ve aykırılığa bırakmaya başlamıştır. (Şekil 2.11)



Şekil 2.11. Gufram Capitello, 'Easy Chair', 1971

1960'lı ve 70'li yıllarda tasarımda kuralcı yaklaşımları reddeden, bireyin hak ve özgürlüklerini ön planda tutan bir yaşam biçimini hedefleyen popüler anlayış, mobilyada biçim dilini etkileyerek sembollerin değişmesine yol açmış; tasarımcıların iletişimi temel alan nesnelere yönelmesine sebep olmuştur. Bu yıllarda ortaya çıkan Archizoom ve Superstudio gibi radikal tasarım grupları Modernizm'e karşı geliştirdikleri sembol tasarımlarını izleyiciye ve kullanıcıya sunmuşlardır. (Şekil 2.12 ve Şekil 2.13)



Şekil 2.12. Archizoom tasarımı 'Mies Chair'
Modernist görüşün bir eleştirisi niteliğindedir, 1969



Şekil 2.13. Kullanıcı deneyimlerini ön planda tutan Verner Panton tasarımı 'Visiona 2', 1970 ve 'Pratone', 1971

1980'lerde deneysel çalışmalarla tasarım dünyasındaki kargaşaya bir çıkış yolu aramayı, tabulaşmış konuları irdelemeyi, o dönemde Modernizm'in dayandırıldığı bilimsel temellerin geçersizliğini kanıtlamayı ve felsefi açıdan yeni bakış açıları getirebilmeyi amaçlayan Post-Modernist tutum, tasarımı bir 'iletişim aracı' olarak tanımlamış ve mobilyaları bildiri nesnelere dönüştürmüştür. (Şekil 2.14 ve Şekil 2.15)



Şekil 2.14. 'Proust Armchair', Alessandro Mendini tarafından sınırları yıkmak amacıyla Rokoko bir koltuğun pointilist şekilde boyanmasıyla yapılmıştır, 1978.



Şekil 2.15. Ettore Sottsass'ın tarihi/kültürel semboller taşıyan 'Carlton Bookcase' isimli tasarımı, 1981

Post-Modernizm ile hareket eden Alchimia ve Memphis grupları, tarihi ya da geleneksel olana gönderme yapan tasarımlarla biçimi ve anlamı fonksiyondan daha önde tutmuşlardır. (Zongür 2008, syf.92) (Şekil 2.16)



Şekil 2.16. Hans Hollein'in Memphis grubu içerisinde yapmış olduğu 'Marilyn Sofa', 1981

1990'lı yıllar ve 2000'lerin başlarında yaşanan gelişmeler tasarımda High-tech, Zanaatin Uyanışı, Sürdürülebilirlik, Minimalizm, Organik Tasarım gibi yönelimleri desteklemiş, bu süreçte sembolik değeri olan pek çok mobilya üretilmiştir. (Şekil 2.17)



Şekil 2.17. Frank Gehry'nin mukavva malzeme kullanarak ürettiği 'Cardboard Furniture', 1983

Günümüzde endüstriyel ve teknolojik gelişmeler işlevsel olanı hızla hayata geçirmiş olsa da iletişim amaçlı tasarım olgusu güçlenerek devam etmektedir. Marshall McLuhan'ın (1964) 'Araç mesajdır.' sözü; Butter ve Krippendorff'un (1989) 'Tasarım, nesneleri anlamlandırmaktır.' ifadesi ve Harmut Esslinger'in (2006) 'Form, duyguyu izler.' deyişi, Sullivan'ın 'Biçim işlevi izler.' sloganına karşı tasarıma yeni bakış açıları getirmiştir. (Boradkar 2010, syf.127) Malzemelerin ve üretim yöntemlerinin farklılaşmasına bağlı olarak değişen form ve strüktürler, klasik sembollerin de anlamını değiştirmiştir. Bugün mobilya, kimi zaman tasarımcı kimliğini yansıtan imlerle; kimi zaman bireysel tercihlere cevap veren sembollerle kullanıcıya pratik ve estetik boyutta sınırsız alternatif sunabilen bir iletişim nesnesi olarak programlanmaktadır.

2.2. OTURMA ELEMANI FORMUNUN SEMBOLLEŞMESİ

Sembolleşen mobilyalar incelendiğinde, oturma elemanı üzerine yapılan çalışmaların, diğer mobilya türlerine oranla sayıca daha fazla olduğu görülmüştür. Tarihsel süreç içerisinde 'oturma elemanı' baştan beri toplumsal hiyerarşiyi yansıtan bir sembol niteliği taşımaktadır. Buna örnek olarak, İlk Çağ'da yüksek bir taş veya ağaç kütüğünü oturma elemanı olarak kullanan kabile liderleri gösterilebilir. (Opsvik 2009, syf.22) Önceliği işlev değil, statünün gösterilmesi olan tahtlar, geçmişte kralların, zenginlerin ve soylu kişilerin yüceliğini vurgulamak adına kullanılmış; sahipleri için kullanım değerinden öte birer iletişim aracı olmuşlardır. Antik Mısır'da firavunun yüksek bir taht üzerinde dik biçimde oturarak kendini alt sınıftan ayırdığına; aynı zamanda tanrısal güçlerle iletişim kurduğuna inanılmıştır. Antik Roma'da aile yemekleri hiyerarşik bir düzene sahiptir;

baba koltukta, anne sandalye üzerinde, çocuklar ise taburede oturmaktadır. (Gloag 1966, syf.74) Günümüz mekanlarında oturma elemanı halen, patron ile çalışan, kadın ile erkek, yaşlı ile genç arasındaki farklılığa gönderme yapan biçimlerde kullanılabilmektedir.

Statü nesnesi olmasının yanında oturma elemanı, insana ait sosyal çevrede geçmişten beri en yaygın kullanılan mobilyadır. Okul sandalyesi, ofis sandalyesi, salıncaklı sandalye, insan hayatının farklı dönemlerinde hala aktif olarak rol oynamaktadır. Bu denli sık kullanılan bir mobilya türü olması, sandalyeyi pratik kullanım değerinin haricinde de anlamlar taşıyan bir nesne haline getirmiştir. Paul Thomas, 'Social Portrait as a Chair' adlı makalesinde bu durumu şöyle örneklemektedir: 'Kral tahtı, piskopos koltuğu, yargıç koltuğu gibi toplumda statü belli eden örnekler, insan bilincinde oturma elemanının diğer mobilyalardan daha sembolik bir yere sahip olduğunu göstermektedir.' (URL-12) Davis'e göre insanlar sosyal kimliklerini nasıl giyimle ifade edebiliyorsa, sandalye seçimleriyle de kendilerini ifade edebilmektedir. (Davis, 1992) Sosyologlar, oturma elemanını sosyal rütbe ve modern kimliğin bir göstergesi olarak tanımlamıştır. (Laumann ve House, 1970) İngilizce'de bulunan 'Chairman', 'The Chair of..' gibi başkanlık statülerinin, oturma elemanı ile özdeşleştirilmesi ilgi çekicidir.

Opsvik, oturma eylemini, ayakta durma ve yatma arasındaki pozisyon olarak tanımlamış ve oturmanın kültürden kültüre, dönemden döneme değişen özelliğine vurgu yapmıştır. (Opsvik 2009, syf.18) Oturma elemanının içinde bulunduğu çevrenin sosyo-kültürel seviyesini, malzeme ve teknoloji düzeyini, estetik özellikleriyle en iyi yansıtan/bildiren nesne olduğunu Byars 'New Chairs' isimli kitabında belirtmiş; konuya örnek olarak zamanının üretim teknolojisinde çığır açan Thonet tasarımlarını, Bauhaus Dönemi çelik borulu mobilyalarını ve 1960'ların sembolü Panton Sandalyesi'ni göstermiştir. (Byars 2006, syf.157) (Şekil 2.18)



Şekil 2.18. Farklı dönemleri tanımlayan oturma elemanları

İçinde bulunulan dönemin stil ve malzeme özelliklerinin mobilyaya yansması noktasında Keil şu yorumu yapmaktadır: 'Bir stil veya malzeme ortaya çıktığında genelde ilk olarak oturma elemanı üzerinde denenmektedir; bunun nedeni yeni malzemenin insan ölçülerine yakın olan bu form üzerinde kolaylıkla uygulanabilmesidir. Böylece pazara tanıtım süreci insanların doğrudan dokunabileceği, deneyebileceği boyutta bir ürünle olmaktadır.' (Yalçın Usal 2004, syf.3) Dolayısıyla, mobilya yeni malzemelerin geliştirilmesi noktasında önemli rol oynamaktadır. Karbon fiber malzeme kullanılarak Robby Cantarutti tarafından tasarlanmış ve Las Vegas'ta düzenlenen Hospitality Design 2012 fuarında sergilenmiş olan 'Manta Chair', bu bağlamda incelenebilir. (Şekil 2.19) Oldukça dayanıklı olması nedeniyle çok ince kesitlerde üretilen karbon fiber, son yıllarda tasarımcıların ilgisini çekmektedir; bu malzemenin kullanım olanaklarını denemek üzere üretilen çok sayıda oturma elemanı bulunmaktadır.



Şekil 2.19. Robby Cantarutti, 'Manta Chair', 2012

Mimarlar ve tasarımcılar oturma elemanına heykelsi bir bakış açısıyla yaklaşmış; bu formu kesişen düzlemlerin ve formların bir kompozisyonu olarak algılamış; hatta kimi zaman tasarladıkları yapıların küçük bir modeli olarak görmüşlerdir. İngiliz mimar Peter Smithson, 'Bir sandalye tasarladığımızda, aslında bir şehir tasarlarız. Bir Mies Sandalyesi, aslında bir Mies Şehri'dir.' demiştir. (Anderson 2010, syf.6) Oturma elemanı formu mimari gibi üç boyutludur, karmaşıktır ve sembolik işlevinin yanı sıra, mantığa dayalıdır. Overy, sandalyeleri modern mimari ile ilişkilendirirken, 'bedenin stilize edilmiş bir metaforu; insan vücudu ile modern mimarinin soyut, geometrik biçimi arasında bir form' tanımını yapmıştır. (Overy 1994, syf.34) Modernizm Dönemi'nde ve sonrasında ortaya çıkan stiller genellikle hep oturma elemanları üzerinde sergilenmiş, güncel malzemeler ve üretim teknikleri ilk bu form üzerinde denenmiştir. (Conrads, 1970) Alchimia ve Memhis gibi karşıt tasarım grupları, kavramsal/ideolojik söylemlerini birer bildiri nesnesi niteliğindeki oturma elemanlarına yansıtmışlardır. (Şekil 2.20) Scully, bir oturma elemanını değerlendirme ölçütlerini 'işçilik, bedenle ilişki ve iletişim

özelliği' olarak tanımlamıştır. Scully'ye göre 20. yüzyıl sandalyeleri, zanaat ve malzeme ile iç içedir; bu tasarımların sembolik yönü de oldukça kuvvetlidir. (Scully 1992, syf.64)



Şekil 2.20. Alessandro Mendini, Studio Alchimia, 'Redesign Thonet', 1979

Oturma elemanı, tasarımcıların bireysel tasarım süreçlerinde farklı üretim teknikleri deneme noktasında da sıklıkla tercih ettikleri bir formdur. Tasarımlarında metacrylate adı verilen plastik şeritlerden oluşan bir malzeme ile çalışan Jacopo Foggini, yüksek derecelerde ısıtarak elde ettiği bu yarı geçirgen malzemeyi bir oturma elemanı üzerinde denemiştir. (Şekil 2.21)



Şekil 2.21. Jacopo Foggini, Edra, 'Alice Armchair', 2011

Oturma elemanı bir kişinin kimliğini vurgulayan biçimde kullanılabilir. Fotoğrafçılar kimi zaman portre çekimlerini kişiyi özel bir sandalyeye oturtturarak yapmaktadır. Eliza Cook, 'The Old Armchair' isimli şiirinde annesini, eskiden oturduğu ve onunla özdeşleştirdiği bir koltuk yoluyla anlatmıştır. Ressamlar sandalye formunu sıklıkla bir kişiyi veya kişinin hayatına dair bir şeyi anlatmak için kullanmışlardır. (Cranz 1998, syf.17) Vincent van Gogh, 'Vincent's Chair with His Pipe' adlı tablosunda

resmettiği eski köylü sandalyesi ile kendisini sembolize etmiştir. (Danto, 1988) (Şekil 2.22)



Şekil 2.22. Vincent van Gogh, 'Vincent's Chair with His Pipe', 1888

Dönemsel, ideolojik ve biçimsel zemin değişse de, oturma elemanının sembol olma özelliği geçmişten günümüze dek hiç değişmemiştir. Sembolik değerinin anlaşılması, 20. yüzyıl ortalarından itibaren bu ikonun farklı bağlamlarda pek çok sanat eserinde ve tasarımda kullanılmasına yol açmıştır. Amerikalı çizimci Saul Steinberg bazı çizimlerini oturma elemanları üzerine yapmıştır. (Şekil 2.23)



Şekil 2.23. Saul Steinberg'e ait çalışmalar

Marcel Duchamp 'Dada' olarak isimlendirdiği deneysel tasarım anlayışında iki farklı nesneyi bir araya getirirken oturma elemanı formunu kullanmıştır. Dadaistler, Birinci Dünya Savaşı sonrası yaşanan toplumsal yıkımın maddi ve manevi boyutuna dikkat çekmişler ve tepkilerini sanatı reddettikleri eserleri ile ortaya koymuşlardır. Bir mutfak taburesi üzerine yerleştirdiği bisiklet tekerleğinden oluşan eseri ile Duchamp, hangi koşullar altında bir nesneyi sanat olarak algıladığımız konusunda farkındalık uyandırmak istemiştir. Pratik kullanım değeri taşıyan tasarımların işlev değiştirerek

izlenim değeri olan sergi nesnelerine dönüşmesi, o günden beri pek çok sanatçı ve tasarımcıya esin kaynağı olmaktadır. (Şekil 2.24)



Şekil 2.24. Marcel Duchamp, 'Bicycle Wheel', 1913

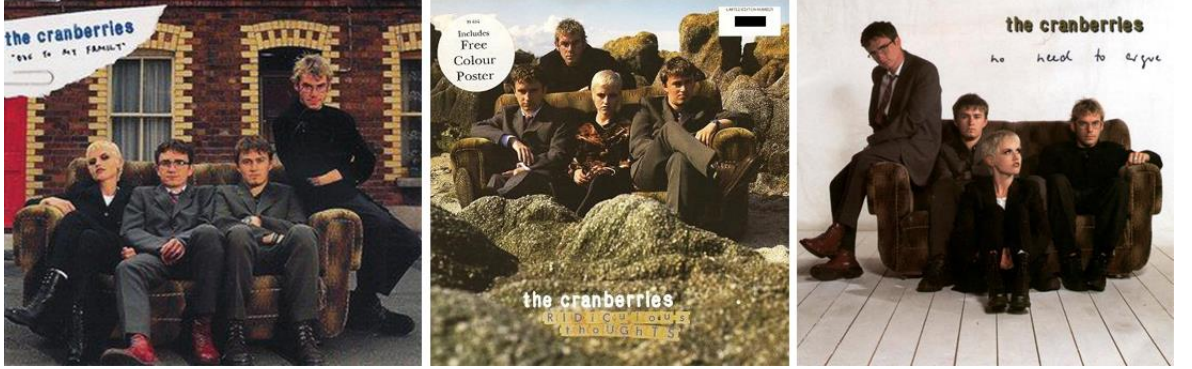
Toplum bilincinde pek çok karşılığı olan oturma elemanı, cezalandırma ile de ilişkilendirilmiş bir formdur. Oturma elemanı, statü ile özdeşleşen bir nesneyken, elektrikli sandalyede soğuk bir malzeme ile tamamen ölüme gönderme yapan boyuta gelmiştir. Bu noktada başka bir form yerine oturma elemanının kullanılması dikkat çekicidir. Elektrikli sandalyenin toplum bilincinde ikonlaşarak cezalandırmanın bir simgesi halini alması, sanatçıları da bu konuda çalışmaya itmiştir. Andy Warhol, ölüme gönderme yapan çalışmalarında metafor olarak elektrikli sandalye imgesini kullanmıştır. (URL-13) (Şekil 2.25)



Şekil 2.25. Andy Warhol, 'Big Electric Chair', 1967

Günümüzde oturma elemanı formunun albüm kapakları, heykel ve enstalasyon çalışmalarında, modada ve hatta arazi sanatı gibi pek çok alanda bir sembol olarak kullanıldığı görülmektedir. 1993 yılında çıkan ilk The Cranberries albümünün

kapağında grup elemanları, eski ve hasarlı bir koltukta oturmaktadır. Bu ilk albümün başarısından sonra çıkan diğer albümlerin kapaklarında grup, para ve şöhretin onları değiştirmedeğini vurgular bir şekilde yine aynı eski koltuğun üzerindedir. (Şekil 2.26)



Şekil 2.26. The Cranberries albüm kapakları

Anderson, sandalye formunun sırtlık, kolçaklar, ayaklarla birlikte insan bedenine en yakın ve antropometrik ölçülerle en ilişkili mobilya olduğunu söylemiştir. (Anderson 2010, syf.6) Mobilyayı sanatsal bakış açısıyla yorumlayan Meksikalı heykeltıraş Alejandro Colunga Marin'in, insan figüründen yola çıkarak biçimlendirdiği heykellerinde oturma elemanı formunu kullanması bu ilişkiyi örneklemektedir. (Şekil 2.27)



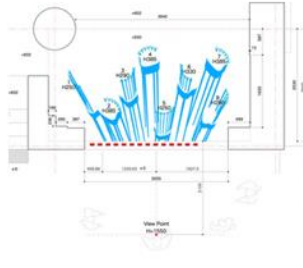
Şekil 2.27. Alejandro Colunga Marin tasarımları

Tasarımlarında Thonet Sandalyesi'nin sembolik formunu kullanarak kendini ifade etme yoluna giden Pablo Reinoso'ya göre oturma elemanı formu tasarımcılar için bir fetiş objesidir. (URL-14) 2000'li yıllardan beri bu form üzerinde çalışan Reinoso, nesnenin pratik işlevini yok ederek biçimini, ölçeğini, işlevini değiştirmekte, estetik ve kavramsal düzlemde yeni sınırlar çizerek heykelsi bir nesneye dönüştürmektedir. (Şekil 2.28)



Şekil 2.28. Pablo Reinoso'nun giyilebilir Thonet Sandalyeleri'nden oluşan 'Thoneteando' Serisi, 2007

Japon moda markası Issey Miyake'nin Tokyo'da bulunan dükkanı için bir enstalasyon hazırlayan Yoichi Yamamoto Architects, bu çalışmasında geleneksel yemek masası sandalyelerinin arkalıklarını vitrin zeminine yerleştirilmiş, sandalyelerin font ve ayak kısımlarını ise yere uyguladığı grafiklerle oluşturmuştur. '2D/3D Chairs' isimli bu çalışmada zemin üzerinde bulunan iki boyutlu grafikler farklı açılardan farklı perspektifler sunarak göz yanılsamaları yaratmaktadır; değişik açılarla zemine monte edilmiş sandalye arkalıkları ise ürünlerin teşhir edilmesinde kullanılmıştır. (Şekil 2.29)



Şekil 2.29. Yoichi Yamamoto Architects, '2D/3D Chairs Installation', 2011

Dennis Oppenheim tasarımı 'Chair/Pool', Litvanya'da bulunan açık hava müzesi Europos Parkas'da 1996 yılında inşa edilmiş olan koltuk formunda bir havuzdur. 2 ton su alan 'Chair/Pool' heykeli, 300 metre çelik boru kullanılarak üretilmiştir. (Şekil 2.30)



Şekil 2.30. Dennis Oppenheim, 'Chair/Pool', 1996

Oturma elemanı formunda bir aydınlatma elemanı olan 'Holey Chair', beyaz akrilikten üretilmiş strüktür içine yerleştirilmiş LED aydınlatma ünitelerinden oluşmaktadır. Takeshi Miyakawa tasarımı aydınlatma elemanının farklı boyutta alternatifleri bulunmaktadır. (Şekil 2.31)



Şekil 2.31. Takeshi Miyakawa, 'Holey Chair', 2010

Oturma elemanını kaybolan değerleri anımsatmada kullanan Çinli sanatçı Ai Weiwei, Almanya'da sergilediği 'Fairytale' isimli enstalasyonunda Ming ve Qing Hanedanlığı'na ait bin bir adet sandalyeyi yan yana dizmiş; bu yolla Çin'in kültürel değişimine ve değerlerinin kayboluşuna gönderme yapmıştır. (Şekil 2.32)



Şekil 2.32. Ai Weiwei, 'Fairytale', 2007

Tarihi mekanlarda ve kiliselerde yaptığı enstalasyonlarda oturma elemanlarını kullanan Japon sanatçı Tadashi Kawamata Paris'te gerçekleştirdiği 'Cathédrale De Chaises' ve 'Le Passage Des Chaises' isimli sergilerinde, sandalyeleri birer yapı taşı gibi üst üste dizerek anıtsal mekan kurguları oluşturmuştur. (Şekil 2.33)



Şekil 2.33. Tadashi Kawamata, 'Cathédrale de Chaises', 2007 ve 'Le Passage des Chaises', 1997

2003 yılında düzenlenen 8. Uluslararası İstanbul Bienali kapsamında Doris Salcedo tarafından yapılan 'Installation' isimli çalışma, oturma elemanının kamusal sanat alanında kullanımının bir diğer örneğidir. Bin beş yüz elli adet sandalyeyi Karaköy'de bulunan iki bina arasında bulunan boşluğa yerleştiren Salcedo, bu çalışma ile savaş, karmaşa ve yokluk kavramlarına gönderme yapmıştır. (Şekil 2.34)



Şekil 2.34. Doris Salcedo, 'Installation', 2003

Bir mobilya firmasının Martino Gamper'den Londra Tasarım Festivali 2009 için bir enstalasyon gerçekleştirmesini istemesi sonucunda tasarımcı, bu firmaya ait sandalyelerle Victoria and Albert Museum'ın avlusunun üzerinden geçen iki kemer oluşturmuştur. (Şekil 2.35) Gamper'in tasarladığı bu kemer aslında eski bir geleneğe gönderme yapmaktadır. (URL-15) Viktorya Dönemi İngiltere'sinde pek çok kasaba özel kutlamaları için -genellikle o yeri sembolize eden nesnelerle- kemerler inşa etmiştir; High Wycombe kasabasında Sandalye Üreticileri Derneği tarafından yapılmış olan kemer bu geleneğin bilinen en eski örneklerindendir. (URL-16) Sandalyelerden oluşan bu yapı, 1877 yılında Kraliçe Viktorya'nın Kont Disraeli'ye Hughenden Manor'da yaptığı ziyaret sırasında ortaya konmuştur. En altta Windsor ve baston oturumlu sandalyeler yer almaktadır; kemerin en üstünde ise belediye başkanının kırmızı kadife kaplı ve şehrin yıldızlı armasının olduğu sandalyesi bulunmaktadır. High Wycombe'da o tarihten bugüne pek çok sandalye kemeri inşa edilmiştir. (Şekil 2.36)



Şekil 2.35. Martino Gamper enstalasyonu, Londra Tasarım Festivali, 2009



Şekil 2.36. High Wycombe'da 1877 ve 2000 yıllarında kurulmuş sandalye kemerleri

Yapılan arařtırmalar sonucunda oturma elemanı formunun gemiřten bugüne pek ok alanda sembolik bir nesne olarak kullanıldıđı grlmřtr. Kimi zaman dnemin malzeme ve biim olanaklarının denendiđi, ideolojilerin yansıtıldıđı, kimi zaman stat, otorite ve soyluluđun gsterildiđi bir ara olan oturma elemanının, iřlevinin tesinde bir sembole dnřmesi noktasında bireyle ve kltrle kurduđu yakın etkileřim nemli rol oynamaktadır.

2.3. SANATSAL VE FELSEFİ BİR NESNE OLARAK MOBİLYA

Sembolleřen mobilya genel anlamda -pratik kullanım iřlevi olsun ya da olmasın- bir sanat ve iletiřim nesnesidir. Detaylı incelendiđinde ise biimle grsel ve dřnsel boyutta iliřki kuran sembolleřen mobilyaların 'sanatsal ve felsefi' bařlıkları altında deđerlendirilebileceđi grlmřtr.

Bu noktada nesnenin hangi mantık ve deđerlere gre oluřtuđu; estetiđin mi, dođruluđun mu, uyumun mu, karřı ıkıřın mı, yeni bir bakıř aısının mı, iřlevselliđin mi arandıđı nem tařımaktadır. Kimi zaman bir nesne bunların tmn, bazen ise sadece birini karřılayabilecek zelliklere sahip olmaktadır. Sanatsal imlerle sembolleřen mobilyalarda bu, ađırlıklı olarak estetik zelliklerdir. Felsefi imlerle sembolleřen mobilyalar ise kavramsal/mesaj ierikli gstergeler tařımaktadır.

2.3.1. Sanatsal İmlerle Sembolleřen Mobilyalar

Sanatsal imlerle sembolleřen mobilyalar, tasarımcının estetik bakıř aısını yansıtmak iin mobilya formunu kullandıđı sanat/zanaat rnleridir. Pratik kullanımı olsun ya da olmasın bu tasarımlarda kavramsal bir yaklařım n planda deđildir; mobilyalar daha ok estetik btnlđ oluřturan ilkelere gre dzenlenmektedir.

Akyz'e gre 'İster insan eliyle bir amaca ynelik olarak retilmiř olsun, ister dođal olsun, tm nesneler ya kullanılmak ya da izlenmek iindir. Bu nesneler birinci durumda yararcı, ikinci durumda gzel duyusal bir deđer tařımaktadır. İlkel dnemlerde yalnızca birer iletiřim aracı olarak kullanılırken giderek sanata dnřen resim ve mzik, bu deđerlerin zamanla deđerimine rnektir.' (Akyz 2001, syf.356) Bilgin'e gre 'Eřyanın estetik ve sembolik iřlevine karřılık gelen konotatif yapı, pratik iřleve karřılık gelen

denotatif yapıyı zayıflatabilir; arka plana itebilir, ancak yok edecek ölçüde gelişemez; veya bu ölçüde geliştiği anda, eşya teknik işlevini yitirmiş olacağından, ikinci yapı birincinin yerine geçecek ve denotatif nitelik kazanacaktır.' (Bilgin 1983, syf.56) Bu, pratik işlevin yok olarak tasarımın bir sanat nesnesine dönüşmesine karşılık gelmektedir.

Günümüzde sanatlaşan (sanatsal değeri ön planda) mobilyalar üreten pek çok tasarımcı bulunmaktadır. El işçiliği ile yapılmış tasarımlar ve heykelsi mobilyalar, mobilya üzerinde estetik yüklemeler yapılarak biçimlendirilen tasarımlara örnektir. Örneğin, plastik ve koton bazlı malzemelerle ördüğü tığ işi örtülerle masa, aydınlatma elemanı, koltuk gibi nesnelerin yüzeylerini kaplayan Loredana Bonora, 'Nodi Contemporanei' (Çağdaş Örgüler) adını verdiği bu koleksiyonda mobilyayı kendi sanatını sergilemek için bir araç olarak kullanmıştır. (Şekil 2.37)



Şekil 2.37. Loredana Bonora, 'Nodi Contemporanei', 2012

Sanatsal bildiri niteliğindeki sembol mobilyalarda biçimsel denge ve görsel kompozisyon ilkeleri önem taşımaktadır. Estetik işlevin pratik ve sembolik işlevin önüne geçtiği bu tip mobilyalara örnek olarak Hollandalı tasarımcı Chris Ruhe'nin 'Only Doors' projesi kapsamında ürettiği dolap tasarımları gösterilebilir. Kullanılmış antika kapıların bir araya getirilmesiyle oluşturulan, ince detay ve işçilik içeren tasarımlarda bazı menteşe ve kulplar fonksiyonel olmadığı halde estetik kullanım için özellikle bırakılmıştır. (Şekil 2.38)



Şekil 2.38. Chris Ruhe, 'Only Doors', 2010

1980'lerden beri sanatsal faaliyetlerini sürdüren Danny Lane, mobilya tasarımlarının çoğunda cam ve metal malzemenin biçimlendirilme olanakları üzerinde çalışmıştır. Yığılmış/kırık cam parçaları ve bükülmüş/paslanmış metallerle heykelsi strüktürler yaratan Lane'in mobilya heykellerinde kimi zaman yalın ve modern, kimi zamansa süslemeye yönelik bir anlayışın hakim olduğu görülmektedir. (Şekil 2.39)



Şekil 2.39. Danny Lane tasarımı mobilyalar

Tasarım açısından düşünmeyi 'bilişim bilimleri' ve 'güzel sanatlar' olarak ikiye ayıran Chiu-Shui Chan, 'Bilişim bilimleri açısından ele alındığında tasarım etkinliğinin bir dizi problem çözme eylemi olarak mantıksal ve açıklanabilir bir bilgi işleme süreci olduğunu; ancak tasarımı sadece problem çözme, bilgi işleme, karar verme ya da kalıp tanımlama olarak ele alan bakışın tasarım düşüncesinin karmaşıklığını tam olarak ifade edemediğini; güzel sanatlar açısından bakıldığında ise tasarımın, tasarımcının zihninde oluşan güzel biçimlerin ve özelliklerin yaratılmasını tetikleyecek sezgisellik ile bir sanat eserinin geliştirilmesi.' olduğunu söylemektedir. (Chan, 2001) Tasarıma sanatsal bakış açısıyla yaklaşan bir diğer isim olan Emmet Rock, 'Archipelago 2' isimli sehpa tasarımında, bir taşı ve camı kendi geliştirdiği üretim teknikleri ile bir araya getirmiştir. (Şekil 2.40)



Şekil 2.40. Emmet Rock, 'Archipelago 2', 2012

Genellikle soğuk ve endüstriyel olarak tanımlanan çelik malzemeyi duyuşsal etkiler yaratacak formlarda biçimlendiren Jeff Wallin'in, çalışmalarında güç ve denge unsurlarına yer verdiği görölmektedir. Geleneksel birleşim detaylarını çağdaş bir bakış açısı ile yorumlayan Wallin, 'Tsunami Table' isimli tasarımını dövölmüş çelik malzeme kullanarak üretmiştir. (Şekil 2.41)



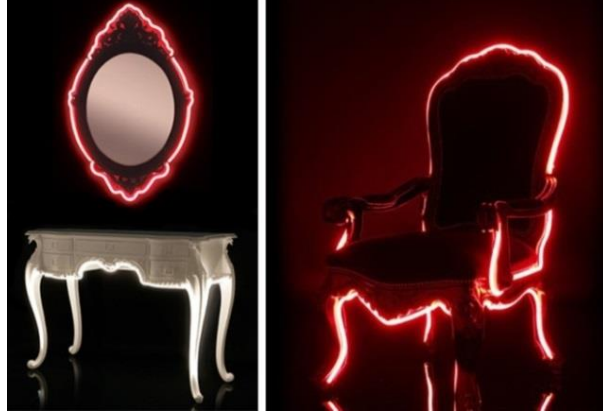
Şekil 2.41. Jeff Wallin, 'Tsunami Table', 2006

'Porcupine Cabinet' yüzeyini oluşturan çıtalar kaldırıldığında heykelsi biçim alan bir mobilyadır. Strüktörü oluşturan çerçeve üzerine monte edilmiş parçalar birbirinden bağımsızdır ve bunlarla pek çok konfigürasyon oluşturulabilmektedir. Sebastian Errazuriz tarafından el işçiliği ile on iki adet üretilmiş olan büfe tasarımında estetiğin yanında, kullanıcı etkileşimine dayanan deneysel bir yaklaşım da görölmektedir. (Şekil 2.42)



Şekil 2.42. Sebastian Errazuriz, 'Porcupine Cabinet', 2010

Tasarımları ile klasik mobilyaların biçimsel izlerine dikkat çekmek isteyen Lee Broom, konsol, koltuk gibi elemanların etrafını neon ışıklarla çevrelemekte; bu sayede geçmişin biçimleri ile günümüz teknolojisini bir araya getirmektedir. (Şekil 2.43)



Şekil 2.43. Lee Broom tasarımları, 2008

Mobilyanın estetik bakış açısıyla yorumlanma sürecinde rol oynayan bir diğer faktör de satış noktasında ortaya çıkan ve kişiden kişiye değişen kullanıcı beğenileridir. Yapılan sosyal davranış anketleri ve kullanıcı araştırmalarından elde edilen veriler, bireylerin estetik yaşantıya gereksinim duyduğunu ve bunu nesnel çevreleriyle olan ilişkilerinde aradığını göstermektedir. Bu durumda estetik işlev, ürünün kullanıcı açısından görsel ihtiyaçlara cevap veren kültürel özelliğini ortaya koymaktadır. Sanatsal bakış açısıyla, mobilyalarını heykelsi birer nesne olarak üreten Ron Arad'ın tasarımları, çeşitli form/malzeme denemeleri yapabildiği ve kendini ifade edebildiği sanat objeleridir. Ron Arad, tasarımlarında ağırlıklı olarak metalin kullanım olanakları üzerinde çalışmaktadır. (Şekil 2.44)



Şekil 2.44. Ron Arad tasarımları

Kontrplak malzeme kullanılarak organik formlarda üretilen 'Chaise Lounge No:4', mobilyanın estetik bakış açısıyla heykelsi bir biçimde yorumlandığı; aynı zamanda kullanıcı deneyimlerinin de ön planda tutulduğu bir tasarımdır. (Şekil 2.45)



Şekil 2.45. Tom Raffield, 'Chaise Lounge No:4', 2007

Herve van der Straeten'in birbiri üzerine binen metal boru ve küplerden oluşan konsolları, görsel kompozisyon ilkeleri ile şekillenen heykelsi bir tasarım anlayışına işaret etmektedir. (Şekil 2.46)



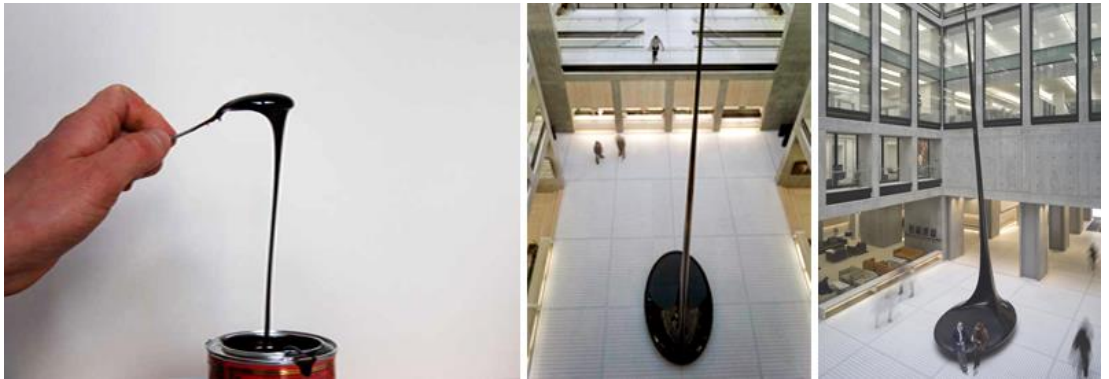
Şekil 2.46. Herve van der Straeten tasarımları

Philippe Starck'ın film yönetmeni Wim Wenders'in ofisi için tasarladığı 'WW Stool', estetik yönü güçlü sembolik bir mobilyadır. Heykelsiliğiyle ön plana çıkan formda tasarımcı kendi çizgisini yansıtmıştır. İlerleyen zamanlarda Vitra tarafından üretimine başlanan tabure, pratik kullanım işlevinden çok heykelsi bir nesne olma özelliği taşımaktadır. (Şekil 2.47)



Şekil 2.47. Philippe Starck, 'WW Stool', 1991

Bireysel üretimlerinin yanı sıra tasarımcılar, kimi zaman mekanlar veya kişiler için de sanatsal mobilyalar üretebilmekte; sembolik tasarımlar yapabilmektedir. Bu durumda ortaya çıkan nesnenin estetiği, mekan bütünlüğüne katkı sağlayacak biçimde şekillenmektedir. Belirli bir mekan için üretilmiş sembol mobilyalara örnek olan 'Out of the Strong Came Forth Sweetness', Ian McChesney tarafından Londra'daki Angel Binası avlusu için tasarlanan 22 metre yüksekliğinde bir oturma elemanıdır. Tasarımcının ters duran bir kaşıktan uzayan şeker şurubu formundan esinlenerek tasarladığı heykelsi oturma elemanı, hafif ve güçlü bir malzeme olan karbon fiberden yapılmıştır. (Şekil 2.48)



Şekil 2.48. Ian McChesney, 'Out of the Strong Came Forth Sweetness', 2011

Belirli bir mekan için özel olarak üretilmiş tasarımlar bulunduğu yerde anlamlandırarak işlevsel boyut kazanabilmektedir. Los Angeles UCLA Herb Alpert Müzik Akademisi'nin Schoenberg avlu mekanı için oluşturulmuş sembolik bir mobilya enstalasyonu olan 'Table Cloth', avlunun bir duvarından sarkarak aşağıda oturma ve servis yüzeylerine dönüşen, birbirine kumaş dokusu gibi bağlı modüllerden oluşmaktadır. Bu çalışma ile avlu mekanı, öğrencilerin müzik performanslarını sergileyebileceği ve tartışabileceği bir alan niteliği kazanmıştır. (Şekil 2.49)



Şekil 2.49. Ball-Nogues Studio, 'Table Cloth', 2010

2.3.2. Felsefi İmlerle Sembolleşen Mobilyalar

Felsefi imlerle sembolleşen mobilyalar, tasarımcıların felsefe ya da görüş bildirmek amacıyla ürettiği bildiri nesneleridir. Buna göre, verilmek istenen mesajlar mobilya formu üzerine semboller ve metaforlar yoluyla yansıtılmakta; tasarımlar bu yolla -pratik kullanım değeri olsun ya da olmasın- felsefe kurgusu ileten düşün ürünleri olarak programlanmaktadır.

Geçmişte felsefi imlerle sembolleşen mobilyalar, toplum değerlerinin değiştiği ve ideolojik altyapının güçlendiği Modernizm ve Post-Modernizm dönemlerinde tasarım anlayışı ve toplum düzeni hakkında görüş bildirmek isteyen tasarımcılar tarafından sıklıkla kullanılmıştır. Örneğin, biçim dilinin gelişen teknoloji ve sosyal olaylar paralelinde yeniden yorumlandığı Post-Modernizm, temelde tasarımın felsefi bir nesne olarak görüldüğü ve 'Her şey olur.' prensibiyle gelişigüzel sembollerle biçimlendirildiği bir dönemdir. Nathalie Du Pasquier şekerleme paketlerinin üzerindeki desenleri mobilyalar üzerine uygulamış; Michael Graves tasarımlarını abartılı sembollerle süslemiştir. Bugün Post-Modernist tutum etkisini yitirse de, biçim dilini bu yönde -bir manifesto niteliğinde- kullanan pek çok sanatçı ve tasarımcının olduğu görülmektedir. (Şekil 2.50)



Şekil 2.50. Nathalie Du Pasquier tasarımı koltuk, 1985
ve Michael Graves tasarımı 'Stanhope Bed', 1982

Sanatçılar ve tasarımcılar, günümüzde giderek gelişen çağdaş sanat piyasasının da etkisiyle sosyal, ekonomik, siyasi veya psikolojik hemen her konuda fikirlerini iletmek için mobilya formunu bir sembol olarak kullanabilmektedir. Karen Ryan, 'In The Woods Chair' adlı çalışmasını, yaşadığı yerden topladığı sandalyeleri ağaç formunda bir araya

getirerek oluřturmuřtur. Ryan, kullandığı aęaę metaforu ile ęevre kirlilięine atıfta bulunmuřtur. (řekil 2.51)



řekil 2.51. Karen Ryan, 'In The Woods Chair', 2009

Felsefi tasarımlarını geleneklere gönderme yaparak biçimlendiren Shao Fan, Antik in mobilyalarını gnmz tasarımlarıyla birleřtirdięi aędař sanat eserleriyle tanınmaktadır. inli tasarımcı 'King Chair' adlı eserini, geleneksel bir sandalye ortasına Modernist izgide bir oturma elemanı koyarak meydana getirmiřtir. Sanatı, birbirinin karřıtı stillerin bir araya gelmesiyle oluřan ironik biim dilinden yararlanmaktadır. (řekil 2.52)



řekil 2.52. Shao Fan, 'King Chair', 1996

Sembolik iřlev tařıyan/felsefi sembollerle ykl nesneleri izleyicinin/kullanıcının anlamlandırabilmesi ancak belli birikimlerle mmkndr; aksi halde biimler izleyiciye bir řey ifade etmemekte ya da farklı aęrıřımlara neden olarak amacının dıřında yorumlara ulařmaktadır; yani ancak algılanan anlamların karřılıęı kullanıcıda bulunuyorsa mesaj iletimi gerekleřmektedir. rneęin John Angelo Benson'ın 'Mies

Lobby Trap' adlı eserini Modernizm'in bir eleştirisi olarak görebilmek, ancak bu tasarımın orijinalini bilmekle mümkündür. Mobilya formunda kavramsal bir çalışma niteliğindeki tasarım, Mies van der Rohe'nin 'Barcelona Koltuğu'na (1929) paslanmaz çelikten kollar (çiviler) eklenerek ve işlevi yok edilerek gerçekleştirilmiştir. Böylece alıcıya alışılmadık içerikle yeni bilgi verilmekte, farklı bir uyarı yapılmaktadır. Bu durum, izleyiciyi neden böyle bir çaba içine girildiğine dair düşündürmektedir. Oturulma özelliği yok edilen koltuk, Modernizm'i sorgulayan felsefi bir nesneye dönüştürülmüştür. (Şekil 2.53)



Şekil 2.53. John Angelo Benson, 'Mies Lobby Trap', 2003

Geçmişin ideolojik tasarımları, günümüzde karşıt fikirlerin ifadesi olarak çağdaş sanat nesnesi mobilyalarda sıklıkla kullanılmaktadır. Modernizm sembolü Le Corbusier tasarımı 'LC-2 Koltuğu'nun farklı malzemelerle yorumlanarak bildiri nesnesine dönüştürülmesi bunun bir örneğidir. 1928 tasarımı 'LC-2', 1980 yılında İsveçli mimar Stefan Zwicky tarafından 'Grand Confort, Sans Confort, Dommage à Corbu' ismiyle inşaat demiri ve beton malzeme kullanılarak yeniden yorumlamıştır. İngilizce'ye 'Great Comfort, without Conformity, A Bad Corbusier' olarak çevrilen mobilya, Corbusier tasarımı koltuğun biçim ve ideoloji uğruna rahatlıktan ödün verdiğini vurgulamakta, tanıdık bir formu farklı bir dizge ile vererek mesaj iletimini sağlamaktadır. (Şekil 2.54)



Şekil 2.54. Stefan Zwicky, 'Grand Confort, Sans Confort, Dommage à Corbu', 1980

Gerrit Rietveld'in 1934 yılında tasarladığı 'Zig Zag Chair' ise, 2003 yılında Garry Knox Bennett tarafından yorumlanmış ve ortaya on altı parçadan oluşan 'Zig Zag Variations' serisi çıkmıştır. Modern tasarım ikonu 'Zig Zag Chair' formunda sandalyeler üzerine Post-Modern sembollerin eklenmesiyle oluşturulan tasarımlar, eleştirel nesneler olarak izleyiciye sunulmuştur. (Şekil 2.55)



Şekil 2.55. Garry Knox Bennett, 'Zig Zag Variations', 2003

Sanatçıların ve tasarımcıların kültürel değerleri temsil eden formları, tasarım klasiği mobilyaları, toplumsal bellekte yer etmiş simgesel biçimleri veya felsefi imleri kullanarak ürettiği tasarımları, çoğu zaman bilindik dizgelerin bozulduğu, değiştirildiği ve yeniden programlandığı; ortaya çıkan biçimlerle yeni söylemlerin taşıyıcısı olan mobilyalardır. Thomas von Staffeldt, 1955 Arne Jacobsen tasarımı 'Series 7 Sandalyesi'ni 'yedi ölümcül günah'ı temsil edecek biçimde yorumlarken hem modern tasarım klasiği bir nesneye, hem de belirli olgulara gönderme yapmıştır. Staffeldt sandalyeleri bükmüş, boyamış, katlamış; 'müsriflik, oburluk, hırs, cesaretsizlik, öfke, kıskançlık ve gurur' kavramlarını temsil eden nesnelere dönüştürmüştür. (Şekil 2.56)



Şekil 2.56. Thomas von Staffeldt, 'Series 7', 2009

Felsefi tanımı içinde yer bulan sembol mobilyaların çoğu sergi amaçlı manifesto nesneleridir. Pratik işlevi engellenmiş/kullanılamaz duruma getirilmiş oturma elemanları üzerinde çalışan Nina Saunders'ın mobilyalarında duygu faktörü etkin olarak kullanılmakta; izleyiciyi şaşırtma, rahatsız etme yoluyla mesaj iletimi sağlanmaktadır. Saunders'ın çalışmalarının hemen hiçbiri kullanım değerine sahip değildir. Tasarımcı, geleneksel mobilyaları alıp işlevlerini yok etmekte, biçimlerini bozarak sembolleştirmektedir. (Şekil 2.57)



Şekil 2.57. Nina Saunders, 'Endless Devotion Koleksiyonu', 2011

Felsefi tasarım ürünlerinde, formun yanında malzeme de belirleyici bir sembol olarak kullanılmaktadır. Örneğin, nesne pratik işlevini tanımlayan bir dizgeye sahipse, ancak tasarımcının kullandığı malzeme bu dizgeye ters düşüyorsa, -örneğin kişiye güven vermiyorsa- bu durum izleyicide bir şeylerin yanlış olduğu hissini uyandırmaktadır. Çünkü mevcut deneyimler güven veren objeleri kullanma yönünde yoğunlaşmıştır.

Deneyisel ve özel üretim bir tasarım olan 'Cactus Chair' ile Değer Cengiz, rahatlık kavramıyla özdeşleşmiş koltuk formunu rahatsızlık hissi veren kaktüs ile bir araya getirerek kavramsal bir tezat yaratmıştır. Cam kullanılarak toplamda on üç adet üretilen tasarıma oturulduğunda kaktüsün varlığı, oturan tarafından bir risk taşımadığı bilinse de rahatsız edici olmaktadır. Cengiz bu tasarımını, görsel algı ve duygu faktörünün kullanıcı deneyimine etkisini ölçmeye yönelik olarak tasarlamıştır. (Şekil 2.58)



Şekil 2.58. Değer Cengiz, 'Cactus Chair', 2010

Uzunarslan'a göre, felsefi ya da sanatsal yaratım süreçlerinin tamamı deneye dayalıdır. Eğer mobilyanın estetik programı sanatsal olanı çağrıştırıyor ise, nesne taşıdığı kavramsal sembollerle birleşerek enstalasyona dönüşebilmektedir. Bu durumda felsefi tasarım nesneleri, çağdaş sanatın bir parçası sayılabilmektedir. (Uzunarslan, 2010) Eserlerinde imge ve gerçeklik arasındaki ilişkiyi irdeleyen Mike Womack'ın bir sandalye imgesini tuğla bloklar üzerinde kullandığı 'Untitled' isimli enstalasyonu konuya örnek gösterilebilir. (Şekil 2.59)



Şekil 2.59. Mike Womack, 'Untitled', 2005

Modern sanatın aksine çağdaş sanat, üretim yöntemlerine ve akımlara göre sınıflandırılmamaktadır. Çağdaş sanat, çevre ve toplum bilincinin ağır bastığı; ağırlıklı olarak içinde bulunduğu dönemin ve kültürün sosyal konularıyla ilgilenen; 1960'lı veya 1970'li yıllardan (başka bir deyişle modern sanatın veya Modernist Dönem'in bittiği kabul edilen zamandan sonra) günümüze kadar süregelen ve bir akım veya üslup benzeri birleştirici özellikleri olmadığından genel bir deyişle 'çağdaş olarak adlandırılan sanat biçimleri' olarak tanımlanabilir.

Günümüz çağdaş sanat çevrelerine bakıldığında son yıllarda tasarım ve sanat arasındaki sınırların kaybolmaya başladığı; tasarımların galerilerde, sanat fuarlarında, müzelerde, açık arttırmalarda sergilendiği ve satıldığı görülmektedir. Tasarım-sanat arası çalışmaları 'Design Art' olarak tanımlayan Alexander Payne, 1999 yılında bu tanıımı ilk ortaya attığında tasarım ve sanatın sınırlarının ne denli belirsizleştiğine, birbiri içine girdiğine ve ortak bir dilde birleştiğine dikkat çekmek istemiştir. (Lovell 2009, syf.111) Sanatlaşan mobilya tasarımları büyüyen pazarın da etkisiyle giderek daha çok tasarımcının/sanatçının kendini ifade etmesinde kullandığı iletişim araçları olmaktadır.

2.4. SEMBOLLEŞEN MOBİLYALARDA TASARIM YÖNTEMLERİ

Sanatsal ve felsefi imlerle sembolleşerek iletişim nesnelere dönüşen mobilyalar incelendiğinde, bunların belli yöntemlerle şekillendirildiği görülmüştür. Tez kapsamında 'mevcut mobilyalar üzerinden tasarım' ve 'alternatif tasarım' başlıkları altında sınıflandırılan bu yöntemler, tasarımcıların mobilyayı sembolleştirme sürecinde başvurduğu form üretme teknikleridir.

İlk olarak, mevcut mobilyalar üzerinden tasarım yöntemleri, 'başka bir malzeme ile kaplamak/boyamak, nesneye zarar vermek, aşındırmak/deforme etmek, hareket özelliği kazandırmak, eklemek/çıkararak, nesneyi yığmak' başlıkları altında incelenmiştir. İkincil olarak alternatif tasarım yöntemleri, 'benzetmek/kopyalamak, boyutlarla oynamak/abartmak/deforme etmek, fantastik dönüşümler yapmak, karikatürize etmek, sıra dışı malzeme kullanmak' şeklinde irdelenmiştir.

2.4.1. Mevcut Mobilyalar Üzerinden Tasarım

Mevcut mobilyalar üzerinden tasarım yöntemi var olan mobilyaların çeşitli yöntemlerle değiştirilmesine dayanmaktadır. Kırmak, parçalamak, deforme etmek, başka malzeme ile kaplamak, boyamak, biriktirmek, bütünleştirmek ve kullanılmaz hale getirmek bunlardan bazılarıdır. Bu yöntemler, kimi zaman tasarım tarihinden bilinen örneklerle, kimi zamansa günlük hayatta kullanılan sıradan mobilyalara uygulanmaktadır. Tasarımın biçimini değiştirerek ve pratik işlevini yok ederek nesneyi felsefi düzleme taşıyan bu eylemlerle amaçlanan, mobilyaya bildiri niteliği kazandırmaktır. (URL-17)

'Alışılmış bir nesnenin biçimi bilinen bir tekrar unsuru olduğundan, bildiri niteliği de kısıtlıdır. Buna karşın bu düzenin bir yerde bozulması, örneğin parça eklenmesi, alışılmışın dışında bir renge boyanmasıyla mesajın bildiri içeriği etkenlere bağlı olarak artmaktadır; çünkü bu etkenler yenidir, uyarıcıdır ve gerilim yaratmaktadır.' (Bilgin 1983, syf.36)

2.4.1.1. Başka Bir Malzeme ile Kaplamak / Boyamak

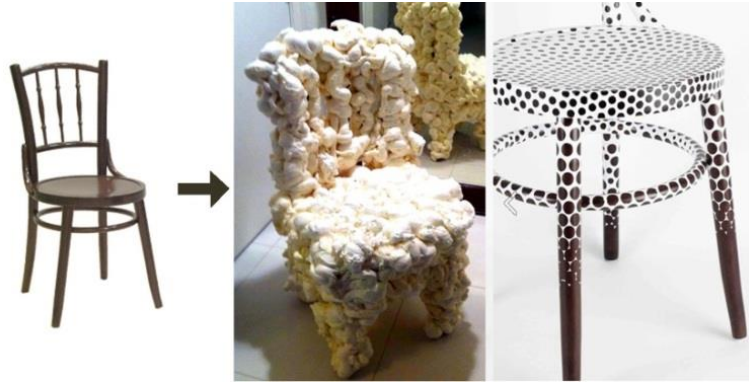
Başka bir malzeme ile kaplamak/boyamak, nesnelerin estetik görünümünü değiştirerek ve/veya pratik işlevini yok ederek bildiri nesnelere dönüştüren bir sembolleştirme yöntemidir. Bu başkalaştırma süreci kimi zaman poliüretan köpük, kontrplak parçaları,

atık deri gibi malzemelerle kaplanarak, kimi zaman boyanarak/farklı desenler uygulanarak gerçekleştirilmektedir. Matthias Pliessnig'in 'Thonet No.18' adlı eseri kaplama yönteminin uygulandığı mobilyalara örnek gösterilebilir. Bu çalışmada Pliessnig, meşe ağacından şerit parçaları bir Thonet Sandalye'si etrafına sarmış ve onu adeta görünmez bir hale getirmiştir. Yapıştırıcı kullanmadan buharla bükme yöntemiyle yaptığı sarma/kaplama işlemi ile tasarımcı, buharla bükme yöntemiyle üretilmiş ilk seri üretim mobilya olan Thonet Sandalyesi'ne gönderme yapmaktadır. (Şekil 2.60)



Şekil 2.60. Matthias Pliessnig, 'Thonet No.18', 2007

'Boyama/başka bir malzeme ile kaplama' gibi mevcut tasarımı değiştirme yöntemleri ile gerçekleştirilen '30 Chairs LifeStories' çalıştay, Singapur'da geleneksel bir yeri olan ancak günümüzde kaybolmaya yüz tutmuş Kopitiam Sandalyesi'nin otuz yerel sanatçı tarafından günümüz estetiği ve malzemeleriyle yeni ifade biçimleri yaratacak şekilde yorumlanması üzerinedir. Tamamen poliüretan köpükle kaplanmış, biçimi zorlukla görülen 'Whoosh Chair' ve üzeri noktasal desenlerle boyanarak kaybolma etkisi verilmiş 'Triggerhappy', Singapur Mobilya Tasarım Haftası 2012 kapsamında sergilenen çalışmalardan ikisidir. (Şekil 2.61)



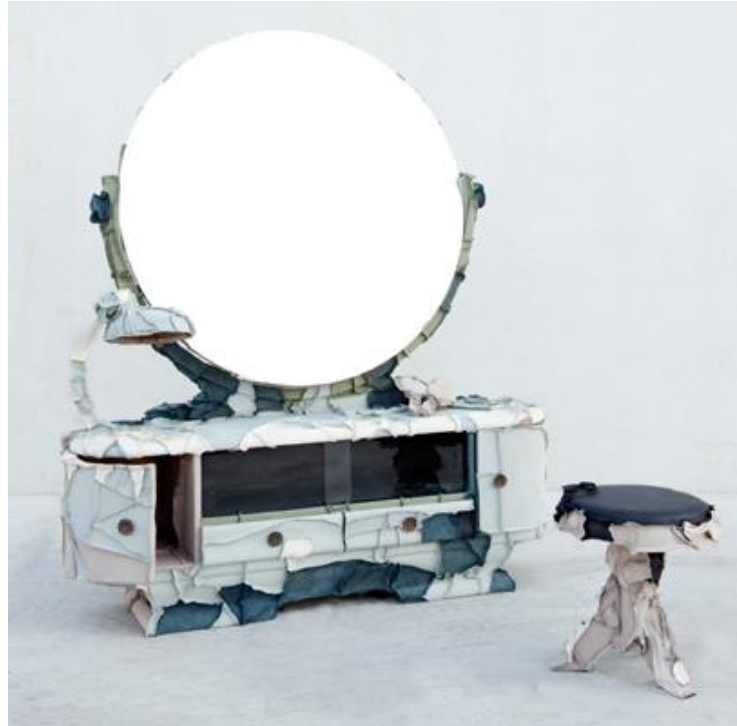
Şekil 2.61. 30 Chairs LifeStories sergisi, 'Whoosh Chair' ve 'Triggerhappy', 2012

Tasarımcılar malzeme özelliklerini deneyimleme ve farklı malzemelerin estetik etkilerini araştırma noktasında mobilyalardan yararlanmaktadır. Jurgen Bey'in 'Kokon Furniture' serisinde sentetik PVC liflerinden oluşturulmuş bir tabakayı mobilyalar üzerine giydirmesi bu tür bir yaklaşımı tanımlamaktadır. (Şekil 2.62)



Şekil 2.62. Jurgen Bey, 'Kokon Furniture', 1997

Studio Pepe Heykoop tasarımı 'Skin Collection', mobilya endüstrisinden artan tekstil ve deri kumaş parçalarının ikinci el mobilyalar üzerine gelişigüzel dikilmesiyle meydana getirilmiştir. (Şekil 2.63)



Şekil 2.63. Studio Pepe Heykoop, 'Skin Collection', 2011

2.4.1.2. Zarar vermek / Aşındırmak / Deforme etmek

Mobilya biçiminde deformasyon, tasarımcıların söylemlerini etkili bir şekilde iletilmek için kullandığı yöntemlerden biridir. Tasarım üzerinde yapılan değişiklikler ve pratik işlevin yok edilmesi ile, izleyici üzerinde dikkat çekici etki yaratmak amaçlanmaktadır. Harman'a göre nesnenin bozulmasıyla/kullanılamaz duruma gelmesiyle birlikte, ürünü oluşturan parçalar ve nesnenin gerçekliği görünür olmaya başlamaktadır. (Harman 2002, syf.45) Gord Peteran'a göre kimi tasarımcı ve sanatçıların mobilyaları beklenmedik biçimlere sokarak, bozarak, yakarak veya kırarak bildiri nesnelere dönüştürmeleri, 'Söylemlerin kalıcı olması içindir.' Peteran bildirilerin etkili olması için 'biraz can acıtıcı' olması gerektiğini belirtmektedir. (Lovell 2009, syf.88) Mobilyaya zarar verme yoluyla deformasyon söz konusu etkiyi yaratmak için tasarımda sıklıkla kullanılmaktadır. Bu yöneme örnek olarak Pieter Engels'in 'Untitled' adlı çalışması gösterilebilir. (Şekil 2.64)



Şekil 2.64. Pieter Engels, 'Untitled', 1964

Kırılarak, bozularak, parçalanarak deforme edilen ve pratik işlevini yitiren mobilyalar bir ideolojinin, görüşün veya düşüncenin ifadesi olabilmektedir. Maarten Baas 'Where There's Smoke...' koleksiyonunda Rietveld, Eames ve Gaudi gibi isimlerin tasarım klasiklerini yaktıktan sonra şeffaf epoksi ile kaplamıştır. 2004 yılından beri Moss Gallery ile işbirliği içinde çalışan Baas'ın yakarak dönüştürdüğü eserleri, tasarımın evrim sürecini kimyasal bir değişim olan yanma metaforuyla vererek stil ve tarzların geçiciliğine vurgu yapmaktadır. (Şekil 2.65)



Şekil 2.65. Maarten Baas, 'Where There's Smoke...', 2004

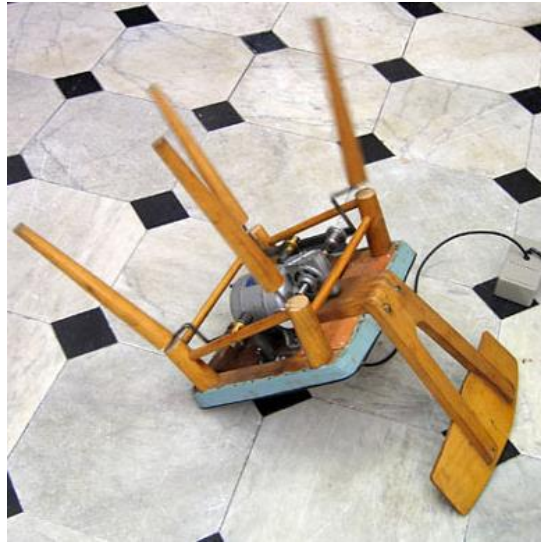
2.4.1.3. Hareket Özelliği Kazandırmak

Mobilyalara hareket özelliği kazandırılması, kimi tasarımcı ve sanatçılar tarafından kullanılan bir sembolleştirme yöntemidir. Singapur Mobilya Tasarım Haftası 2012 kapsamında düzenlenen '30 Chairs LifeStories' çalıştayında ortaya çıkan 'Balcony' isimli tasarım buna örnektir. Tasarımcı Singapur'un ikonik/geleneksel Kopitiam Sandalyesi'nin ayaklarına tekerlekler yerleştirerek hareket özelliği kazandırmıştır. (Şekil 2.66)



Şekil 2.66. 30 Chairs LifeStories' sergisi, 'Balcony', 2012

Theo Kaccoufa'nın mekanik bir düzenerle kinetik heykele dönüştürdüğü sandalye, hareket özelliği kazandırılmış diğer bir tasarımıdır. Buluntu objeler, elektronik ve mekanik sistemler üzerine çalışan sanatçının 2000 yılında ürettiği 'Upturned Walking Chair'de mobilyanın ayakları bir motor yardımıyla hareket ederek alışılmadık hareketler yapmakta ve bu yolla izleyiciyi şaşırtmaktadır. (Şekil 2.67)



Şekil 2.67. Theo Kaccoufa, 'Upturned Walking Chair', 2000

2.4.1.4. Eklemek / Çıkarmak

Ekleme ya da çıkarma yoluyla yapılan biçim değişiklikleri, tasarımda ifadenin değişmesine; yeni form ve anlam kurgularının oluşmasına neden olmaktadır. Nesneden parça çıkarmak mobilyanın bileşenlerinden birini ya da birkaçını eksiltmek ya da mobilyayı aşındırmak yolu ile yapılabilmektedir. Parça eklemek ise nesneye farklı obje veya mobilya parçalarının eklenmesiyle gerçekleşmektedir. Martino Gamper, '100 Chairs in 100 Days' projesinde iki sene boyunca Londra sokaklarından ve arkadaşlarından topladığı kullanılmış sandalyeleri, biçimsel ve strüktürel özelliklerini göz önüne alarak birleştirmiştir. Çalışma kapsamında ortaya çıkan tasarımların çoğu ikişer sandalyenin birleşiminden oluşmaktadır. Sanatçı, mobilya kurgularını kullanarak 'estetik, form ve işlev' kavramları üzerinde durmuştur. (Şekil 2.68)



Şekil 2.68. Martino Gamper, '100 Chairs in 100 Days', 2007

'Shirt with Objects on a Chair' adlı eserinde bir sandalyenin üzerine alçılıp koyduğu gömlek ile Claes Oldenburg, sembolik objelerin insan üzerindeki duygusal etkisini kimlik ve boşluk kavramlarını kullanarak irdelemiştir. (Şekil 2.69)



Şekil 2.69. Claes Oldenburg, 'Shirt with Objects on a Chair', 1962

Helmut Palla, 2010 yılında Viyana Tasarım Haftası'nda sergilediği 'Furnitureastrophy' koleksiyonunda mevcut mobilyalar üzerinde yaptığı değişiklik ve biçimsel benzetmelerle fonksiyon kavramını sorgulamıştır. Palla'nın sandalyelerin oturma yerlerine boynuzlar yerleştirdiği, mobilyaları çeşitli hayvanlara benzettiği görülmektedir. (Şekil 2.70)



Şekil 2.70. Helmut Palla, 'Furnitureastrophy' serisinden bir sehpa, 2010

Parça ekleme/çıkarma yoluyla sembol mobilya tasarımının örneklerini veren Karissa Bieschke, mobilyalarını kimi zaman çoğaltma, kimi zamansa eksiltme yoluyla biçimlendirmektedir. Tasarımcı 'Five Times' isimli serisinde IKEA marka mobilyaların ayak sayısını çoğaltarak, tüketim alışkanlıklarının abartılı miktarını görselleştirmek istemiştir. (Şekil 2.71)



Şekil 2.71. Karissa Bieschke tasarımları

Bu tez kapsamında Eklemek/Çıkarmak başlığı altında incelenen bir eylem olan 'aşındırma', farklı biçimlere ulaşma noktasında tasarımcıların kullandığı yöntemlerden biridir. Örneğin, Drew Daly 2006 yılında tamamladığı 'Remnant Chair' isimli tasarımını, meşe bir sandalyeyi üç yüz saat boyunca zımparalayarak ortaya koymuştur. (Şekil 2.72)



Şekil 2.72. Drew Daly, 'Remnant Chair', 2006

2.4.1.5. Yığmak / Biriktirmek

Mobilyaların, bütünün parçalarını oluşturan yapı taşları gibi işlev görerek yığma yoluyla bir araya getirilmesi sonucunda ortaya çıkan heykelsi bütünlük, bu yöntemle oluşturulan eserlerde mesaj iletimini sağlayan unsur olmaktadır. Tasarımcılar birden fazla mobilyayı üst üste yığarak kimi zaman farklı, kimi zaman benzer işlevlerde tasarımlar elde etmektedir.

Yığma yöntemiyle yaptığı heykelsi asambrajlarında Maarten Baas, mobilyaları kendi işlevleri dışına çıkarmaya çalışmaktadır. ‘Hey, chair, be a bookshelf!’ isimli eserinde atılmış sandalyeleri üst üste yığarak bir kompozisyon oluşturan ve bunu bir kitaplık olarak tanımlayan Baas, çalışmalarında işlev ve biçim ilişkisini sorgulamaktadır. (Şekil 2.73)



Şekil 2.73. Maarten Baas, ‘Hey, chair, be a bookshelf!’, 2009

Yığılarak fiziksel özellikleri abartılmış mobilyalara örnek olarak Bram Boo tasarımı ‘Overdose Desk’ gösterilebilir. Değişik büyüklükte raf ünitelerinin rastgele düzende birleştirildiği depolama elemanı ve açık raf modüllerinin gelişigüzel monte edildiği çalışma masası, mevcut estetik dengeleri yok eden boyutuyla öne çıkmaktadır. (Şekil 2.74)



Şekil 2.74. Bram Boo, ‘Overdose Desk’, 2009

Mobilyalarında üst üste/yan yana gelen ve tekrar eden formları kullanan; bu yolla tesadüfîlik ve büyüme kavramlarının biçimsel karşılığını arayan Karissa Bieschke'nin tasarımları fiziksel özellikleri abartılmış mobilyalara bir diğer örnektir. Birbirinin içinden geçen sehpalardan oluşan 'Table Heavy', üst üste duran abajur başlıkları ile yapılmış 'Shady Business' ve kendi kendine çoğalmış izlenimi veren 'Growth Chair', Karissa Bieschke'nin tasarımlarından bazılarıdır. (Şekil 2.75)



Şekil 2.75. Karissa Bieschke tasarımları

2.4.2. Alternatif Tasarım Yöntemleri

Sembolik mobilyalar incelendiğinde mevcut mobilyalar üzerinden çalışmak dışında bir yöntemin de 'alternatif tasarımlar yapmak' olduğu görülmüştür. Buna göre üretilmiş tasarımlarda mobilyalar önceden var olan/bulunmuş/kullanılmış nesneler değildir; baştan birer sembol olmak amacıyla üretilmişlerdir. 'Benzetmek/kopyalamak, boyutlarla oynamak/abartmak/deforme etmek, fantastik dönüşümler yapmak, karikatürize etmek ve sıra dışı malzemeler kullanmak' yöntemleri ile tasarımlar, değişik biçimlerde mesaj iletimini sağlayan felsefe ve sanat nesneleri olarak programlanmaktadır.

2.4.2.1. Benzetmek / Kopyalamak

Benzetmek/kopyalamak yöntemi ile kimi zaman cansız varlıklara, kimi zaman canlı formlarına gönderme yapan mobilyalar, metaforik anlatımla insan davranışlarının, biçimsel ve kişisel özelliklerinin, hayvan biçimlerinin, grafik formların, eşyaların ve maddelerin sembolleşerek mobilyalara dönüştüğü tasarımlardır. Bu yöntemin kullanıldığı Gaetano Pesce tasarımı 'Greene Street Chair' sırtlık kısmı ve ayaklarıyla bir canlıya atıfta bulunmaktadır. (Şekil 2.76)



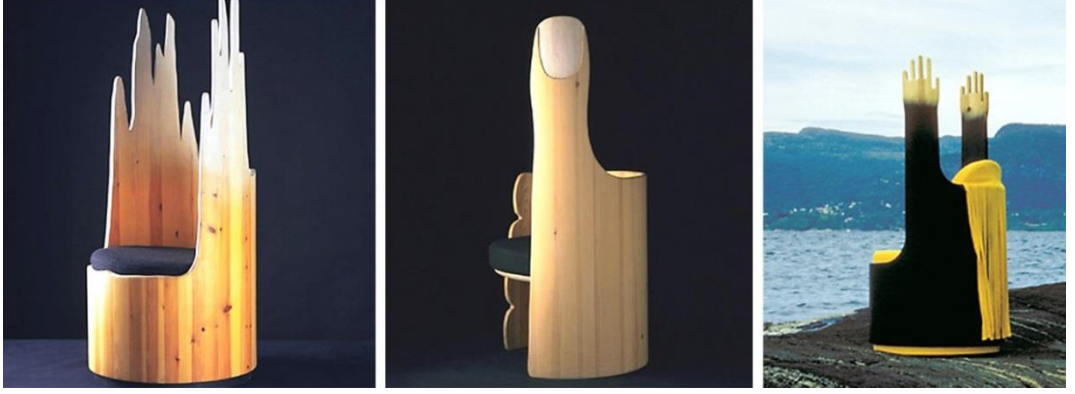
Şekil 2.76. Gaetano Pesce, 'Greene Street Chair', 1984

Soojin Hyun ve Sangho Park tasarımı 'Mr.Chair', arkılığı erkek karın kaslarını andıran bir koltuktur. Pool Studio tasarımı 'Remember That You Will Die' ise, kuru kafa formuna gönderme yapan plastik bir sandalyedir. (Şekil 2.77)



Şekil 2.77. Soojin Hyun ve Sangho Park, 'Mr. Chair', 2011
Pool Studio, 'Remember That You Will Die', 2011

Peter Opsvik'in 1986 yılında fıçı üreten bir firma ile yürüttüğü proje sonucu ortaya çıkan 'Cylindra Objects' serisi, insan vücudunun, parmağının ve kucağının biçimsel özelliklerini taşıyan mobilyalardan oluşmaktadır. Opsvik, 'Embracement' isimli koltuğu için, 'Bu mobilyanın eve girdiğimde beni kucaklıyor olması, ergonomik olmasından çok daha önemli.' yorumunu yapmıştır. (Opsvik 2009, syf.172) Bu söylem, sembolik benzetmelerin nesnelere anlam verme sürecindeki önemini vurgulamaktadır. (Şekil 2.78)



Şekil 2.78. Peter Opsvik, 'Cylindra Objects', 1986

Charlotte Kingsnorth, 'At One Chair' adlı eserinde kişileştirme yöntemini kullanmış, insana özgü bir durum olan obeziteden esinlenerek kilolu bir kadının fiziksel özelliklerini koltuk tasarımına yansıtmıştır. (Şekil 2.79)



Şekil 2.79. Charlotte Kingsnorth, 'At One Chair', 2009

Jeroen van Laarhoven tasarımı 'LAT-Love Approach Together' sandalyeleri, birbirine geçen ayak ve kolçakları ile sarılan iki insan izlenimi vermektedir. (Şekil 2.80)



Şekil 2.80. Jeroen van Laarhoven, 'LAT-Love Approach Together', 2010

Hayvan figürlerinden yola çıkarak tasarladıkları ve lamine ahşaptan ürettikleri kütüphaneler için Rachel & Benoît Convers, 'Yaşayan formlara çağdaş işlevler vermek.' yorumunu yapmaktadır. (Şekil 2.81)



Şekil 2.81. Rachel ve Benoît Convers, 'Zoomorphology Furnishings', 2012

Sam Durant tasarımı 'Mono-Block Porcelain Chairs', 2006 yılında Jiao Zhi Studio tarafından üretilmiş ve Art Basel 2008 boyunca Tokyo'daki The Koyanagi Gallery'de sergilenmiştir. Yaygın olarak kullanılan seri üretim plastik sandalyelerin Çin porseleni kopyalarından oluşan eserler seri üretim, piyasanın basmakalıp yapısı ve estetik hakkında sorgulamalar uyandırmayı amaçlamaktadır. (Şekil 2.82)



Şekil 2.82. Sam Durant, 'Mono-Block Porcelain Chairs', 2006

2.4.2.2. Boyutlarla Oynamak / Abartmak / Deforme Etmek

Biçim öğelerinin ana formla ve çevreyle olan büyüklük bağıntıları 'biçimsel orantı' olarak tanımlanabilir. Biçimsel orantı, algıda denge unsurunu sağlayan en önemli faktörlerden biridir. Tasarımda biçimin karakterini, kimliğini oluşturan özelliklerden biri olan oranların algılanmasında insan ölçüleri önemli rol oynamaktadır; bunun nedeni insanın çevresini ancak kendisiyle karşılaştırarak anlamasıdır. Biçimin algılanması için Hoftstaetter, 'Biçimi algılamak, ancak oranları algılamakla mümkündür.' yorumunu yapmıştır. (Erda 1992, syf.95)

Boyut ve büyüklükle oynama, mobilyayı sembolleştirme yöntemlerinden biridir. Tasarımların çok büyük veya çok küçük boyutlarda üretilmesi sonucunda ortaya alışılmışın dışında oranlara sahip nesneler çıkmaktadır. İngiltere'de Henry Bruce tarafından 2006 yılında inşa edilen ve 2010 yılında kaldırılan 'Giants Chair' bunun bir örneğidir. (Şekil 2.83)



Şekil 2.83. Henry Bruce, 'Giants Chair', 2006

Yaptığı enstalasyonlarla izleyicinin ölçekle olan ilişkisini deęiřtirmeye alıřan Robert Therrien'in eserleri izleyicilerin altından geebileceęi yksekliktedir. Bu mobilya formunda nesnelerin her biri, insan leęine gre olduka byk boyutlu olmaları nedeniyle algıda farklılařmaya neden olmaktadır. (řekil 2.84)



řekil 2.84. Robert Therrien'in 2003 ve 2008 yıllarında yaptığı 'No Title' isimli enstalasyonları

Mekan etkisi kazandırılmış yzeyler, mobilya iřlevlerinin tmn barındırmaları nedeniyle konuya rnek gsterilebilir. Bouroullec Brothers, 2011'de Londra'da dzenlenen Tasarım Haftası iin Victoria and Albert Museum'da bir enstalasyon alıřması yapmıřtır. 30 metre uzunluęunda, 8 metre geniřlięindeki 'Textile Field', insanların rahat bir řekilde eserleri izlemelerine imkan vermektedir. Byk lekli bir dięer proje, Numen tarafından gerekleřtirilmiř olan 'Field Zagreb'dir. Terkedilmiř bir bina ierisine yerleřtirilen oturmaya/yatmaya elveriřli yzey, imen dokusunu andıran bir halı ile kaplanmıřtır. (řekil 2.85)



řekil 2.85. Bouroullec Brothers, 'Textile Field', 2011 ve Numen, 'Field Zagreb', 2011

Boyutlarla oynama noktasında kullanılan bir diğerk yöntem de parçaların birbirleri ile olan orantılarını değıřtirmektir. Bunun bir örneğı olan Tony Cragg tasarımı 'Formulations', parçaları ana biçime oranla abartılmış sandalye formunda bronz döküm bir heykeldir. (řekil 2.86)



řekil 2.86. Tony Cragg, 'Formulations', 2000

Minyatür sandalye formlarından oluşan 'The Chair Garden', Japon tasarım grubu Nendo tarafından 2010 yılında Milano'da sergilenmiş 'Büyüyen Mobilyalar' temalı bir enstalasyon çalışmasıdır. 'Bir tabure büyümeye başlarsa ne olur? Büyük ihtimalle bir arkalığı çıkar ve sandalye olur. Büyüyen kolçakları ise onu bir koltuğı dönüřtürür.' fikrinden yola çıkılan sergide, ölçeğı küçültölmüş yüzlerce oturma elemanı, saksılar içindeki bitkileri andıran formlarda üretilmiştir. (řekil 2.87)



řekil 2.87. Nendo, 'The Chair Garden', 2010

Tasarımı ve üretimi Ante Vojnovic'e ait olan 'Tango Variations' serisinde sekiz adet deforme edilmiş sandalye bulunmaktadır. Tango yapan bir grup insan figürüne gönderme yapan mobilyalar, 2008 yılında Aosando Sanat Fuarı'nda sergilenmiştir. (Şekil 2.88)



Şekil 2.88. Ante Vojnovic, 'Tango Variations', 2008

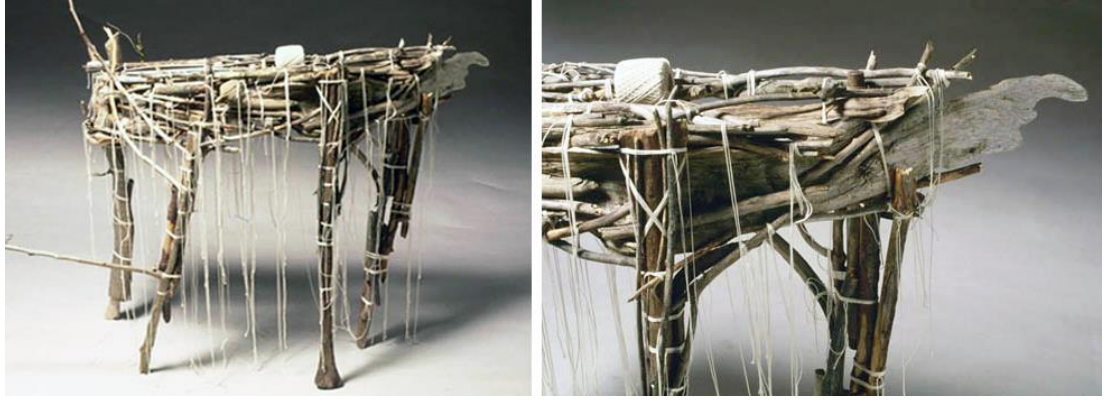
2.4.2.3. Fantastik Dönüşümler

Normal şartlarda var olması mümkün olmayan formlarda; bilim kurgu veya çizgi filmlere özgü gerçeküstü özelliklerle biçimlendirilmiş mobilyalar, genellikle 'sıra dışı, tuhaf, garip, doğaüstü, fantastik' tanımlarının karşılığı olmaktadır. Bu tip tasarımlardan biri olan 'Cut Chair' ortadan ikiye ayrılmış biçimiyle optik illüzyon yaratmaktadır. Peter Bristol tasarımı bu sandalye, halının altında bulunan metal tabaka/ağırlık sayesinde ayakta durmaktadır. (Şekil 2.89)



Şekil 2.89. Peter Bristol, 'Cut Chair', 2011

Sanat çalışmalarında genellikle mobilya formunu kullanan Gord Peteran'ın 'An Early Table' isimli eseri fantastik dönüşümlerle sembolleştirmenin bir diğer örneğidir. Tasarımcının kuru dallar ve ip kullanarak biçimlendirdiği konsol, eski zamanlardan kalma örümcek ağlarıyla kaplı bir mobilya izlenimi vermektedir. (Şekil 2.90)



Şekil 2.90. Gord Peteran, 'An Early Table', 2004

Mimarlık ve sanatın kesişimi üzerine çalışan Daniel Arsham'ın eserlerinde yapı elemanları ve mobilyalar beklenmedik, alışılmadık ve sürreal sembollerle sunulmaktadır. Arsham, polistren ve lake kullanarak ürettiği 'Ghost Chair' isimli çalışmasını 2010 yılında üretmiştir. (Şekil 2.91)



Şekil 2.91. Daniel Arsham, 'Ghost Chair', 2010

Geleneksel form ve işçiliği çağdaş mobilya biçimleri ile birleştiren İngiliz tasarımcı Gareth Neal üretimi 'Capillary Side Table', gereğinden fazla taşıyıcı ayak kullanılan Rokoko Dönemi konsollarına gönderme yapmaktadır. (Şekil 2.92)



Şekil 2.92. Gareth Neal, 'Capillary Side Table', 1996

2008 yılında Paris'te genç tasarımcıların düzenlediği Parours Saint Germain sergisinden bir tasarım olan 'Canape vol.1' duvara tırmanıyormuş izlenimi veren bir koltuktur. Bu tasarımı yapan Lila Jang'ın diğer çalışmalarını da benzer şekilde fantastik öğelerle biçimlendirdiği görülmektedir. (Şekil 2.93)



Şekil 2.93. Lila Jang, 'Canape vol.1', 'Haenir', 'Anne Marie' ve 'Lisa'

Sembolik mobilyada alışılmışın dışında bir strüktürel çözüm Satoshi Itasaka tasarımı 'Balloon Bench'te bulunmaktadır. Uçan balonların taşıdığı mobilya formundaki çağdaş sanat nesnesi 2011 yılında Tokyo'daki Gallery Somewhere'de sergilenmiştir. (Şekil 2.94)



Şekil 2.94. Satoshi Itasaka, 'Balloon Bench', 2011

Şeytan, melek gibi doğaüstü varlıkların grafik imgeleri de kimi zaman mobilyalar üzerinde kullanılabilmektedir. Sebastian Errazuriz'ın 2004 yılında yalnız bir adet ürettiği melek imgesine gönderme yapan 'Santo Chair' ve Ale Jordao'nun Milano Tasarım Fuarı 2011'de sergilediği şeytan imgesine gönderme yapan sandalye, mobilyada fantastik dönüşümlere örnektir. (Şekil 2.95)



Şekil 2.95. Sebastian Errazuriz tasarımı 'Santo Chair', 2004 ve Ale Jordao tasarımı oturma elemanı, 2011

2.4.2.4. Karikatürize Etmek

'Kişilerin, kavramların, olguların ve nesnelerin komik yönlerinin öne çıkarılması, hafifleştirilerek aktarılması, ironi ile ele alınması' olarak tanımlanabilen karikatürize etmek mobilyada formun bozulması, farklı bir karaktere dönüştürülmesi veya komikleştirilmesi yoluyla gerçekleştirilmektedir. Rahatsız, hatta oturulması imkansız bir sandalye olan 'Singer Chair' (for short visits) 1945 yılında Bruno Munari tarafından tasarlanmıştır. Üzerine oturulmayacak kadar eğimli yüzeyiyle 'Misafirliğin kısıası makbudür.' deyişine gönderme yapan eser, Zanotta tarafından yalnız dokuz adet üretilmiş bir çağdaş sanat nesnesidir. (Şekil 2.96)



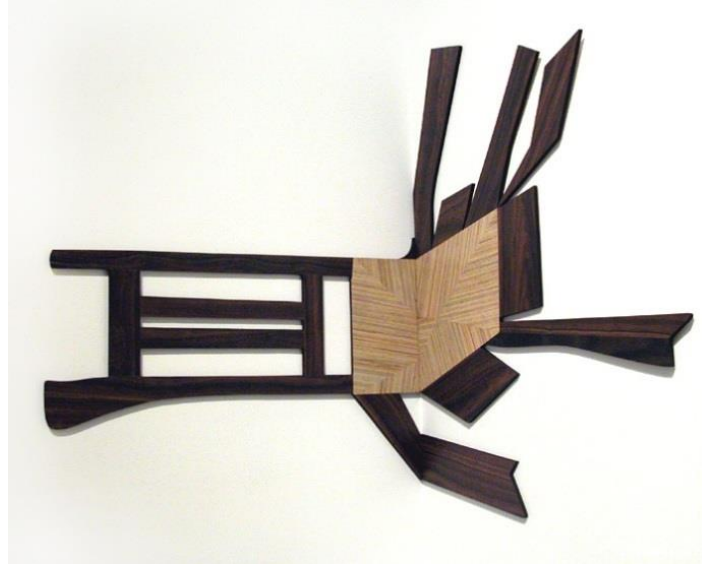
Şekil 2.96. Bruno Munari, 'Singer Chair' (for short visits), 1945

'Form hikayeyi izler.' (Form follows story.) prensibi ile tasarladıkları iletişim öncelikli objelerde moda, grafik ve tekstil alanlarından yararlanan 56th Studio, 'Caricature as...Furniture' isimli koleksiyonunda karikatürize edilmiş formları mobilyalar üzerinde kullanmıştır. Tasarım grubu, Pop ve Hollywood kültüründen izler taşıyan ve farklı tipleri sembolize eden mobilyalara 'Harry', 'Supermodel', 'Gaga', 'Grace Jones' gibi isimler vermiş; ürünleri bu yolla kimliklendirmiştir. Dokuz farklı formda üretilen sandalyelerin renkleri ve malzemeleri kişilerin isteğine göre değiştirilebilmektedir. (Şekil 2.97)



Şekil 2.97. 56th Studio, 'Caricature as...Furniture', 2012

Mekan algısı, illüzyon, parçalanma gibi kavramların günlük hayattan objelerle fiziksel ilişkisini irdeleyen Richard Artschwager'ın 1992 yılında ürettiği 'Splatter Chair I' isimli eseri pratik işlev taşımayan, duvar üzerinde sergilenen sandalye formunda bir panodur. (Şekil 2.98)



Şekil 2.98. Richard Artschwager, 'Splatter Chair I', 1992

Karikatürize biçim diline sahip 'Plain Clay Collection', Maarten Baas tarafından metal iskelet üzerine uygulanan sentetik kil malzemenin elle şekillendirilmesiyle üretilmiştir. Üzerinde yapımcının parmak izi bulunan mobilyalar, Milano Tasarım Fuarı 2012 boyunca Spazio Rossana Orlandi'de sergilenmiştir. Çocuksu biçim dilinin mobilyaya dönüştüğü bu tasarımlar, sergi sonunda kullanım için Hollanda Groninger Müzesi'nin restoranına yerleştirilmiş ve işlevsel nitelik kazanmıştır. (Şekil 2.99)



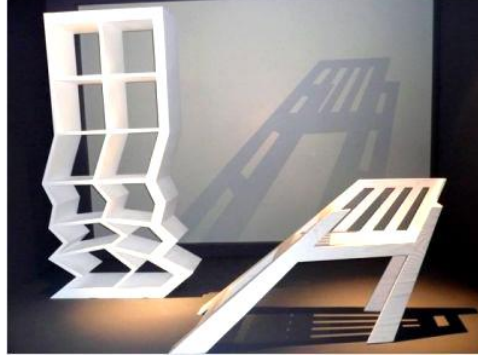
Şekil 2.99. Maarten Baas, 'Plain Clay Collection', 2012

'Dining Table' isimli masa tasarımında insanlar arası anlamsız boşlukları sorgulayan Michael Beitz'ın bir başka mobilyası olan 'Picnic Table' eriyen bir bank formuna gönderme yapmakta; 'Cloud Chair' isimli koltuğu ise bir bulutu andırmaktadır. Michael Beitz, mobilya formunda kurguladığı sanat nesnelerinde karikatürize formlar kullanmaktadır. (Şekil 2.100)



Şekil 2.100. Michael Beitz tasarımları

Mobilyaların çarpıtılması, bozulması veya perspektife girmiş formlarda tasarlanması da karikatürize etme başlığı altında ele alınabilir. Underdogma projesi kapsamında üretilen bozulmuş biçimlere sahip 'Leaning Seat' ve kütüphane ünitesi, Studio van Eijk & van der Lubbe tarafından tasarlanmıştır. (Şekil 2.101)



Şekil 2.101. Studio van Eijk & van der Lubbe, 'Leaning Seat', 2004

Mekandaki köşeleri değerlendirmek için tasarlanmış olan 'Round Corner Chair' birbirine dik açıyla bağlı iki sandalyeden oluşmaktadır. Mobilyanın karşıdan görüntüsü algı yanılsaması yaratırken, aynı zamanda çizgisel biçim diline gönderme yapmaktadır. (Şekil 2.102)



Şekil 2.102. Anton Björnsig, 'Round Corner Chair', 2009

Sebastian Wrong ve Richard Woods tarafından 2007 yılında tasarlanan 'Wrongwoods' adlı koleksiyonda, kontrplak yüzeyler üzerine karikatürize edilmiş ahşap desenleri uygulanmıştır. (Şekil 2.103)



Şekil 2.103. Sebastian Wrong ve Richard Woods, 'Wrongwoods' 2007

2.4.2.5. Sıra Dışı Malzeme Kullanımı

Tasarımcıların farklı malzeme olanaklarını denemek amacıyla ürettiği sembol mobilyalar, sıra dışı malzeme kullanımı yöntemi ile biçimlenmektedir. Beton, mermer, bonsai ağacı, ekmek, buz, mum, saman, pet şişe, şeker kamışı, çelik tel gibi sıra dışı malzemelerin mobilya formunda biçimlendirilmesiyle oluşan bu tasarımlar genellikle pratik işlevin gereklerini yerine getirmeyen, ancak heykelsi özellikleri ön planda nesneler olmaktadır. Deneyisel nitelik taşıyan bu tip mobilyalara örnek olarak tamamı ekmekten üretilmiş 'Panpaati' isimli sandalyeler gösterilebilir. (Şekil 2.104)



Şekil 2.104. Enoc Armengol, 'Panpaati', 2010

Mumdan yapılmış 'Burning Chairs' ve buzdan yapılmış 'Ice Chairs' tasarımlarında Hongtao Zhou, sıra dışı malzemeleri biçimlendirme olanakları üzerinde çalışmıştır. (Şekil 2.105)



Şekil 2.105. Hongtao Zhou tasarımı 'Burning Chairs', 2010 ve 'Ice Chairs', 2009

Fabio Del Percio, 'Hey Chair' isimli tasarımı İzlanda'dan getirilen kuru otları fermuarlı şeffaf PVC bir kılıf içine koyarak üretmiş; bu yolla kullanıcıda bir saman balyası üzerinde oturuyor hissini yaratmayı amaçlamıştır. (Şekil 2.106)



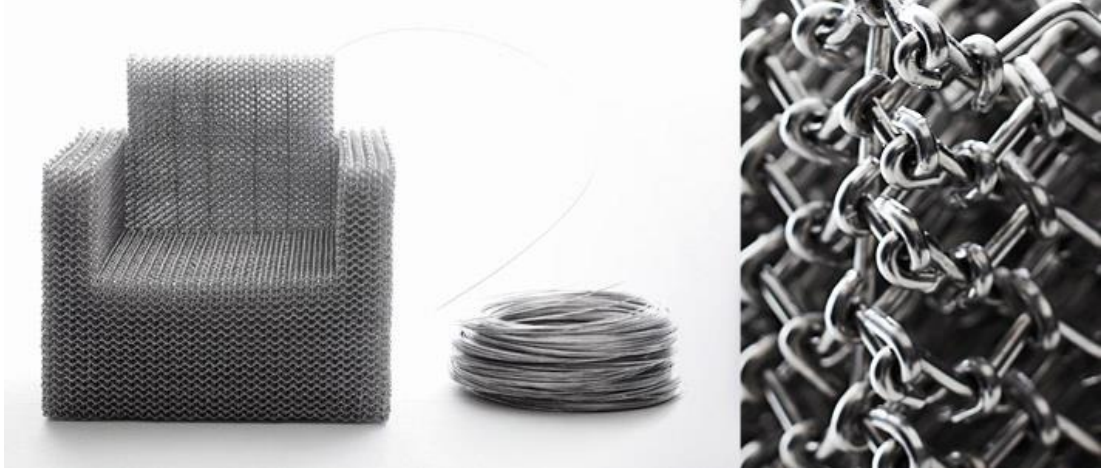
Şekil 2.106. Fabio Del Percio, 'Hey Chair', 2011

Sıra dışı malzemeler üzerine yaptığı çalışmalarla tanınan Tom Dixon, 'Fresh Fat Chair' isimli tasarımında, Provista olarak adlandırılan geri dönüştürülmüş bir malzemeyi sandalye formunda biçimlendirmiştir. (Şekil 2.107)



Şekil 2.107. Tom Dixon, 'Fresh Fat Chair', 2004

3 milimetre kalınlığında alüminyum tellerin bükülmesi ve koltuk formunda örülmesi ile oluşturulan 'Composition Chair', Ayako Nakanish tarafından kaynak ve cıvata kullanılmadan; sadece alüminyum tel, kerpeten ve şablon yardımı ile üretilmiştir. 50 kilogram ağırlığındaki bir koltuğun üretilmesi yaklaşık altı ay sürmektedir. (Şekil 2.108)



Şekil 2.108. Ayako Nakanish, 'Composition Chair', 2009

Patates, süt, alkol ve gıda boyasından oluşan biyo-plastik karışımı ve kilden yapılmış özel kalıplarıyla deneysel tasarımlarını biçimlendiren Jerszy Seymour bu çalışma ile günümüz tüketim toplumuna, plastik malzemeye çevre dostu bir alternatif sunmayı amaçladığını belirtmiştir. Seymour ileri teknoloji ve yüksek maliyet gerektirmeyen bu yöntemi, 'Herkesin kendi evinde doğal malzemeler kullanarak yapabileceği bir deney.' olarak tanımlamıştır. (URL-18) 'The Living Systems' isimli koleksiyon, Vitra Tasarım Müzesi'nde sergilenmiştir. (Şekil 2.109)



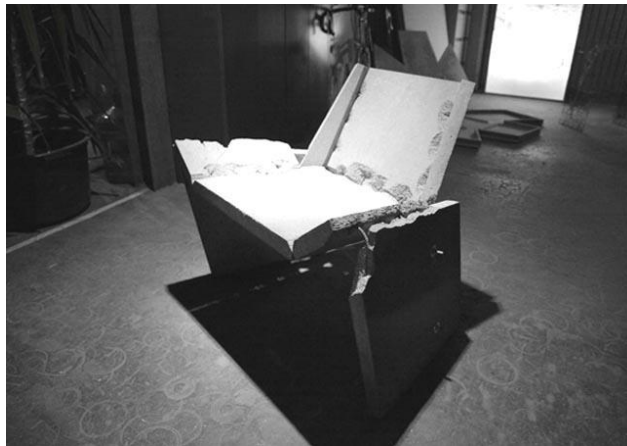
Şekil 2.109. Jerszy Seymour, 'The Living Systems', 2007

Eserlerinde düzen ve düzensizlik, organik formlar, doğa ve insan ilişkisi gibi konulara yönelen Pini Leibovich, kullanıcıda mutluluk duygusu uyandıran malzeme, form ve renklere yönelmeyi tercih ettiğini belirtmektedir. (URL-19) Tasarımcı, 'The Happy Material Armchair' isimli koltuğunda renkli balonlar kullanmıştır. 2010 yılında yalnız yedi adet ürettiği 'Willow Chair' isimli sandalyeyi ise, metal tel strüktür üzerine beyaz kağıt kaplayarak biçimlendirmiştir. (Şekil 2.110)



Şekil 2.110. Pini Leibovich tasarımı 'The Happy Material Armchair', 2006 ve 'Willow Chair', 2010

Tasarımcı Martin Schuurmans, 'özel projeler' olarak tanımladığı çalışmalarında malzemelerden, insanlardan ve mekanlardan esinlendiğini belirtmektedir. (URL-20) Projelerinde malzemeyi bir çıkış noktası olarak gören, ters yüz eden, bağlamını-anlamını değiştiren ve yeni kullanım biçimleri ortaya koyan Schuurmans, 'Concrete Chair' adlı eserinde beton malzemeyi yıkık bir yapıyı andıran biçimde oturma elemanı formunda biçimlendirmiştir. (Şekil 2.111)



Şekil 2.111. Martin Schuurmans, 'Concrete Chair', 2008

Tüm bu örnekler, sanatçı ve tasarımcı söylemleri göstermektedir ki, mobilya formundan yeni malzemelerin geliştirilmesi, piyasada bulunan malzemelere farklı alternatifler sunulması noktasında yararlanılabilmektedir. Bunun dışında malzemelerin, alışılmışın dışında şekillerde mobilyalar üzerinde kullanılması, tasarımları duygu, mesaj, fikir veya ideolojik yaklaşım bildiren iletişim nesnelerine dönüştürebilmektedir. Sembolleşen mobilyada sıra dışı malzemelerle veya diğer yöntemlerle yapılan her deneme, tasarım biçim diline yeni boyutlar katmakta ve mobilya estetiğinin sınırlarını genişletmektedir.

2.5. ÜRETİM YÖNTEMLERİ

2.5.1. Endüstriyel Üretim

Sembolleşen mobilyalar incelendiğinde, bunların endüstriyel üretim ve özel üretim olmak üzere iki farklı tür üretim yöntemiyle biçimlendirildiği görülmektedir. Deneysel ve el işçiliği mobilyaları kapsayan özel üretim tasarımlarda ürünler tek veya sınırlı sayıda üretilirken; endüstriyel üretimde çok sayıda üretilmektedir. Industrial Designers Society of America (IDSA), endüstriyel tasarım için 'Kullanıcı ve üreticinin karşılıklı yararını gözeterek ürünlerin işlev, fayda ve görünümünü optimize edecek şekilde yeni ürün fikirleri geliştirmeye yönelik profesyonel bir etkinlik.' tanımını yapmaktadır. (URL-21) Endüstriyel veya seri üretim, bir endüstri tasarımının farklı parçalarının endüstriyel yöntemlerle toplu bir şekilde yapılması, üretilmesidir. Arad seri üretim için, 'Makinelerle birden çok sayıda üretim yapmak, bir ürün değil, süreç tasarlamak.' yorumunu getirmiştir. (Arad, 2013)

Her iki yöntemde de tasarımlar belirli biçim ve kavramlara gönderme yaparken; özel üretim mobilyaların heykelsi/estetik görünümleri ve felsefi altyapılarıyla öne çıktığı; seri üretim mobilyaların ise sembolik özelliklerinin yanında pratik işlevlerinin de göz önünde bulundurulduğu görülmektedir. Sanat ağırlıklı ürünlerde duygusal anlamlılık değerlendirme ölçütüken, endüstriyel ürünlerde pratik kullanım işlevi ön plandadır. (Şatır 1997, syf.42) Seri üretim mobilyalar ihtiyaç analizleriyle biçimlendirilmektedir; çevre, pazar, işlev, strüktür, form, malzeme ve seri üretime uygunluk analizleri bunlardan bazılarıdır. (Erhan 1989, syf.16-18)

Sembol dilinde öne çıkan metaforların özel üretim sanat nesnesi tasarımlardaki rolü bir mesaj veya felsefe iletmekken; satış amaçlı tasarımlardaki rolü iletilen bilgiyle nesneyi anlaşılabilir, ilginç ve bilindik kılmaktır. Eriç, benzetmelerden yararlanılan tasarımlar yapmaktaki asıl amacın günümüz piyasa koşullarında 'akılda kalmak, hatırlanmak' olduğunu söylemektedir. Buna göre, nesnenin zihinde tutulması isteniyorsa, ona bir anlam kazandırılması gerekmektedir. (Eriç 1998, syf.59)

Özel üretim mobilyalar genellikle tasarımcıların bireysel çalışmaları sonucu ve bazı firmaların koleksiyon ürünleri şeklinde ortaya çıkarken; seri üretim tasarımlar firmalar tarafından, geniş kitleler için endüstriyel olarak üretilmektedir.

Günümüzde endüstriyel yöntemlerle sembolik mobilyalar üreten pek çok firma vardır. Front Design, Droog Design, Casamania ve Edra sembolik tasarımlara ağırlık veren endüstriyel mobilya üreticilerinden bazılarıdır. Front Design'ın Porro firması için tasarladığı 'Balancing Boxes' sehpa, düzensiz olarak üst üste binen ve boşlukta dengede duruyormuş hissi uyandıran raf ünitelerinden oluşmaktadır. 'Spontanelik' ve 'zamanın donması' gibi kavramlara gönderme yapan tasarım, değişik açılardan bakıldığında perspektifi değişen heykelsi bir forma sahiptir. (Şekil 2.112)



Şekil 2.112. Front Design, 'Balancing Boxes', 2010

Biçimi makyaj pamuklarına gönderme yapan Humberto ve Fernando Campana tasarımı 'Cipria Sofa', Edra firması tarafından 2009 yılında üretilmiştir. Metal bir çerçeveye sabitlenmiş dokuz yastıktan oluşan koltuğun yüzeyi ekolojik özellikte sentetik bir kürkle kaplıdır. (Şekil 2.113)



Şekil 2.113. Humberto ve Fernando Campana, Edra, 'Cipria Sofa', 2009

Fabio Novembre tasarımı 'Strip', Casamania tarafından üretilmiş bir oturma elemanıdır. Fabio Novembre, açan çiçek metaforu ile biçimlendirmiş olduğu mobilyasının asimetric formunu doğada simetri olmaması ile ilişkilendirmektedir. (URL-22) Rotasyonel kalıplama yöntemi ile polietilen malzeme kullanılarak üretilmiş oturma elemanı hem dış, hem iç mekanda kullanılabilir. (Şekil 2.114)



Şekil 2.114. Fabio Novembre, Casamania, 'Strip', 2011

İlki 1936 yılında Salvador Dali tarafından tasarlanan 'Mae West Lip Sofa', Amerikalı aktris Mae West'in dudaklarına gönderme yapan özel üretim bir mobilyadır. Benzer formda bir koltuk, 1970'te Gufram firması için Studio 65 tarafından yeniden tasarlanmış

ve 'Marilyn Bocca Sofa' olarak isimlendirilmiştir. (URL-23) Günümüzde pek çok müzenin çağdaş sanat koleksiyonunda bulunan bu tasarımın en son versiyonu ise 2004 yılında Heller firması tarafından yeniden yorumlanmıştır. 'Bocca Sofa' isimli bu iki kişilik yeni versiyon, iç ve dış mekan kullanımına uygun olarak polimer malzeme ile rotasyonel kalıplama yöntemiyle seri olarak üretilmiştir. (Şekil 2.115)



Şekil 2.115. 'Mae West Lip Sofa', 'Marilyn Bocca Sofa' ve 'Bocca Sofa'

Marcel Wanders, bugünün piyasasında tasarımların içinde yer alabileceği değerli bir pazar geliştirmenin önemini savunmaktadır. Wanders amacının, 'Makineler tarafından makineler için üretilmiş objeler yerine insan hayatını renklendiren, içinde bulunduğu mekana kullanım amacının yanı sıra estetik olarak da değer katan tasarımlar ortaya koymak.' olduğunu söylemiş; tasarımda ortaya konması gerekenin 'semboller ve anlamlar' olduğunu belirtmiştir. (URL-24) Bu bakış açısıyla şekillendirilen Wanders tasarımlarına örnek olarak 'Monster Chair' ve 'v.i.p. Chair' gösterilebilir. Siyah deriden yapılmış ve arkasında ürkütücü bir surat ifadesi bulunan 'Monster Chair' ile Wanders, ölüm kavramını karikatürize etmiştir. Keçeden yapılmış 'v.i.p. Chair' ise, ciddi bir insan figürüne gönderme yapmaktadır. Her iki tasarım da Moooi firması tarafından üretilmiştir. (Şekil 2.116)



Şekil 2.116. Marcel Wanders, Moooi, 'Monster Chair', 2010 ve 'v.i.p. Chair', 2000

Hem endüstriyel, hem özel üretim tasarımları bulunan Satyendra Pakhale, farklı malzeme ve tekniklerle çalışan bir tasarımcıdır. Pakhale bir yandan Magis, Cor Unum ve Cappellini firmaları için seri üretim mobilyalar tasarlarlarken, bir yandan da özel üretim mobilyaları ile geleneksel malzeme ve yapım yöntemlerinin olanaklarını denemektedir. Tasarımcı, zihninin tipolojiler, malzemeler, teknolojiler, semboller, ritüeller ve bunların kültürel anlamları ile sürekli meşgul olduğunu söylemekte; deneysel/sayıllı üretim/el işçiliği tasarımlara en az endüstriyel ürünler kadar önem verdiğini belirtmektedir. (URL-25) Pakhale'nin endüstriyel olarak üretilmiş tasarımlarına örnek olarak, İtalyan firması Cappellini için tasarladığı 'Fish Chair' gösterilebilir. 'Ceramic Pottery Chair' ve 'B.M.Horse Chair' ise, tasarımcının galerilerde yerini bulan özel üretim mobilyalarından bazılarıdır. 'Stüdyo Projeleri' olarak adlandırdığı bu çalışmalarda sonuca ulaşmanın bazen yıllar aldığını söyleyen tasarımcı, Horse Chair için yedi yıl uğraşmış, çok sayıda maket ve dijital modelleme yapmıştır. (Şekil 2.117)



Şekil 2.117. Satyendra Pakhale, 'Fish Chair', 2005
'Ceramic Pottery Chair', 2001 ve 'B.M. Horse Chair', 2007

Çoğu kullanıma yönelik olarak üretilen endüstriyel üretim mobilyalarda sembolik biçim dili, tasarımın kolay algılanması ve tercih edilmesi noktasında önem taşımaktadır. Sembolleşme yoluyla anlam kazanan mobilyalar, günümüz piyasa koşullarında daha kolay akılda kalmakta, bunun yanı sıra mekana estetik ve anlam boyutunda katkı sağlamaktadır.

2.5.1.1. Prototip Ürünler

Mobilya sektörü çoğu zaman tasarımcıların yeni fikirleri, üretim süreçlerini, çağdaş malzemeleri ve güncel teknolojileri denediği alanlardan ilki olmakta, bu denemeler ise prototipler üzerinden gerçekleştirilmektedir. Prototip sözcüğü dilimize Fransızca'dan gelmiş, Antik Yunan kökenli bir kelimedir. Antik Yunanca 'prototipos' sözcüğündeki 'protos' ilk; 'typos' ise izlenim demektir. Buna göre prototipos bir tasarım sürecini

tamamlamadan önce sonuca dair ilk izlenimleri görmek ve değerlendirmek için atılan bir adımdır. (Turgay ve Demirel 2013, syf.88) Prototip ürünler, endüstriyel üretim için yapılan ilk örneklerdir. Ancak sembolleşmenin tasarım üzerindeki değerinin artmasıyla bugün prototipler birer deneme ürünü olmanın dışına çıkarak sanatsal boyutta da değerlendirilmeye başlanmıştır.

Soyut fikirden somut gerçekliğe geçiş sürecinde sınırlı sayıda veya tek olarak üretilen ve tasarımın ilk modelini oluşturan prototipleri Ettore Sottsass günümüzdekine yakın bir bakış açısıyla 'kuramsal/teorik tasarımlar' olarak adlandırmıştır. Sottsass'a göre prototipler gelişme aşamasındaki fikir ve deneylerdir. Tasarımcının 1965-1995 arasında yaptığı mobilya prototipleri, 2008 yılında New York Friedman Benda Gallery'de açılan Archetypes sergisinde sergilenmiştir. (Şekil 2.118)



Şekil 2.118. Ettore Sottsass, Archetypes sergisi, 2008

Kimi prototipler zaman içinde değer kazanarak nesnenin biçimleniş ideolojisini yansıtan sembollere dönüşmektedir. Örneğin, Marcel Breuer 'The Wassily Chair' adlı tasarımının ilk prototipini endüstriyel üretim amacıyla gerçekleştirmiş olsa da, günümüzde bu mobilya, Modernizm'in bir sembolü haline gelmiştir. Sonradan sembolleşmeye, endüstriyel tasarım tarihinden pek çok ürün prototipi örnek gösterilebilir. (Şekil 2.119)



Şekil 2.119. Marcel Breuer, 'The Wassily Chair', 1925

Prototipler içinde bulunduğu dönemin özgün ve ilerici örneklerini oluştursa da, bazen dönemin teknik olanakları el vermediğinden bu ürünlerin endüstriyel olarak üretilmesi mümkün olmamaktadır. Buna paralel bir görüşle Şatır, 'prototiplerin tasarım açısından önemli olduğunu, çünkü teknoloji ve tekniğin seri uygulamadaki gelişme hızının tasarımcının yaratma gücüne paralel olmadığını' belirtmiştir. (Şatır 1997, syf.35)

Byars'a göre prototipler, çoğu zaman piyasadaki seri üretim ürünlerden çok daha ilgi çekici ve yenilikçidir. Prototip üretme süreci genellikle bilgi, deneyim, işbirliği, sabır ve finansman ile gerçekleşmektedir. Byars, hiçbir tasarımcının bitmiş ürün olarak prototip yapmadığını, -eğer sanat mobilyası değilse- bunun bir deneme süreci olarak ilerlediğini belirtmiştir. (Byars 2006, syf.9) Geliştirilen prototip-ilk örnek yaklaşımları ile, sonuç ürünün kavramsal boyutundan ticari olarak kullanıcıyla, hedef kitlesiyle buluşmasına kadar geçen sürecin kısaltılması amaçlanmaktadır.

Tasarımcılar bir mobilyayı endüstriyel üretim için programlarken, ölçü ve oranları, estetiği, sağlamlığı, istenen işleve uygunluğu, malzemesi, üretim detayları ve benzeri kontrolleri yapabilmek için prototipler üretmektedir. Bu çalışmalarda hem işlevsellik, hem de yeni form ve biçimlendirme yöntemleri araştırılmaktadır.

Son yıllarda ise prototipler, tasarım sürecinin içinde üretilen ilk model ve final ürüne ulaşmak için bir ara ürün, deneme-yanılma aracı olmanın dışında tanımlara ulaşarak, tasarımcı fikirlerinin somutlaştığı birer sanat nesnesi olarak görülmeye ve yüksek fiyatlara satılmaya başlanmıştır. Lovell, prototiplerin çağdaş sanat nesneleri gibi satılmasını 'günümüzde giderek büyüyen bir fenomen, bir moda' olarak yorumlamıştır. (Lovell, 2009)

Ürettiği prototipleri sergileyen günümüz tasarımcılarına Ron Arad, Ronan ve Erwan Bouroullec, Stefan Diez ve Pieke Bergmans örnek gösterilebilir. Ron Arad'ın Şekil 2.120'de görülen prototipinin 2012 yılında 1,500,000 Dolar'a el değiştirdiği bilinmektedir. (Arad, 2013) Studio Hausen, bu yeni yönelim ile prototipleri, "orijinal işlevleri olan 'seri üretim ürünlerin temellendiği model' olmanın dışında, birer iletişim ve pazarlama aracı" olarak tanımlamaktadır. (Lovell 2009, syf.36)



Şekil 2.120. Ron Arad'a ait mobilya prototipi

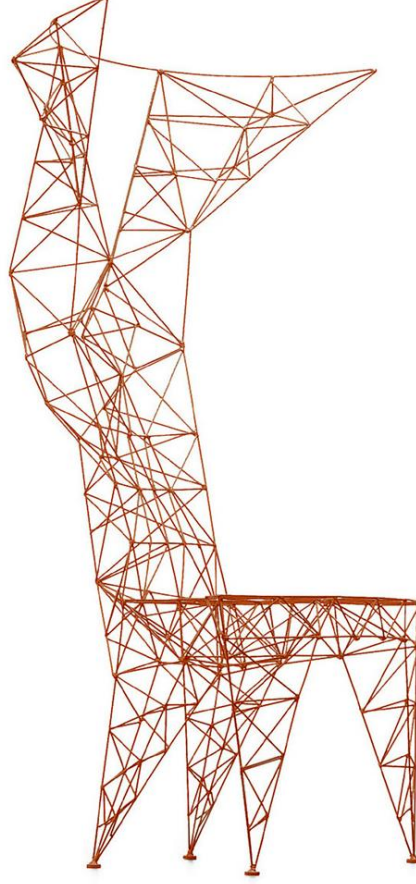
Tasarımcıların piyasa ve seri üretim kaygılarından uzak; geniş yelpazede malzeme seçeneği ve teknolojik imkanlarla tasarım prototipleri yapabildiği bir kurum olan Vitra Edition'ın 1987 yılındaki ilk koleksiyonunda Frank Gehry, Denis Santachiara, Gaetano Pesce, Richard Artschwager, Ron Arad, Shiro Kuramata, Ettore Sottsass ve Scott Burton'ın oturma elemanı tasarımları sergilenmiştir. İlerleyen yıllarda başka tasarımcıların da katılımıyla büyüyen Vitra Edition, endüstriyel üretim yapan Vitra'dan farklı olarak sınırlı sayıda üretimin yapan, deneysel tasarım araştırmalarına yoğunlaşan bir kurumdur.

Tasarımcı prototipleri kimi zaman endüstrinin dikkatini çekmekte, üretici veya galericilerle bir adım öteye taşınarak seri veya sayılı olarak üretilebilmektedir. Ron Arad'ın Vitra Edition için tasarladığı 'Moreover' prototipini sonradan Moroso ile çalışarak bir endüstriyel tasarım nesnesine dönüştürmesi buna örnek gösterilebilir. (Şekil 2.121)



Şekil 2.121. Ron Arad, Vitra Edition, 'Moreover' prototipleri

Tom Dixon'un 1991 yılında prototip olarak ürettiği 'Pylon Chair' isimli tasarımı 1992 yılında Cappellini tarafından seri olarak üretilmeye başlanmıştır. Heykelsi bir strüktüre sahip mobilya, ince çelik çubukların birbirine kaynatılması ve tamamen el işçiliği ile üretilmektedir. (Şekil 2.122)



Şekil 2.122. Tom Dixon, Cappellini, 'Pylon Chair', 1992

Tasarımcı Hella Jongerius, 'Stüdyo Vakaları' olarak isimlendirdiği prototip tasarımlarını, 'ekonomik ve endüstriyel anlamda kısıtlamaların olmadığı fikir objeleri' olarak tanımlamaktadır. Jongerius'un birlikte çalıştığı Vitra Edition firmasının CEO'su Rolf Fehlbaum, endüstriyel tasarım sürecinde fiyat, işlev, ergonomi gibi kısıtlayıcı pek çok faktörle çalışıldığını, bunun ise yeni fikirlere ulaşmayı engellediğini; oysa prototipler üzerinde çalışırken söz konusu faktörlerin düşünülmediğini, bu sayede tasarımda şaşırtıcı, yenilikçi pek çok çözüme ulaşılabildiğini söylemektedir. (Lovell 2009, syf.118)

Vitra Edition 2007 yılında Hella Jongerius'tan pazar sınırlamaları ve üretim mantığından uzak, deneysel bir koleksiyon istemiştir. Bunun sonucunda tasarımcı 'Office Pets' olarak adlandırdığı, yüzeyinde tekstillerin kullanıldığı, üç adet tekerlekli objeden oluşan bir koleksiyon hazırlamış; bununla sandalye ve ofis sistemleri üreten bir

firma olarak Vitra'nın doğasını irdelediğini ve fonksiyonelliğin anlamını sorguladığını, objelerin pratik işlevini yok ederek hayalgücüne vurgu yaptığını belirtmiştir. (Şekil 2.123)



Şekil 2.123. Hella Jongerius, 'Office Pets', 2007

Tasarımcı Marc Newson'a göre, endüstriye uygun olarak genellikle gereksinim öncelikli çalışan tasarımcılar, prototip çalışmalarında kendi parametrelerini oluşturabilmekte, hayal güçlerini özgür bırakabilmekte, malzeme, süreç ve teknikler üzerinde özgürce çalışabilmektedir. Newson'ın 2007 yılında tasarlayarak on adet ürettiği 'Nickel Chair', New York'ta bulunan Gagosian Gallery'de sergilenmiştir. (Şekil 2.124)



Şekil 2.124. Marc Newson, 'Nickel Chair', 2007

Alman tasarımcı Konstantin Grcic günümüz tasarımında, tasarımcılarla birlikte prototiplerin rolünün de değiştiğini ifade etmiştir. Grcic'in kendi prototiplerini belgeleme ve sergileme şekli, bu nesneleri birer iletişim aracı olarak gördüğünün ifadesidir.

Grcic'in 2008 yılında Plank firması için tasarladığı 'Myto Chair', malzemesi nanopartiküllerle güçlendirilmiş plastik bir sandalyedir. Kimyasal ürünler firması BASF'la yapılan ortaklıkla yürütülen malzeme geliştirme ve endüstriyel üretim süreci, tasarımcı ile birlikte verilen kararlar paralelinde ilerlemiş; ortaya yeni bir malzeme bileşeni ve tasarım çıkmıştır. Ürün 2008 yılında Milano Tasarım Fuarı'nda piyasaya sunulduğunda, final üründen çok prototipler ve ara süreçler öne çıkarılmıştır. Endüstriyel detayların yer aldığı bir galeride sergilenen ürünler, dikkatle yerleştirilmiş bir enstalasyon çalışması izlenimi yaratmıştır. (Şekil 2.125)



Şekil 2.125. Konstantin Grcic, 'Myto Chair', 2008

Prototipler üzerine düzenlenen bir diğer sergi, Tokyo Tasarım Festivali 2008 kapsamında gerçekleştirilen 'Prototype' sergisidir. Otuza yakın mobilya ve aydınlatma elemanının tasarım süreci ve sonuç ürüne ulaşıncaya dek geçirdiği işlemlerin açıklamalarla yer aldığı sergideki tasarımlardan biri olan 'Proto Chair 01', Japon firması Leif.designpark tarafından yalnızca bir adet üretilmiştir. Form ve konfor üzerine bir deney niteliği taşıyan üründe taşıyıcı strüktürü metal çubuklar; font ve yaslanma yüzeyini ise iplerle örülmüş bir yüzey oluşturmaktadır. (Şekil 2.126)



Şekil 2.126. 'Prototype' sergisinde yer alan tasarımlar ve Leif.designpark tasarımı 'Proto chair 01'

Günümüzde gelişen teknolojilerle birlikte ortaya çıkan Hızlı Prototipleme tekniği ile prototip kavramı da değişime uğramıştır. Bu yöntemle göre bilgisayar sistemine girilen verilerle ürünler kısa süre içerisinde üretilebilmekte; kişiye özel biçimlerde programlanabilmektedir. Seri üretim zorunluluğu bulunmayan Hızlı Prototipleme yöntemi, değişen ve hızlanan süreçlerin yanında sınırsız form alternatifini de tasarım literatürüne sokmaktadır. Son yıllarda bu yöntemin olanakları üzerinde çalışan pek çok tasarımcı, mobilyada biçim dilinin sınırlarını genişletmektedir; bunlardan biri olan Patrick Jouin, 'S2 Stool' isimli tasarımını 2004 yılında ortaya koymuştur. (Şekil 2.127)



Şekil 2.127. 'Patrick Jouin, 'S2 Stool', 2004

Geçmişte endüstriyel üretime hazırlık sürecinde form ve ergonomi araştırmaları için bir araç niteliği taşıyan prototip tasarımının sınırları bugün genişleyerek kavramsal boyutlara ulaşmıştır. Günümüzde prototipler, tasarımcıların çeşitli malzeme ve yeni üretim yöntemleri deneyerek fikirlerini sembolleştirdiği bildiri ve sanat nesneleri olarak da görülmektedir. İletişim Çağı olarak tanımlanan günümüzde tasarımcıların ün kazanması da prototip satışlarında talebi arttıran en önemli faktörlerdendir.

2.5.2. Özel Üretim

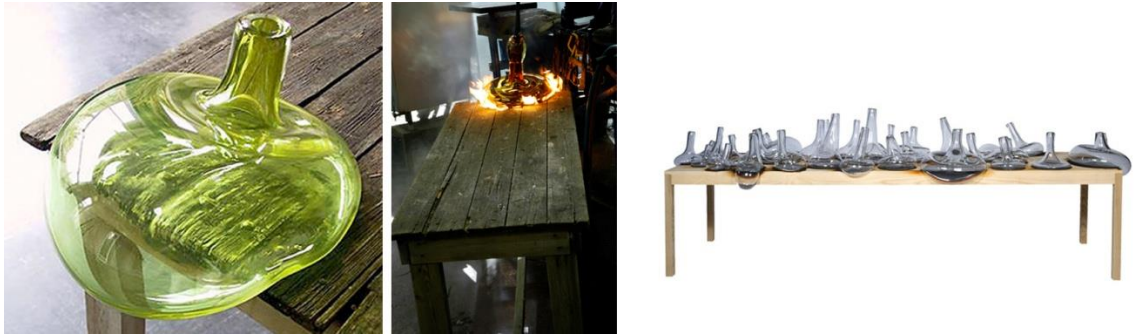
Günümüzün standartlaşan dünyasında el yapımı ürünler ve bireysellik giderek değer kazanmakta; insanların orijinal olanı aramaya başlama noktasında piyasa değerleri de yönlendirici olmaktadır. Bugün 'ısmarlama, özel üretim, el yapımı' terimleri, firma logosu ve değerli malzemelerin dışında yeni bir çeşit lüksü tanımlamakta, tüketiciler artık bir hikayesi olan ürünler istemektedir. Wis Design ekibinden Lisa Widen ve Anna Irinarchos'a göre 'İnsanlar artık aynı görünen ve herkeste olan seri üretim ürünlerden bunalmışlardır.' (Lovell 2009, syf.65) Ürünlerin bir kimliğe, sanat değerine ve anlama sahip nesneler olması günümüzde tercih sebebi sayılabilmektedir.

Kişiye özel tasarımlar, belirli mekanlar için özel olarak üretilmiş tasarımlar ve sınırlı sayıda koleksiyonlar özel üretim sembolik mobilyalar kapsamına girmektedir. Seri üretim mobilyalardan farklı olarak özel üretim mobilyalar, genellikle galerilerde sergilenmekte ve satışa çıkarılmaktadır. Özel üretim yapan tasarımcılardan biri olan Ron Arad'ın 1999 yılında Gallery Mourmans için yaptığı on sekiz özel üretim mobilyadan biri Şekil 2.128'de görülmektedir.



Şekil 2.128. Ron Arad'ın Gallery Mourmans için yaptığı on sekiz özel üretim mobilyadan biri

Heykelsi mobilya anlayışıyla tasarıma bakış açısını Ron Arad, 'Ben bu nesnelerin kullanılıp kullanılmamalarına bakmıyorum. Deneyimlediğim malzeme, yarattığım form ve keşfettiğim süreçten zevk alıyorum. Bu durumda fonksiyon sadece bir mazeret olmakla kalıyor. Yaptığım şeylerin tasarım mı, heykel mi olduğu tartışmalarıyla ilgilenmiyorum. Bence herhangi bir objenin değerlendirilme kriteri ilginç, sıkıcı veya heyecan verici olmasıdır.' sözleriyle açıklamıştır. (Afşar 2009, syf.69) Özel üretim tasarımlar üzerine yoğunlaşan Pieke Bergmans ise, tasarımda kişiye özel biçimlenmeyi müşterilerini üretim sürecine katarak gerçekleştirmektedir. Bergmans'ın Royal Crystal Leerdam ile birlikte yürüttüğü 'Crystal Virus' isimli projesinde, müşterilerin ürünlerin yapım sürecinde atölyede bulunmaları istenmektedir. (Şekil 2.129)



Şekil 2.129. Pieke Bergmans, 'Crystal Virus Project', 2007

Tasarımcılar, özel üretimler ile kimliklerini, felsefelerini ve estetik yaklaşımlarını bağımsız olarak yansıtmaktadırlar. Bu konu hakkında Lovell, özel üretim ile uğraşanların kendilerini 'birer kaşif; malzeme olanaklarını araştıran birer kimyager, süreç, ortam, araç olanaklarını deneyen kişiler' olarak tanımladıklarını söylemektedir. (Lovell 2009, syf.7) Özel üretimlerin bir diğer biçimi kişiye özel tasarımlardır; kullanıcı bu süreçte üretimi izleyebilmekte ve/veya tercihlerini belirterek tasarım sürecine katılabilmektedir. Günümüzün standartlaşan dünyasında sayılı üretim mobilyalar piyasa koşullarının da etkisiyle kişilere ayrıcalık, özgünlük ve prestij gibi değerler sunmaktadır.

2.5.2.1. Deneyisel Ürünler

Tasarımcıların üretim sürecinde yeni yöntemler deneyerek biçimin farklı yorumlarına ulaştığı, mobilyanın sembol diline yeni açılımlar getiren tasarımlar 'deneysel' olarak adlandırılabilir. Sıra dışı yöntemlerle biçimlendirilen bu mobilyalar genellikle daha önce görülmemiş/özgün ve tek defaya özgü formlarda olmaktadır. Tasarım süreci ve üretim yöntemlerinin sınırlarını yeniden çizen bu tasarımların işlevsel özellikleri ise kimi zaman geri planda kalabilmektedir.

Tarihte ilk olarak 20. yüzyıl başında görülen deneysel tasarım örnekleri, dönemin sanatçı ve tasarımcılarının dışavurumcu yaklaşımla ortaya koydukları nesnelerdir. Bu tasarımların pek çoğu kendi dönemi içinde sıra dışı sayılan örneklerdir. (Uzunarslan, 2010) Deneysel tasarım olgusu ilerleyen yıllarda giderek daha çok kişinin ilgisini çeken bir tasarım yöntemi haline gelmiştir. Fransız Ruth Francken'in 1971'de bir arkadaşını sandalyeye oturtup sırtının kalıbını alçıya almasıyla oluşturduğu 'Homme Chair' bir deneysel tasarım örneğidir. Eserin 1988 yılında Gallerie X tarafından polyesterden üç yüz adet kopyası yapılmıştır. (Şekil 2.130)



Şekil 2.130. Ruth Francken, 'Homme Chair', 1971

Deneysel tasarımlarda felsefi bir düşünce olması gerekmemektedir. Örneğin, malzeme üzerine yapılan bir deney bu kapsamda değerlendirilebilir. Japon tasarımcı Tokujin Yoshioka'nın bir projesi olan 'Venus-Natural Crystal Chair', polyester elastomer malzemeden oluşan koltuk formunda bir strüktürün, içinde kimyasallar olan bir tanka daldırılması sonucu üzerinde oluşan kristallerle biçimlenmektedir. (Şekil 2.131)



Şekil 2.131. Tokujin Yoshioka, 'Venus-Natural Crystal Chair', 2008

Tasarımı deneysel yapan ölçütlerden bir diğeri, sonuç ürünün önceden bilinmemesidir. Tasarımın biçimlenmesi bir önceki örnekte olduğu gibi doğal ya da kimyasal bir süreç sonucunda olabilir; kullanıcı veya tasarımcı tarafından doğaçlama bir şekilde de gerçekleştirilebilir. Örneğin 'Memory Chair', Tokujin Yoshioka'nın özel olarak geliştirdiği geri dönüştürülmüş alüminyum-tekstil bir malzeme ile meydana getirilmiştir. Kullanıcısı tarafından biçimlendirilerek sandalye formunu alan ürün, Yoshioka tarafından 'belirli bir tasarımı olmayan; ama aynı zamanda sınırsız tasarım imkanına olanak veren bir mobilya' olarak tanımlanmaktadır. (Şekil 2.132)



Şekil 2.132. Tokujin Yoshioka, 'Memory Chair', 2010

Tom Price tasarımı 'Meltdown' serisinde mobilyalar, oturma yüzeyi biçiminde metal bir kalıbın ısıtılarak, PVC veya polipropilen borular üzerine uygulanmasıyla oluşmaktadır. Kalıplanan bölge ısı nedeniyle eriyerek oturma elemanı formunu almaktadır. (Şekil 2.133)



Şekil 2.133. Tom Price, 'Meltdown Series', 2008-2011

Ron Arad'ın 1981 yılında hurdacıdan bulduğu eski bir araba koltuğunu metal çerçeveye oturtturarak ürettiği 'Rover Chair' ve 1986 yılında dört ince çelik levha kullanarak ürettiği 'Well-Tempered Chair' gibi örnekler, tasarımcının deneysel üslubunu ortaya koymaktadır. Kişiye başta rahatsızlık hissi veren paslanmaz çelik levhalardan üretilmiş, soğuk bir görünümü olan 'Well Tempered Chair' için Arad, 'başta tasarıma çekinerek yaklaşan kişilerin koltuğa oturduklarında rahat olduğunu görerek şaşırma hissi yaşadıklarını' söylemiştir. (Arad, 2013) Burada ürünün izleyicide rahatsızlık uyandırması, deneysel üretim yöntemi ve malzemesi ile bir sembole dönüşmesi söz konusudur. Tasarımcı aslında farklı nesnelerle de izleyicide rahatsızlık hissi uyandırmak isteyebilirken, bunu bir mobilya kullanarak yapmakta ve oturma elemanı formunu sembolleştirmektedir. (Şekil 2.134)



Şekil 2.134. Ron Arad, 'Rover Chair', 1981 ve 'Well-Tempered Chair', 1986

Deneysel tasarımlar seri üretim kısıtlamaları ve kullanıcı faktörü olmadan, tasarımcının tamamen özgür olarak biçimlendirdiği nesnelerdir. Birbiri içinden geçen kerestelerden oluşan 'The Sticky Chair' için tasarımcı Samwoong Lee, 'patlayan, dinamik bir formu yansıtmak istediğini' söylemiştir. Aynı tasarımcıya ait 'Cross Stick Chair' ise kerestelerin bir araya getirildikten sonra koltuk formunda kesilmesi ve cilalanmasıyla oluşturulmuştur. (Şekil 2.135)



Şekil 2.135. Samwoong Lee, 'The Sticky Chair' ve 'Cross Stick Chair'

Kolay bulunur/artık malzemelerle ürettikleri mobilyalar aracılığıyla sosyal sorumluluk kavramlarına dikkat çeken Campana Brothers'ın, 'Favela Chair' isimli tasarımı Brezilya'nın favela olarak adlandırılan gecekondu kültürüne ve spontane mimari özelliklerine gönderme yapmaktadır. Edra tarafından üretilen oturma elemanı, ahşap parçaların çakılarak/yapıştırılarak rastgele bir araya getirilmesiyle biçimlendirilmiştir. (Şekil 2.136)



Şekil 2.136. Campana Brothers, Edra, 'Favela Chair', 2003

Farklı fikirlere sahip sanatçı ve tasarımcıların deneysel tasarım ve üretim yöntemleri geliştirmeleri, bu kişilere kendi üsluplarını yaratma noktasında da yardımcı olmaktadır. Plastik polietilen boruları amorf formlarda, mekansal etkiler yaratacak biçimlerde şekillendirerek oturma yüzeylerine dönüştüren Sebastien Wierinck, bu enstalasyon çalışmasını çeşitli şehirlerdeki galerilerde uygulamıştır. (Şekil 2.137)



Şekil 2.137. Sebastien Wierinck'e ait enstalasyon çalışması

Tabure şeklinde kesilerek birbirine kaynatılmış iki ince metal levhanın arasına hava pompalanarak şişirilen 'Plopp Stools', Hay firması için Oskar Zieta tarafından tasarlanmıştır. CNC teknolojisiyle üretilmiş olan ancak el yapımı izlenimi veren taburelerin ayak kısımları şişirildikten sonra aşağıya kıvrılarak son biçimini almaktadır. Oskar Zieta geliştirdiği bu yeni yöntem denemesini 'günümüz teknolojinin bir manifestosu' olarak tanımlamıştır. (Şekil 2.138)



Şekil 2.138. Oskar Zieta, 'Plopp Stools', 2009

'Bir mobilya gibi olsa nasıl olur?', 'Atık sandalyeden bir sandalye olsa nasıl olur?', 'Bir mobilya bitki gibi yetişse nasıl olur?' 'Bir tabure yanma gibi doğal bir süreç sonucunda nasıl şekillenir?' gibi sorulardan yola çıkarak biçimlenen mobilya tasarımlarında önceliğin ürünün bir deney niteliği taşıması olduğu görülmektedir. Amaç, sıra dışı yöntemlerle kurgulanmış bir tasarıma ulaşmaktır; sürecin tam olarak nasıl sonuçlanacağı ve ürünün nasıl biçimleneceği ise önceden belli değildir. Kaspar Hamacher'ın ağaç kütüklerini tabure ve sehpa formu oluşturacak şekillerde yakmasıyla ortaya çıkan 'Burnt Out Stools' (Ausgebrannt Stools), felsefi ve estetik içeriğiyle deneysel tasarım anlayışına yeni boyutlar katmaktadır. Deneysel ürün tasarımcıları kullanıcının tercihlerini düşünerek tasarım yapmasa da, bu tasarımlara talep oldukça fazladır. (Şekil 2.139)



Şekil 2.139. Kaspar Hamacher, 'Burnt Out Stools', 2010

Yıkıcı enerjiyi yönlendirerek tasarım yapma fikrinden yola çıkan Guy Mishaly'nin 'Blast' ismini verdiği tabureyi üretirkenki amacı, her defasında farklı sonuçlar verecek bir yöntem bulmaktır. Sac metalden levhaların kaynakla birleştirilmesiyle oluşturulan silindirlerin ve küplerin, ucunda patlayıcı bulunan elektrik kablolarına bağlanarak patlatıldığında ortaya çıkan sonuç, tek defaya özgü formlara dönüşen tabureler olmuştur. (Şekil 2.140)



Şekil 2.140. Guy Mishaly, 'Blast Stools', 2011

Jolan van der Wiel'in demir tozu ve plastik karışımı malzemeyi, içinde mıknatıs olan bir makine ile şekillendirmesiye oluşan 'Gravity Stool', tek defaya özgü formunu manyetik alan ve yerçekimi kuvvetinin etkisiyle almaktadır. Jolan van der Wiel bu tasarımını 'bir doğa olayı ile kurulan diyalog' olarak tanımlamaktadır. (Şekil 2.141)



Şekil 2.141. Jolan van der Wiel, 'Gravity Stool', 2012

Tasarımcı deneysel üretimleri kullanım öncelikli değil, tamamen düşüncesini ifade etme ve yeni bir yöntem deneme amacıyla yapmaktadır. Bu doğrultuda biçimlendirilen deneysel tasarımlar kimi zaman tamamlanmamış olarak bırakılabilmektedir. Tasarımı bir süreç olarak gören ve mobilyalarını 'yetiştirerek' üreten Kai Linke bu tarzda deneysel tasarım yapan sanatçılara örnek gösterilebilir. Linke, yeni biçim arayışında bitkileri ve doğal malzemeleri tercih etmektedir; 'Blasted W01' adlı eserinde raf birimini çam kalaslarından oluşturmuştur. Tasarımcı, beş yıl sürececek olan 'Roots' projesinde ise, koltuk biçiminde kalıba oturtulmuş canlı bitki köklerinden bir mobilya yetiştirmektedir. (Şekil 2.142)



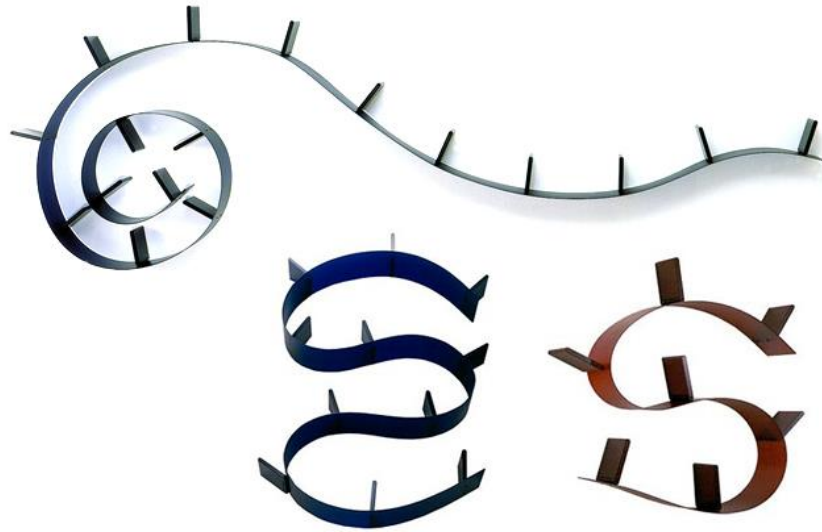
Şekil 2.142. Kai Linke tasarımları

Shinwei Rhoda Yen 'Mushrooms Ate My Furniture' isimli tasarımında, doğal ahşap bir taburenin iç yüzeyine mantar tohumları yerleştirmiş ve büyümelerini beklemiştir. Zaman içinde gelişerek taburenin çürümesine, hatta kırılarak kullanılmaz hale gelmesine sebep olan mantarlar, doğa-biçim etkileşiminin izlenebildiği bir deney niteliğindedir. (Şekil 2.143)



Şekil 2.143. Shinwei Rhoda Yen, 'Mushrooms Ate My Furniture', 2009

Çoğu zaman prototiplerle karıştırılmakla birlikte deneysel ürünler, bir ön üretim değeri taşımamaktadır. Ancak bazı ürünler, deney sonrasında kullanım nesnelerine de dönüşebilmektedir. Örneğin, Ron Arad'ın bir yöntem denemek amacıyla ortaya koyduğu, çelik levhalardan meydana getirdiği raf ünitesi sonradan Kartell firması tarafından üretilmiştir. (Şekil 2.144)



Şekil 2.144. Ron Arad, Kartell, 'Bookworm', 1993

Yeni yöntem denemeleri, kullanıcının orijinal, sıra dışı ve yeni olanı arama noktasında etkili olabilmektedir. Bunun bir örneği olan 'Do Hit Chair' Marijn van der Poll tarafından Droog Design için 2000 yılında tasarlanmıştır. Kullanıcıya paslanmaz çelikten bir küp olarak gelen mobilya, kişinin kendi çekiç darbeleri sonucunda şekillenerek bir koltuğa dönüşmektedir. (Şekil 2.145)



Şekil 2.145. Marijn van der Poll, Droog Design, 'Do Hit Chair', 2011

Deneyisel mobilya tasarımları içinde, izleyiciye yeni deneyimler yaşatmak amacıyla oluşturulan düzen; zaman zaman itici, ironik, mizahi gibi duygusal tanımlara dönüşebilmektedir. Sıra dışı tanımlamalarla örtüşen deneyisel örneklerin farklı yorumlar ile sunulması izleyicinin hayal edemeyeceği estetik değerlere katkı sağlamaktadır. (Uzunarslan, 2010) New York'ta bulunan Pratt Enstitüsü'nde öğrencilerin Karim Rashid'in bir tasarımı olan 'The Umbra OH Chair'i kullanarak mizahi imlerle kişiselleştirmesi, bu tarz bir yaklaşıma örnek gösterilebilir. (Şekil 2.146)



Şekil 2.146. Karim Rashid, 'The Umbra OH Chair', 2010

Sonuç olarak, tasarımcının mobilya formunu kullanarak yeni/farklı bir malzeme veya üretim yöntemi denemek istemesi, deneysel tasarımın tanımına girmektedir. Deneysel tasarımlarla yapılmak istenen, daha önce denenmemiş olanı denemek ve bu yolla yeni bir düşünce süreci, tasarım ve/veya üretim yöntemi ortaya koymaktır. Bugün tasarımcılar sembolik mobilya üretim sürecinde yakma, patlatma, eritme, kırma gibi pek çok farklı yöntemle başvurarak tasarımda biçim dilinin sınırlarını genişletmektedir. Sıra dışı tasarlama yöntemi ve üretim süreci ile oluşturulmuş her deneysel mobilya, tasarım estetiğine yeni boyutlar katmaktadır. Tasarıma deneysel açıdan yaklaşılması, tasarımın farklı süreçlerde araştırılması ve sonuç ürünlerde izlenmesi, tasarım araçlarının teknik ve kavramsal altyapısını eleştirel düşünebilmeyi ve entelektüel bir farkındalığı geliştirmeyi sağlamaktadır.

Tasarımların, tasarımcı kimliği ile özdeşleştiği günümüzde deneysel tasarım olgusu güçlenerek devam etmektedir. Tasarımcılar, kendi bakış açılarına göre geliştirdikleri üretim yöntemlerini mobilyalar üzerinde deneyerek yeni teknik ve estetik yaklaşımlar ortaya koymaktadır. Tasarımcıların ortaya koydukları biçim dili ve farklı üretim yöntemleri, çoğu zaman tasarımcı kimliği ile özdeşleşmekte ve tasarımcıyı tanımlayan sembollere dönüşmektedir. Deneysel tasarım olgusunun gelecekte yeni malzemeler ve üretim teknolojileri ile giderek daha çok öne çıkacağı düşünülmektedir.

2.5.2.2. El İşçiliği

Tasarımların büyük ölçüde endüstriyel yöntemlerle üretildiği günümüzde, 'sıradan ve lüks' tanımları giderek seri üretim-özel üretim eksenine kaymakta; kapitalin biçimlendirdiği dünya görüşüne bağlı olarak ortaya çıkan ayrıcalıklı olma ve lüks tüketim ihtiyacı, tasarımcıları ve kullanıcıları özel üretim/el işçiliği nesnelere yönlendirmektedir.

El işçiliği tasarımların birer lüks simgesi olmasına tarihte de rastlanmaktadır. 19. yüzyıl'ın ikinci yarısından itibaren mekanikleşen dünya düzenine bir başkaldırı niteliğinde olan El Sanatları Akımı tasarımlarının, zamanla birer lüks tüketim nesnesine dönüşmeleri üretim maliyetlerinin fazla olması nedeniyle olmuştur. Geçmişte el işçiliği ile üretilerek büyük şehirlerde bulunan dükkanlarda satılan tasarımların yerini, bugün müze ve galerilerde sergilenerek satışı yapılan çağdaş sanat eserleri almıştır.

'Sıra dışı/orijinal/karikatürize' tanımlarına uyan mobilyalarını sınırlı sayıda üreten Maarten Baas, bunun nedenini elleriyle çalışmasına bağlamaktadır. Tasarımcı, ürettiği objelerin pahalı malzemelerin kullanımıyla, uzun süreçler ve büyük çabalar sonucunda ortaya çıktığını; bu nedenle sınırlı sayıda olduklarını belirtmektedir. (Şekil 2.147)



Şekil 2.147. Maarten Baas tasarımları

Zanaatkar yaklaşımı ve ürün bitişleri, el işçiliği tasarımda önem kazanan konulardandır. Mobilya ve heykelsi sanat nesnesi tanımları arasında duran tasarımı 'r.n.i.'yi hassas bir el işçiliği ile üreten Chul An Kwak, bu biçimi oluştururken koşan at figürlerinin dinamik formundan esinlenmiştir. (Şekil 2.148)

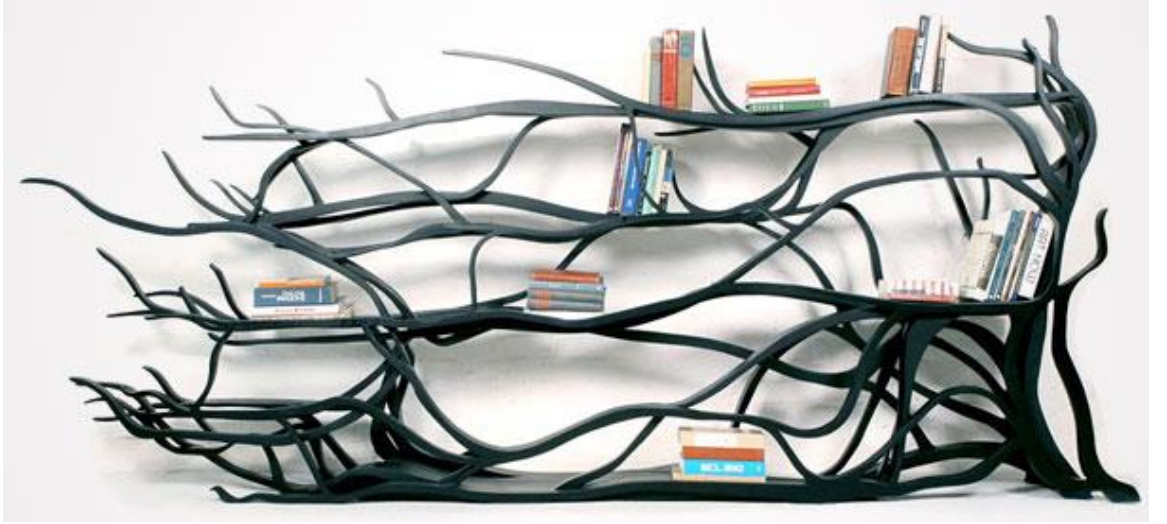


Şekil 2.148. Chul An Kwak, 'r.n.i.', 2007

Pablo Reinoso ve Sebastian Errazuriz'in el işçiliği tasarımları, doğal/organik strüktürlerin sembol mobilya tasarımında kullanımına örnektir. (Şekil 2.149 ve Şekil 2.150) 'Spaghetti Bench' ile Reinoso, ahşap malzemeye özgürlüğünü geri vermek istediğini söylemektedir. Serbestçe mekana yayılan parçalar, mobilyanın özüne, ana malzemesine vurgu yapmaktadır.



Şekil 2.149. Pablo Reinoso, 'Spaghetti Bench', 2006



Şekil 2.150. Sebastian Errazuriz, 'Metamorphosis Bookshelf', 2011

Günümüzde tasarımcıların el işçiliği ile ürettikleri mobilyaları sanatsal, deneysel ve felsefi anlayışlarını sergilemek için bir sembol olarak kullandıkları; ancak tasarımlarını biçimlendirme noktasında teknolojinin imkanlarından da yararlandıkları (malzeme, bilgisayar teknolojileri, vb.) görülmektedir. Marteen Baas, Ron Arad, Khai Liew, Richard Hutten ve Gareth Neal günümüzde sembol mobilya üretim sürecinde el işçiliği ve teknolojiyi bir arada kullanan tasarımcılardan bazılarıdır.

El işçiliğini tasarımlarında uygulayan Khai Liew, disiplinler ve yaklaşımlar arası sınırların belirsizleşmeye başlamasıyla birlikte zanaatın tekrar tasarım sürecine döndüğünü, ancak bu kez, eski ve yeni tüm endüstriyel tekniklerin bir arada kullanıldığını belirtmektedir. (Şekil 2.151)



Şekil 2.151. Khai Liew tasarımları

El işçiliğini teknoloji ile birleştiren bir tasarımcı olan Gareth Neal, ilk ‘Anne Console’ tasarımını bilgisayar üzerinde yapmış, ancak bir CNC makinesi kullanmadan, ürünü testere yardımıyla şekillendirmiştir. Bu süreçte bazı kazalar oluşmuş, kimi yerler kırılmıştır. Ama bu durum, tasarımcının bir sonraki çalışması olan ‘George III’ adlı mobilyasına ilham kaynağı olmuştur. Tasarımcı önce bir CNC makinesi ile tasarımını biçimlendirmiş; son aşamada ise ürünü çekiç ve keski ile aşındırmıştır. (Şekil 2.152)



Şekil 2.152. Gareth Neal, ‘Anne Console Table’ ve ‘George III’, 2008

Geleneksel formların ve çalışma yöntemlerinin güncel teknolojilerle yorumlanması, 2008 yılında Arber Osgerby, Matali Crasset ve Tord Boontje'nin katıldığı bir çalışmaya konu olmuştur. İngiliz bir antikacı olan Mallett'in kurduğu Meta firması tarafından düzenlenen çalıştayda tasarımcılar, geçmiş stil ve teknikleri günümüzle birleştiren

mobilyalar ortaya koymuşlardır. Bunlardan biri olan 'Ivo 03', bilgisayar teknolojisi ile modellenmiş bir formun 18. yüzyıl'da kullanılan bir çelik türüyle üretilmesi yoluyla oluşturulmuştur. (Şekil 2.153) Çalışmalardan bir diğeri olan 'L'Armoire' ise biçimiyle Art Nouveau stiline gönderme yapan bir depolama elemanıdır. (Şekil 2.154) 2008 yılında Milano Tasarım Fuarı'nda sergilenmiş olan bu özel üretim tasarımlar, kaliteli malzemeleri, işçilik değerleri ve tasarımcı isimleri ile öne çıkmıştır.



Şekil 2.153. Asymptote, 'Ivo 03', 2008



Şekil 2.154. Tord Boontje, 'L'Armoire', 2008

İncelenen örnekler göstermektedir ki, toplumun değer yargıları ve iletişim gereksinimiyle birlikte tasarımcılar özgün biçim yapma ve kullanıcılar da özgün esere sahip olma isteği içindedir. Bunun bir sonucu olarak ortaya çıkan sayılı/özel üretim mobilyalar, tasarımcı veya sanatçıların kendilerini ifade ettiği, yeteneklerini sergilediği, felsefi ve sanatsal özellikleri ön planda mobilya formunda çağdaş sanat nesneleri olarak tanımlanabilir. Kullanıcılar ise kendilerine toplumda farklılaşma duygusu veren, prestij sağlayan veya kendi bakış açılarını betimleyici nitelik taşıyan bu sembol mobilyaları ihtiyaçları doğrultusunda almakta, kullanmakta ve/veya sergilemektedir.

3. GÜNÜMÜZ MOBİLYASININ SEMBOLLEŞMESİNDE ROL OYNAYAN SOSYOLOJİK VE TEKNOLOJİK ETKENLER

İçinde bulunduğumuz iletişim çağında, küreselleşmenin etkisiyle ihtiyaç duyulan farklılaşmaya ve kaybolan aidiyet duygusuna bağlı olarak mobilyanın sembolik değerinin arttığı görülmektedir. Günümüzde kişilerin kendini ifade etme aracı olarak da dolaylı bir işlev kazanan sembol mobilyaların biçimlenme noktasında sosyolojik ve teknolojik etkenler yönlendirici olmaktadır.

3.1. GÜNÜMÜZ MOBİLYASININ SEMBOLLEŞMESİNDE ROL OYNAYAN SOSYOLOJİK FAKTÖRLER

Geçmişten bugüne mobilya, bulunduğu dönemin sosyolojik koşulları ile etkileşim içindedir. 20. yüzyıl'ın sosyal ortamında tasarımın aynı zamanda bir iletişim nesnesi olduğu temelinden hareketle mobilyada bilinçli sembolleştirme başlamış; içinde bulunduğumuz iletişim çağında ise mobilya-sembol ilişkisi programlanmış bir tasarım detayına dönüşmüştür. Günümüz sosyal ortamında mobilya tasarımlarının, gün geçtikçe artan imkanlar paralelinde çeşitlenerek biçim dilinin sınırlarını genişlettiği görülmektedir. Bu mobilyaların tasarlanması ve kullanılması noktasında oluşan yönelimler ise sosyo-kültürel ve sosyo-ekonomik faktörlere bağlı olarak değişmektedir.

3.1.1. Sosyo-Kültürel Boyutta Etkileşim

Birey ve toplum gereksinimlerine bağlı olarak mobilyaların farklı biçimlerde sembolleşmesine yol açan etkileşimler, sosyo-kültürel yapıya bağlı olarak gerçekleşmektedir. Kültür, bir toplulukta yaşayan bireylerin algılarını yansıttığı kavramlar ve değerler sistemidir. Moles, bu sistemde geleneksel olanı, 'Daha çok geometrik şekilde örgütlenmiş bir yapı.' olarak tanımlarken, modern kültürün referans ortamını ise, 'Mozaik nitelikli ve gelişigüzel toplanmış iplik parçalarından oluşan bir bütün.' olarak tanımlamıştır. (Moles 1993, syf.204) Buna göre bireyler, günümüzde hiçbir hiyerarşik düzen taşımayan çelişkili bir mesajlar ortamındadır.

Günümüzde tasarımcıların tesadüfi veya özellikle seçilmiş sembollerle mobilya tasarımlarını biçimlendirmeleri, bu süreçte hemen her şeyi tasarımlarının konusu olarak kullanabilmeleri, içinde bulunduğumuz değişim ve etkileşim halindeki sosyo-kültürel ortamın bir sonucudur. Bunun yanında, küreselleşmenin getirdiği benzeşmeler, kültürler arasındaki ayrılıkları bir farklılaşma aracı olarak tasarımın konusu yapmaktadır. Giderek evrenselleşen bir düzlemde toplum ve bireyler arasındaki bu etkileşimler, tasarımcıların bazı ortak yönelimler geliştirmesine; kullanıcıların ise bu mobilyaları bazı ortak gereksinimler nedeniyle tercih etmesine neden olmaktadır.

3.1.1.1. Tasarımcı Yönelimleri

Günümüz örnekleri incelendiğinde farklı kültürel geçmişe, kimliğe ve hayat görüşüne sahip tasarımcıların mobilyalarında farklı imler kullandığı; ancak bunu yaparken bazı ortak yönelimlerle hareket ettiği görülmektedir. Mobilyayı bir sembol olarak gören tasarımcılar, bu formu estetik görüş, inanç, ideoloji ve felsefelerinin ifadesi yapabilmektedir.

Tasarımcı kendi kimliğini, çizgisini veya düşünce tarzını yansıtırken farklı disiplinlerden etkilenebilir; eski stillerden, kültürel değerlerden, geleneklerden, çağrışım yolu ile sembolik benzetmelerden yararlanabilir, metaforlar kullanabilir, kullanıcı davranışlarından yola çıkabilir, bir stil izleyip onun üyesi olabilir, inancı ya da kimliği doğrultusunda bağımsız bir çizgi yaratabilir veya yeni tasarım ve üretim yöntemleri geliştirebilir. Kimi zaman tasarımcı kimliğini ortaya koyan, kimi zaman kullanıcı tercihlerine yönelik tasarlanan sembol mobilyalar, satış ve sergileme önceliklerine göre nitelik değiştirmektedir.

Özel ve sayılı üretim mobilyalar, seri üretime uygun olma zorunluluğu taşımayan; tasarımcının daha özgür olabildiği, kendi programını oluşturabildiği, satış ve pratik işlev kaygısı olmadan biçimlendirebildiği tasarımlardır. Bu nesneler genellikle tasarımcıların bireysel çabaları, firma ve galerilerle işbirlikleri sonucu ortaya çıkmaktadır. Seri üretim mobilyalar ise çeşitli firmalar tarafından geniş kitleler için endüstriyel olarak üretilmektedir. Satış öncelikli üretilen bu tasarımlarda kullanıcı faktörü de devreye girmektedir; bu durumda tasarımcı, firmanın belirlediği ve kendisinden talep edilen program doğrultusunda hareket etmektedir. Her iki şekilde de tasarımcıların kimlik belirleyici olarak veya dikkat çekmek için belli sembollere yöneldiği, mobilyada biçim dilini farklı anlamların göstergesi olan imlerle programladığı görülmektedir. Tasarımcıların duyum, algı, gözlem, düşünme ve hayal gücü gibi yetileri tasarım programı oluşturma ve nesnel bir bütüne ulaşma noktasında önem kazanmaktadır.

- *Farklı Disiplinlerden Yararlanmak*

Günümüzün sembolleşen mobilyalarında bir konudan esinlenme/metaforik gönderme yapma noktasında tasarımcıların farklı bilim, sanat ve çalışma alanlarından yararlandığı, yeni yaklaşımlar ortaya koyarken bu alanlardaki form, detay ve üretim yöntemlerini mobilya tasarımlarında kullandığı görülmektedir. Moda, jeoloji, biyoloji, spor gibi pek çok farklı disiplin günümüz tasarımlarına bu anlamda ilham verici olmaktadır.

Mobilyalarını klasik giysi tasarımları ile ilişkilendirerek metaforik göndermeler yapan Fredrik Färg, kalıplanabilir polyester keçe kullandığı mobilya arkalıklarını moda ve tekstil tasarımı alanında kullanılan klasik dikiş teknikleri ile biçimlendirmektedir. (Şekil 3.1)



Şekil 3.1. Fredrik Färg tasarımları

Örmek, düğüm atmak, dikmek, tığ ve dantel işini mobilyada kullanmak son yıllarda tasarımcılar arasında sık görülen bir tasarım yönelimidir. Elektrik tellerini örerek biçimlendirdiği tasarımlarını deney niteliğinde gerçekleştiren Kwangho Lee, bu tekniği kullanarak 'Obsession' isimli mobilya serisini üretmiştir. (Şekil 3.2)



Şekil 3.2. Kwangho Lee, 'Obsession' konsol, oturma grubu ve koltuğu, 2010

Kimi zaman düğüm atarak, kimi zaman örerek, bazen ise serbest formlarda kullandığı sicim formundaki iri süngerlerle Bauke Knottnerus, farklı boyutlarda yer minderleri ve oturma elemanları üretmektedir. (Şekil 3.3)



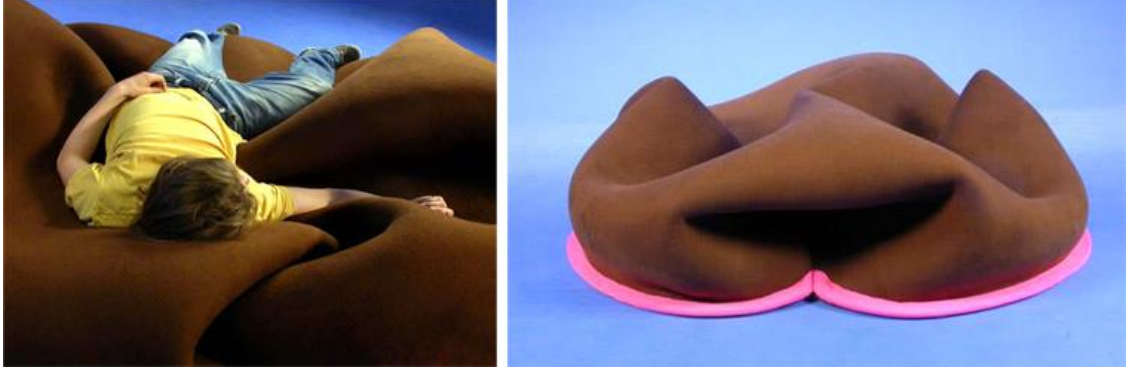
Şekil 3.3. Bauke Knottnerus, 'Phat Knits', 2011

Farklı malzemeleri doku oluşturan biçimlerde tasarımlarında kullanan Campana Brothers'ın iplik, deri, suni kürk ve kumaş parçalarından ürettiği koleksiyonları, mobilya-tekstil ilişkisinin özgün yorumları niteliğindedir. (Şekil 3.4)



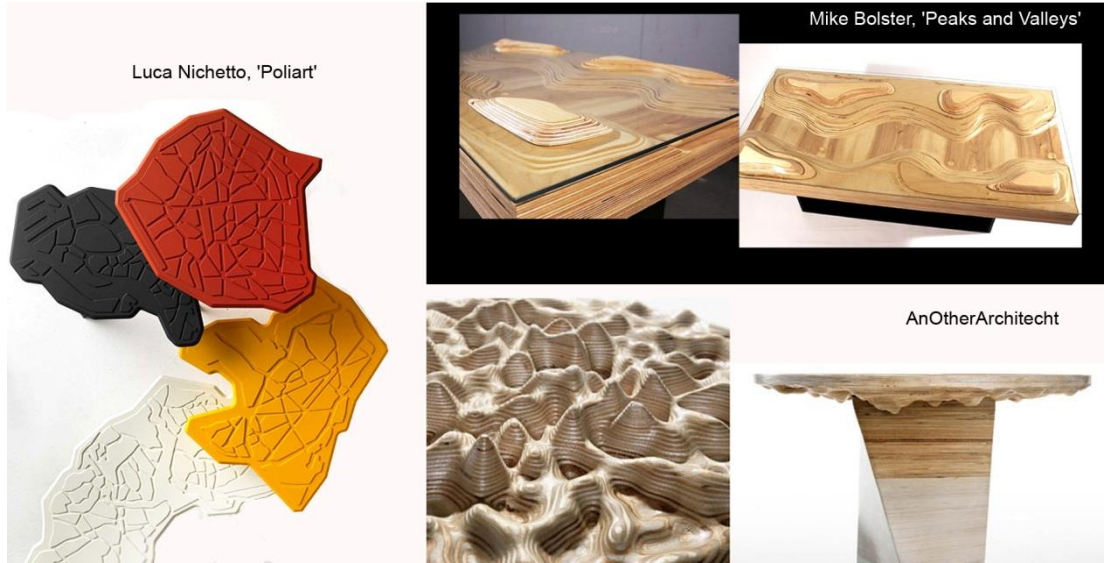
Şekil 3.4. Campana Brothers tasarımları

Doğa formları ve topoğrafik biçimler de mobilya tasarımlarına esin kaynağı olabilmektedir. Bir parça süngerin farklı açılarda kıvrılması ile oluşturulmuş 'Lovescape', kullanıcının farklı şekillerde düzenleyebileceği bir oturma/yatma elemanıdır. Üzerinde dört kişinin oturmasına imkan tanıyan mobilya, tasarımcısı tarafından 'dağlık bir arazi' olarak betimlenmiştir. (Şekil 3.5)



Şekil 3.5. Studio Henny van Nistelrooy, 'Lovescape', 2005

Jeoloji, coğrafi haritalar, spor dalları gibi pek çok konu, bugün mobilya tasarımlarında form belirleyici olarak kullanılabilir. Mike Bolster 'Peaks and Valleys' isimli tasarımında jeoloji biliminde kullanılan topoğrafya haritalarını masa yüzeyinde kurgulamıştır. Benzer bir yaklaşımla AnOtherArchitect, CNC makinelerini kullanarak üç boyutlu topoğrafik ahşap masa projesini gerçekleştirmiştir. Luca Nichetto ise 'Poliart' isimli sehpa haritalarında Avrupa şehir haritalarını kullanmıştır. (Şekil 3.6)



Şekil 3.6. Jeolojik haritalara gönderme yapan masa/sehpa tasarımları

Doğa formlarıyla ilişki kuran bir başka tasarım ise 'Koke-a' isimli oturma elemanıdır. Tasarımın ismi, Fince'de 'deneyim' anlamına gelen 'kokea' sözcüğünden türetilmiştir. Tepelik arazi metaforuyla biçimlendirilmiş matın içi polistren kaplıdır; çimen görünümlü dış yüzeyi ise yün halıdır. Özellikle çocukların ve gençlerin tercihi olan mobilya, alışlagelmiş oturma pozisyonlarına yeni bir alternatif sunmaktadır. (Şekil 3.7)



Şekil 3.7. Kana Nakanishi, 'Koke-a', 2010

Fredrikson Stallard 'Pyrenees' isimli koltuk tasarımında bir blok poliüretanı el işçiliği ile dağlık bir araziye andıran formlarda biçimlendirdikten sonra kadife dokulu bir malzeme ile kaplamıştır. Jeolojik göndermelerle biçimlendirilmiş tasarım çelik taşıyıcılar üzerinde durmaktadır. (Şekil 3.8)



Şekil 3.8. Fredrikson Stallard, 'Pyrenees', 2007

Günümüzde popüler bir spor dalı haline dönüşen pilates, Ellen Ectors'a 'Switch Table & Chair' isimli tasarımında esin kaynağı olmuştur. Mobilya tasarımlarında yer verdiği kontrast formlarla denge unsurunu aradığını söyleyen Ellen Ectors'a göre, günümüz yaşam koşullarında değişim ve adaptasyon gereklidir. Tasarımcı, söz konusu

mobilyasını bu görüŖe paralel olarak polyester köpükten bir top ve açısı deęiŖtirildięinde masa/dayanma yüzeyi olarak kullanılabilen bir modülden oluŖturmuŖtur. (Ŗekil 3.9)



Ŗekil 3.9. Ellen Ectors, 'Switch Table & Chair', 2008

Tuval bezine basılı bir koltuk fotoęrafından oluŖan 'Canvas Chair', duvara dayandığında bir oturma elemanı olarak iŖlev görmektedir. AhŖap/alüminyum bir çerçeve etrafına gerilen elastik kumaŖtan oluŖan mobilyanın tek ve iki kiŖilik versiyonları vardır. YOY Design tasarımı mobilyada resim ve grafik sanatının etkileri görölmektedir. (Ŗekil 3.10)



Ŗekil 3.10. YOY Design, 'Canvas Chair', 2013

Bu örnekler, günümüzde farklı disiplinlere ait unsurların mobilyada form belirleme noktasında sembol olarak kullanılabildiğini göstermektedir. Moda ve tekstil tasarımından jeolojiye, biyolojiden spor dallarına uzanan bu liste genişletilebilir, geliştirilebilir; farklı disiplinleri kaynak alan tasarımcı yönelimleri bireysel ya da dönemsel olarak değişebilmektedir.

- *Tarihsel Semboller Kullanmak*

Tarihsel düzlemde yer bulmuş formlar günümüz mobilyalarında tasarımcılar tarafından kullanılabilmekte; çağdaş malzemelerle, farklı biçim düzenlemeleri ile yorumlanarak sembolleştirilebilmektedir. Değişik dönem ve stillerden seçtiği mobilya parçalarını birleştirerek yaptığı biçim denemeleri ile Borek Sipek çoğu zaman, geleneksel ve güncel semboller taşıyan öğeleri tasarımlarında bir araya getirmektedir. (Şekil 3.11)



Şekil 3.11. Borek Sipek tasarımları

Tarihsel imlerle biçimlendirdiği sembolik mobilyalarını doğadan elementlerle yorumlayan Marc Antonio Raimondi Malerba, tasarımlarında çocukken oynadığı taş, dal, fosil gibi nesneleri kullandığını, ironi ile biçimlendirdiği sanatsal çalışmalarında doğa-insan etkileşimine gönderme yaptığını vurgulamaktadır. (Şekil 3.12)



Şekil 3.12. Marc Antonio Raimondi Malerba tasarımları

Tasarımlarında geçmiş stilleri yorumlayan Philippe Starck'ın 'Louis Ghost Chair' isimli mobilyası, Neoklasik sandalye formunun güncel malzeme ve üretim yöntemleriyle yapılmış bir yorumu niteliğindedir. (Şekil 3.13)



Şekil 3.13. Philippe Starck, Kartell, 'Louis Ghost Chair', 2002

'Evolution' isimli tasarımıyla Rokoko ve Modernizm dönemleri arasındaki estetik karşıtlığa gönderme yapan Ferruccio Laviani, bu zıtlığı mobilyanın kurgusu ile net olarak vurgulamıştır. (Şekil 3.14)



Şekil 3.14. Ferruccio Laviani, 'Evolution', 2009

Globalleşme etkisiyle değişen Kore tasarımını sanatsal bakış açısıyla yorumlayan Studio Maezm, 'Fortuitous Variation' koleksiyonunda Saray Stili mobilya ayakları ile geleneksel Kore sandıklarını birleştirmiş; iki farklı kültüre ait estetiği aynı tasarım üzerinde kullanmıştır. (Şekil 3.15)



Şekil 3.15. Studio Maezm, 'Fortuitous Variation', 2012

Geçmiş dönemlere ait norm ve niteliklerin günümüze ait unsurlarla bir araya getirilerek yorumlandığı tasarımlara sıklıkla rastlanmaktadır. Mobilyalar üzerinde kullanılan tarihsel imler kimi zaman birbiri ile uyum içinde; kimi zamansa dönemler arası karşıtlıklar öne çıkarılarak kullanılmaktadır. Bu sayede mobilyalar tasarımcı ideolojilerini yansıtan veya sanatsal özellikleri ön plana çıkan bildiri elemanlarına dönüşmektedir.

- *Etnik / Kltrel / Geleneksel Sembollerini Yorumlamak*

Gnmzde tasarımcılar tarafından kullanılan bir diğerk tasarımynelimi de, etnik, kltrel ve geleneksel sembollerin mobilyalar zerinde kullanılmasıdır. Bu semboller biçimsel olabildiğı gibi, malzeme ve retim tekniğı şeklinde de mobilyalar zerinde uygulanabilmektedir. Tasarımcıların kendi kltrlerine veya farklı bir kltre ait etnik motifleri programlayarak, bir topluma zg el sanatlarını kullanarak, gelenekselleşmiş renk, doku ve kullanım nesnelerini yorumlayarak ortaya koyduğı tasarımlar, çeşitli nedenlerle kullanıcıların tercihi olabilmektedir.

Geçmişten bugne tasarımyltrle etkileşim halindedir. ‘Biçim kltr izler.’ sylemi ile Umberto Eco, kltr ve biçimin kesintisiz bir ilişki halinde olduğunu vurgularken işlev kavramını ihmal etmiş grnse de, aslında işlevi iletişimsel bir ierikle kltr kavramı ierisinde toplamıştır. (Bayrakçı 2004, syf.11) Woodward, ‘Material Culture’ isimli kitabında nesnelerin kimlik, stat, aidiyet bildiren; sosyal grupları, sınıfları, toplulukları btnleştiren ve farklılaştıran zelliğine dikkat çekmiştir. Buna gre, kltr, duygular, anlamlar, sosyal ve ekonomik yapı, nesne ve tasarımlar yoluyla yaratılmakta ve yaşanmaktadır. (Woodward 2007, syf.4) Nesiller arasındaki iletişim sayesinde biriken bilgi ve deneyim, hızlı değışimleri tetiklemekte; bireylerin dşnce, davranış ve alışkanlıklarına yansımakta; buna paralel olarak da sanat ve tasarım rnlerine yn vermektedir. rneğın bilin düzeyi ykselmiş toplumlarda tasarımın ekolojik boyutuna nem verilirken semboller de bu ynde biçimlenmekte; tketimin teşvik edildiğı toplumlarda ise semboller tketiciye gre programlanmaktadır. O halde kltr genel bir iletişim şekli; tasarım da kltrn bir parasıdır.

Her kltrn farklı estetik değıerleri vardır, bu farklılıkları yaratan etkenlerden biri de etnik kimliktir. Sosyo-kltrel karakteristiklere dayanan etnik kimlik, ferdin iinde yaşadığı toplumdaki yaygın kltr unsurlarından farklı olarak, orijinal bir kltrel sistemin yapı zelliklerini nitelik itibariyle taşımasıyla ortaya çıkan bir kimlik trdr. (URL-26) Gnmzde etnik/kltrel değıerlerden yola ıkarak mobilyalarını biçimlendiren pek ok tasarımcı bulunmaktadır. Mobilyalarını yresel, etnik, blgesel ya da ulusal bir kltrn gsterge ve simgeleri ile biçimlendiren tasarımcı, bu şekilde kendi kimliğini, bireyselliğini ve farklılığını ortaya koyabilmekte, o kltrn anlatımını, tanıtlımını, gncel bir yorumunu yapabilmekte, global pazarda dikkat ekebilmekte ve sosyal mesajlar verebilmektedir. Kltrel birikim srecinden seğıtiğı olguları metaforlaştıran tasarımcı iin iletişim sreci, rnn kullanıcı ile buluşma noktasında başlamaktadır.

Etnik/kültürel biçimler günümüz tasarımcılarına zanaat-tasarım ilişkisinin yeniden kurulma noktasında da esin kaynağı olmaktadır. Bunun bir örneği olan Marcel Wanders tasarımı 'Carved Chair', el işçiliğine dayalı oymalı yüzeyiyle etnik kültürün güncel bir yorumu niteliğindedir. (Şekil 3.16)



Şekil 3.16. Marcel Wanders, 'Carved Chair', 2007

Bir Endonezya masalı olan 'Kurbağa Prens'e gönderme yapan formların lazer tekniğiyle ahşap masa yüzeyine resmedilmesi ve Balili dört el sanatçısının bu deseni oymacılık yöntemiyle işlemesiyle meydana gelen 'Godogan Table', zanaat ve kültürün teknoloji ile buluştuğu günümüz tasarımlarına örnektir. (Şekil 3.17)



Şekil 3.17. Niels van Eijk & Miriam van der Lubbe, 'Godogan Table', 2006

Günümüzde tasarımcılar bir kültürü tanıtmak için sembol mobilyalar yapabilmektedir. Bu, kimi zaman içinde bulunduğu/üyesi olduğu kültür olabilmekte, kimi zaman kendine yabancı/uzak bir kültür olabilmektedir. Sağocak, kültürel değerlere atıfta bulunan tasarımların ortaya çıkış nedenini, 'Küreselleşme etkisiyle kaybolan aidiyet duygusunu yeniden yaratmak.' olarak yorumlamaktadır. (Sağocak 2007, syf.264) Bu yoruma ek olarak, tasarımda estetik beğeni ve orijinali arama isteği gibi farklı parametrelerin de etkili olduğunu söylemek gerekmektedir.

Mobilyalarında farklı kültürlerin estetiğinden, imkan ve olanaklarından yararlanan bir tasarımcı olan Patricia Urquiola, 2009 yılında Moroso firması ile piyasaya çıkardığı 'M'afrique' mobilya koleksiyonu için Senegalli zanaatkarlarla çalışmıştır. Su geçirmez naylon iplerin el dokuma tekniğiyle bir strüktür üzerine örüldüğü mobilyalar, renk ve dokularıyla Afrika kültürüne gönderme yapmaktadır. Moroso'nun kreatif direktörü Patrizia Moroso'ya göre Afrika'nın dünya kültürünü zenginleştirici pek çok yanı bulunmaktadır; kendisi bir röportajında 'M'afrique Koleksiyonu'nun amacının yaygın Afrika imajını değiştirmek; modern ve yaratıcı yüzünü göstermek' olduğunu söylemiştir. Patricia Urquiola'nın bir başka tasarımı olan 'Crinoline Sofa' ise 2008 yılında B & B firması için tasarlanmış ve benzer şekilde Filipinler'de üretilmiştir. (Şekil 3.18)



Şekil 3.18. Patricia Urquiola tasarımı 'M'afrique Collection', 2009 ve 'Crinoline Sofa', 2008

Jean-Marc Barbier bir yazısında son yıllarda tasarımcı ve firmaların çeşitli ülkelerdeki geleneksel çalışma atölyelerinin potansiyelini keşfettiğini ve etnik mobilyalara ilginin arttığını belirtmektedir. (URL-27) Kaliteli malzemelerle ve el işçiliği ile üretilen bu ürünler, orijinale ve bilinmeyene olan merak unsurunun da etkisiyle kullanıcı tarafından tercih edilmektedir. Geleneksel dokuma ve süs öğeleri tasarımlara sanatsal katkı sağlarken, tasarımcının da yaratıcılığını ortaya koymaktadır.

Günümüzde iletişimin güçlü olması kültürler arası etkileşimi desteklemekte; tasarımcı ve kullanıcıları yönlendirmektedir. Küreselleşmenin etkisiyle ulusal kimliğinden nispeten sıyrılan tasarımcıların, kendilerine ait ya da bir başka kültürün değerlerini kullanması, piyasada etnik sembollerle biçimlenen tasarımların artmasına neden olmaktadır. Bunun yanında, tasarımcıların diğer ülkelerin kültürleri ve üretimleri üzerinde bilgi sahibi olması, tasarımda kişisel ifadeler ek olarak evrensel bir dilin oluşmasını da sağlamaktadır.

Tekrar eden davranışlar bireyde alışkanlıkları oluştururken; toplumda uzun vadede örf, adet, gelenek ve göreneklere meydana getirmekte; bu değerler sosyo-kültürel yapının bir parçası olan kullanım nesnelerine de yansımaktadır. Bu nesnelerin özellikleri kimi zaman işlevsel, kimi zaman estetik yönleri ile günümüz mobilyalarında kullanılabilmektedir. Geleneksel sembollerden yola çıkarak mobilyalarını biçimlendiren tasarımcılardan Marcel Wanders'ın dantel işinden yola çıkarak tasarladığı 'Crochet Chair' ve 'Crochet Table', tıgla örülmüş dantel örtülerin dikilmesi, epoksi reçine ile sertleştirilmesi ve kalıpla biçimlendirilmesi ile meydana getirilmiştir. (Şekil 3.19)



Şekil 3.19. Marcel Wanders, 'Crochet Table', 2001 ve 'Crochet Chair', 2006

'La Nonna Table' (The Grandmother Table), iki cam tabaka arasına dantel görünümünde naylon bir yüzeyin işlenmesiyle meydana getirilmiş özel üretim bir tasarımdır. Estetik kaygı güdülerek el işçiliğiyle üretilen geleneksel dantel işinin günümüz teknolojisi ile yorumlanarak boyut ve anlam değiştirmesi kullanıcı ve izleyiciler için ilgi çekici olmaktadır. (Şekil 3.20)



Şekil 3.20. Romolo Stanco, 'La Nonna Table', 2008

Front Design tasarımı 'Wood Chair', sürücülerin kullandığı ahşap boncuklu araba koltuğu örtülerinden yola çıkarak tasarlanmış bir oturma elemanıdır. Bu tasarımda işlevsel özelliği ile gelenekselleşmiş bir kullanım objesinin yeniden yorumlandığı, farklı kitlelere hitap edecek biçimde programlandığı görülmektedir. (Şekil 3.21)



Şekil 3.21. Front Design, Moroso, 'Wood Chair', 2010

Kültürlere ait ritüeller de günümüz tasarımcılarına biçimsel anlamda esin kaynağı olabilmektedir. Japon çay seremonilerinde kullanılan çırpıcılarla benzerlik gösteren bir forma sahip 'Tea Ceremony Chair', Hiroki Takada tarafından bambu malzeme kullanılarak üretilmiştir. (Şekil 3.22)



Şekil 3.22. Hiroki Takada, 'Tea Ceremony Chair', 2010

Sosyal değerlere atıfta bulunan eleştirel çalışmalarıyla etnik kültür ve gelenekleri sorgulayan Hannes Grebin, alışkanlığın öğrenilen bir kavram olduğunu ve değişebileceğini savunmaktadır. Tasarımcı 'Cozy Furniture' isimli koleksiyonunda klasik Alman oturma odası mobilyalarını, çözümleme gücü ve çağrışım yoluyla yeniden biçimlendirmiştir. 'Spießersofa' ile 1970'lerin klasiği bir koltuğu yorumlamış, simetrik yapısını ve görsel kodunu çözmek istemiştir. 'Schränkwand' büfe ile alışılmış form geometrisini yeniden düzenlenmiştir. Tasarımcı geometrik bozulmalarla rahatsız edici bir etki yaratarak, geçmişten bugüne süregelen kalıplaşmış değerlerin sorgulanması gerektiğini anlatmak istemiştir. (Şekil 3.23)



Şekil 3.23. Hannes Grebin, 'Cozy Furniture', 2008

Mobilyada programlanan estetik normlar, bir toplumda ağır basan ve geneli tarafından kabul edilen kültürel öğelerden oluşabilmektedir. Farklı kültürlerin renk, doku ve biçimlerini kendi repertuarları ile birleştiren tasarımcılar, bu öğelerin yeni yorumlarını tasarımlarına aktarabilmektedir. Bu yöntemle tasarlanmış mobilyalara örnek gösterilebilen 'Binta Armchair', Afrika'ya ait renklerin ve tekstillerin kullanıldığı bir oturma elemanıdır. Tasarımda aynı zamanda Afrika'da bulunan Baobab ağacı formuna da gönderme yapılmıştır. (Şekil 3.24)



Şekil 3.24. Philippe Bestenheider, Moroso, 'Binta Armchair', 2009

Soyut ve matematiksel dizgeler, tekrar eden formlar, Arap ve İslam ülkelerine özgü estetiğin temelini oluşturmaktadır. Bu formları İsrail'in süslemeci anlayışı ile 'Asli' adlı mobilya koleksiyonunda yorumlayan İsrailli tasarımcı Michael Tsinovsky, yerel kültürden, halı ve motiflerden esinlenerek tasarladığı bu mobilyaları 1950'lerde İsrail'e gelen göçmen marangozlar ve plastik enjeksiyon firması Keter Plast ile ortak yürüttüğü çalışma sonucunda üretmiştir. Asli kelimesi, Arapça'da melez ve hakiki anlamlarına gelmektedir. Tasarımlar, Milano Mobilya Fuarı 2011'de Thinking Hands sergisinde izleyiciyle buluşmuştur. (Şekil 3.25)



Şekil 3.25. Michael Tsinovsky, 'Asli Koleksiyonu', 2011

Tasarımcıların geleneksel kullanım nesnelerini ve kültürel alışkanlıkları ele alarak mobilyalar üzerinde yeniden yorumlaması; uzak kültürlerin renk, doku, malzeme ve formlarını kullanması farklı kültürden insanlar için ilgi çekici olabilmektedir. Çoğu zaman estetik ve sembolik özellikleri ile mobilyaya yansıyan gelenekler, biçim dilinde yeni açılımlar yapmayı sağlayan unsurlar olarak kullanılmaktadır. Farklı kültürlerle ait imleri mobilyalar üzerinde sembolleştirerek kullanan tasarımcılardan bazıları ise çeşitli konulara dikkat çekmeyi ve sosyal mesajlar vermeyi amaçlamaktadır.

Kullanım süreci içinde toplumsal bellekte yer bulan malzemelerin bir kısmı geleneksel olarak değerlendirilmekte; toplum belleğinde kendi kültürel bağamlarına uygun işlev ve anlamların karşılığı olmaktadır. Malzemenin gelenekselleşmesi, içinde bulunduğu coğrafyanın fiziksel koşullarının etkisiyle bazı hammaddelerin yüzyıllardır kullanılması sonucunda gerçekleşmektedir. Uzak Doğu kültürüne ait yerel malzemelerden olan bambu, hasır, ahşap ve kağıt buna örnek gösterilebilir. Günümüzde tasarımcılar kendi kültürlerini tanıtmak ve/veya kültürlerinde geleneksel yeri olan malzemelerin kullanım olanaklarını geliştirmek adına mobilyalarını biçimlendirebilmektedir. Taylandlı Anon Pairot tasarımı 'Pare Chaise Lounge', ülkenin yerel kültürünün etkilerini taşıyan, geleneksel bambu malzeme ile üretilmiş bir oturma elemanıdır. (Şekil 3.26)



Şekil 3.26. Anon Pairot, 'Pare Chaise Lounge', 2004

Geleneksel malzemeler üzerine yapılan çalışmalar kimi zaman yeni malzemeler geliştirme ve piyasada bulunan alternatiflere yeni öneriler getirme noktasında rol oynamaktadır. Studio Maezm'in 'Hanji Plastic Chair' isimli tasarımı, el yapımı Kore kağıdı Han-ji'nin plastik yerine kullanılabilme olanakları üzerine yapılmış bir çalışmadır. Dut ağacı liflerinden işlenerek elde edilen kağıdın, pirinç ile yapıştırılması ve malzemeye mobilya biçiminin verilmesi sonucunda ortaya 8 milimetre kalınlığında ekolojik bir tasarım çıkmıştır. (Şekil 3.27)



Şekil 3.27. Studio Maezm, 'Hanji Plastic Chair', 2012

Tayvanlı tasarımcı Rock Wang ve el sanatçısı Kao-Ming Chen tarafından bambu şeritler ve ipekle koza biçiminde örülerek üretilen 'Cocoon Sofa', koleksiyonun diğer parçaları ile birlikte Milano Tasarım Fuarı 2010'da sergilenmiştir. Kültürel değer ve geleneklerden yola çıkılarak üretilmiş mobilyaların fuarlarda sergilenmesi, bu değerlerin farklı kültürlerle tanıtılması ve evrenselleşmesi noktasında etkili olmaktadır. (Şekil 3.28)



Şekil 3.28. Rock Wang & Kao-Ming Chen, 'Cocoon Sofa', 2010

İki sene süren araştırma süreci sonunda kağıt gibi hafif bir malzemeyi dayanıklı hale getirmeyi başaran Çinli tasarım grubu Pinwu, geliştirdiği bu yeni madde ile 'Tie Chair'i meydana getirmiştir. Tasarımın kabuk kısmı, irrasyonel biçimde yerleştirilmiş bambu kağıtlarının, su, porselen ve ipek ipliği kullanılarak sertleştirilmesiyle oluşturulmuştur. Mobilyanın formu ise geleneksel Çin sandalyelerine gönderme yapmaktadır. (Şekil 3.29)



Şekil 3.29. Pinwu, 'Tie Chair', 2011

Görülmektedir ki, tasarımcılar kendi kültürlerine ait gelenekselleşmiş malzemeleri ve kullanım nesnelerini mobilyalarında biçim belirleyici olarak kullanabilmektedirler. Geleneksel malzemeler kültürleri tanıtıcı rol oynarken, firmalar ve tasarımcılar ise yerel malzemelerin biçim ve kullanım olanaklarını zorlayarak yeni üretim yöntemleri geliştirebilmektedirler. Bu ve benzeri yaklaşımlar, mobilyalara yeni anlamlar katma ve sembolleştirme noktasında önem taşımaktadır.

Global pazarda etkin rol oynamak için ülkeler arası etnik ve sosyo-kültürel farklılıkların kullanılması, günümüzde görülen bir tasarım yönelimidir. Firmalar ve tasarımcılar uzak kültürlerle özgü malzeme, form, renk ve dokuma yöntemlerinin kullanıldığı koleksiyonlar hazırlamakta, bu ürünler farklı ve yeni olmaları nedeniyle kullanıcıya cazip gelebilmektedir. Etnik ve tarihsel imlerle biçimlenen, başka disiplinlere gönderme yapan sembol mobilyalar, piyasada farklılaşmayı sağlamanın yanı sıra tasarımcı çizgisinin ve felsefesinin de göstergesi konumuna gelmektedir.

- *Genel Estetik Beğenilere Yönelik Tasarlamak*

Mobilyanın sembolleşmesinde rol oynayan bir faktör de satış noktasında ortaya çıkan kullanıcı beğenileridir. Tasarımcı kimi zaman belirli bir kesimin yaşama biçimi özelliklerini, sosyal özlerini ve estetik beğenilerini göz önüne alarak tasarım yapmaktadır. Bu noktada kullanıcı tercihleri tasarım bileşeni olarak tasarım sürecine dahil olmaktadır.

Bireyler, estetik olana gereksinim duymakta ve bunu nesnel çevreyle olan ilişkilerinde aramaktadır. Kültürel farklılıklar, geçmiş deneyimler, eğitim düzeyi, gereksinimler ve algılar, kişi ve toplumların farklı estetik beğenilere sahip olmasına neden olmaktadır. Bunların yanında, psikolojik yapı, duygu, düşünsellik, bilgi, alışkanlık, beklenti gibi faktörler de belirleyici rol oynamaktadır.

Görünüşe verilen önem, hem estetik değerlerle (güzellik), hem de sosyal farklılaşma ya da statü kaygılarıyla (gösteriş) ilgilidir. Her iki halde de mobilya bir göstergeye dönüşmektedir. (Veblen 1973, syf.97) Estetik değer, tasarımı eş işlevli benzerlerinden ayırmakta; bu farklılaşma nesnenin kullanıcı açısından beğenilmesinde ve tercih edilmesinde önemli rol oynamaktadır.

Tasarımlarını heykelsi bir estetikle yorumlayan Brodie Neill'in 'E Turn Bench' isimli mobilyasını bu bakış açısıyla, estetik ve pratik işlevlere yönelik olarak biçimlendirdiği görülmektedir. (Şekil 3.30)



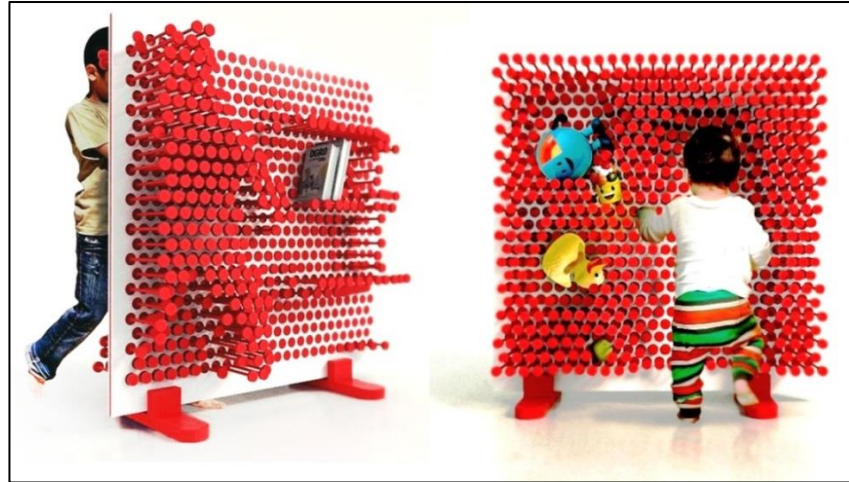
Şekil 3.30. Brodie Neill, 'E Turn Bench', 2007

Postrel, 'The Substance of Style' isimli kitabında içinde bulunduğumuz zamanı 'Estetik Çağı' olarak nitelendirmiş; kültürel, ekonomik ve teknolojik gelişmelerin tasarımda estetiği öne çıkardığını ve kişisel ifadeyi güçlendirdiğini vurgulamıştır. (Postrel 2003, syf.39-49) Kullanıcı ekseninde estetik deneyim, günümüzde her zaman olduğundan daha çok önemsenmekte; daha yaygın tüketimi sağlamak amacıyla tasarımcının elinde biçim kazanmaktadır. (Hassenzahl ve Tractinsky 2006, syf.91-97) Ürünlerdeki estetik ve sembolik imler, genellikle kullanıcıda 'heyecan yaratmak' ve 'benimsenmek' önceliği ile programlanmaktadır.

Estetik beğeni herkese göre değişken olsa da kullanıcıya ait bazı imler bellidir. Sosyo-kültür, statü, yaş, cinsiyet, etnik kimlik gibi değerler dikkate alınarak tasarımcı tarafından belirlenen semboller mobilyalar üzerinde ürünün estetik işlevine katkıda bulunacak şekilde programlanmakta; mobilyalar bu yolla kullanıcıyı tanımlayan bildiri elemanlarına dönüşmektedir. (Şekil 3.31 ve Şekil 3.32)



Şekil 3.31. Farklı kimliklere yönelik tasarlanmış mobilyalar



Şekil 3.32. Çocukların beğenilerine yönelik tasarlanmış raf ünitesi, OOO My Design, 'Pin Pres', 2011

Tasarımcı, kullanıcı beğenilerine yönelik tasarladığı mobilyalarında fonksiyonu kimi zaman estetik ve sembolik imlerin arkasında tutabilmekte; bu durumda mobilyanın ilettiği işlevsel enformasyon yanıltıcı ve şaşırtıcı estetik özelliklere sahip olabilmektedir.

Pratik işlevlerini ilk bakışta belli etmeyen tasarımlar, kullanıcılar tarafından heykelsi özellikleri nedeniyle beğeni toplayabilmektedir. Campana Brothers tasarımı 'Segreto' ve Maarten Baas tasarımı 'The Shell', işlevi ilk bakışta okunamayan; heykelsi özellikleri ön planda olan depolama elemanlarıdır. Bu tip nesneler, estetik özellikleri kullanıcı beğenilerine cevap verdiği noktada tercih edilebilmektedir. (Şekil 3.33)



Şekil 3.33. Maarten Baas, 'The Shell', 2009 ve Campana Brothers, 'Segreto', 2009

Diğer tasarım nesnelerinde olduğu gibi mobilyada işlevsellik ne kadar önemli olsa da kullanıcı tercihlerini görsel özellikler belirlemektedir. Tasarımcılar ürünlerini biçimlendirirken çoğu zaman bu etkeni göz önüne almakta ve kullanıcı beğenilerine yönelik mobilyalar tasarlamaktadır. Tüm bunların yanında, düşünsel ve kişisel yargılarla hareket ederek sembolik tasarım estetiğine ulaşmayı önemseyen tasarımcıların sayısı da giderek artmaktadır.

- *Kullanım Alışkanlıklarına Yönelik Yeni Tasarım Tanımları Oluşturmak*

Sembolik mobilya tasarlama sürecinde işlevsel açıdan farklı tasarım tanımlarına ulaşmak isteyen tasarımcı için kullanıcı etkileşim ve davranışları, önemli bir çıkış noktasıdır. Her davranışın belli bir nedene dayandığını bilen tasarımcı, kullanıcının ihtiyaçlarına nasıl cevap vereceğini de öngörebilir; buna yönelik olarak tasarımını programlayabilir. (Zapçı 1996, syf.61) Ancak bazen bunun tam tersi de geçerlidir; tasarımcı aynı zamanda ihtiyaç, davranış ve alışkanlıkları biçimlendirebilen kişidir. Getirdiği tanımlarla toplumu şekillendirebilir; insan-çevre ilişkilerini düzenleyebilir, işlevsel açıdan farklı tanımlar yaparak yeni kullanım yöntemleri oluşturabilir ve kullanıcıya yeni deneyimler kazandırmayı amaçlayabilir.

'Ergonomi üzerine yeniden düşünmek zamanıdır.' diyen ve vücudun sabit pozisyonda kalmasının sağlıksız olduğunu savunan Galen Cranz için 'rahatlık', mobilyada yeni form ve deneyimlerin üretilmesinde bir sembol olarak kullanılabilir. 'The Chair' isimli kitabında Cranz, vücudun farklı eylemler sırasında aldığı pozisyonların, bir yoga topu üzerinde oturmanın veya bilgisayar karşısında otururken farklı bir pozisyon almanın, mobilyaya yansıyabileceğini göstermek istemiştir. 'Bedene duyarlı tasarım' olarak adlandırdığı bu yöntemle göre işlevsel ve ergonomik öncelikler yeni formların üretilmesinde kullanılmalı, rahatlık ölçütü mobilya biçimlerine yansıtılmalıdır. (Cranz, 1998) Peter Opsvik tarafından tasarlanmış olan 'Balans Chair' ve 'Gravity Chair', bu tür alternatif beden hareketlerine imkan vermeleri açısından konuya örnek gösterilebilir. (Şekil 3.34)



Şekil 3.34. Peter Opsvik tasarımları

Dik oturarak veya yatarak çalışma, sandalyede arka ayaklar üzerinde geriye esneme, bağdaş kurarak veya ayakları masanın üzerine koyarak oturma yani; dinlenirken kişilerin farklı oturma eylemlerinde bulunması bireysel alışkanlıklarla biçimlenen kullanıcı davranışlarıdır. İnsanların sabit pozisyonlarda otururken sıkıldığını ve onların rahatlık için farklı pozisyonlar aradığını farkederek Yiannis Ghikas, 'Monarchy Stool' isimli tasarımını biçimlendirirken sandalyede geriye esneme alışkanlığından yola çıkmıştır. Taburenin altında bulunan eğrisel taban yüzeyi, nesne üzerinde otururken farklı yönlerde hareket edebilmeyi sağlamaktadır. (Şekil 3.35)



Şekil 3.35. Yiannis Ghikas, 'Monarchy Stool', 2009

Bireysel veya toplumsal davranış ve alışkanlıklar göz önüne alınarak yapılan işlevsel tanım ve programlar, yeni kullanım biçimlerinin geliştirilmesine de yardımcı olmaktadır. Nani Marquina'nın insanların evde ve kamusal alanlarda yere oturma alışkanlığından esinlenerek tasarladığı bir düzlem olan 'Flying Carpet', işlevsel açıdan yeni kullanım biçimleri sunarak özgürlüğü sembolize etmektedir. (Şekil 3.36)



Şekil 3.36. Nani Marquina, 'Flying Carpet', 2006

Kullanıcı davranışlarından yola çıkarak farklı tasarım tanımlarına ulaşmak isteyen tasarımcılar için 'duygu' faktörü önemlidir. Rahatlama, heyecan duyma, endişe etme, şaşırma, eğlenme, rahatsızlık hissetme, sevme gibi duyguların biçimsel karşılıklarını arayan tasarımcılar, kullanıcı deneyimleri ile ortaya çıkan duyguları iletişim sürecinde önemli bir etken olarak görmektedirler. Duyguların insan bilincinde yarattığı etkiler, kullanıcının/izleyicinin ürünü anlamlandırmasında; beğenmesinde ve tercih etmesinde rol oynamaktadır. 19. yüzyıl mobilyası 'Tete-a-tete'ye gönderme yapan 'Tete-a-Tete Rocker' isimli tasarımını biçimlendirirken, Laurie Beckerman bir arada oturma eylemini başkalaştırmış; ürünü iki kişilik bir eğlence/oyun nesnesi haline getirmiştir. (Şekil 3.37)



Şekil 3.37. 19. yüzyıl'da üretilmiş bir Tete-a-tete ve Laurie Beckerman tasarımı 'Tete-a-Tete Rocker, 2007

'Blandito', kullanıcılara deęişik oturma/yatma pozisyonları sunan yastık/koltuk arası bir tasarımıdır. Belirli noktalarda bulunan düğmeleri iliklenebilen, katlanabilen; yastıktan koltuęa, yataęa, çocuklar içinse bir çadıra dönüşebilen tasarım, insanı saran ve güven veren formuyla rahatlığı vurgulamaktadır. Aynı anda birden çok kişinin kullanımına imkan veren 'Blandito', birey etkileşimlerini ve davranışlarını ön planda tutan esnek bir tasarımıdır. (Şekil 3.38)



Şekil 3.38. Oradaria Design, 'Blandito', 2012

İletişimin ve etkileşimin artmasıyla oluşan bireysel alan ihtiyacından yola çıkan Freyja Sewell, hem konutlarda hem de kamusal alanda kullanılabilecek 'HUSH' isimli mobilyayı tasarlamıştır. Kişilere dinlenmek, düşünmek, kendini soyutlamak ve yenilenmek için etrafı çevrili, kuytu, korunaklı ve özel bir alan sunan tasarım istenildiğinde açılarak koltuęa da dönüştürülebilmektedir. Koza formuna gönderme yapan mobilya %100 yün keçeden üretilmiştir. (Şekil 3.39)



Şekil 3.39. Freyja Sewell, 'HUSH', 2012

Tasarımcılar her zaman kolay tanımlanabilen, alışlagelmiş davranışların bir sonucu olan ürünler tasarlamak yerine, kimi zaman duygusal çelişkiler ve belirsizlikler yaratarak sürpriz duyguları açığa çıkaran ürünler tasarlamayı da tercih edebilmektedir. Bunun bir örneği olan Marcel Wanders tasarımı 'Knotted Chair', işlevsellik noktasında kullanıcıya güven vermemektedir. Tasarım, geleneksel makrame tekniği ile örülmüş bir yüzeyin, epoksi kaplanarak koltuk formunda biçimlendirilmesiyle oluşmuştur. (Şekil 3.40)



Şekil 3.40. Marcel Wanders, 'Knotted Chair', 1995

Yaşam tarzları, gelenekler, beğeniler, davranışlar ve alışkanlıklar, tasarımcı tarafından yorumlandığında farklı mobilya biçimlerine, yeni sembollere dönüşmekte ve kullanıcı deneyimine sunulmaktadır.

3.1.1.2. Kullanıcı Tercihleri ve Gereksinimleri

Günümüzde sembolik mobilyaların tercih edilme noktasında kullanıcı gereksinimleri öne çıkmakta; her birey kendi özellikleri (kimlik, kişilik, hayat tarzı, inanç, dünya görüşü, ihtiyaçları ve özlemleri) doğrultusunda mobilyalar beğenmekte, satın almakta ve kullanmaktadır. Bireylerin mobilyalara yükledikleri semgesel anlamlar, tercih nedenleri ve beklentileri, kişisel ve toplumsal bazda oluşturdıkları kavramlaştırmalara dayalı olarak değişmekte, bu ise kimlik olgusunun kültürel özelliğini ortaya koymaktadır.

Toplum içerisinde tercihler değişkenlik göstermektedir. Örneğin, bazı tüketiciler maddi varlıklarını sergilemek için kullanmayacakları bir ürünü seçebilmektedir. Burada amaç itibar kazanmak ve 'kendinde var olduğunu' göstermektir. Başka bir tüketici tipi içinse, ürünü seçmenin kriteri dış görünüş veya rahatlık olabilir.

Her kimliğin farklı ihtiyaçlarla hareket ettiği ve farklı beğenilere sahip olduğu düşünüldüğünde, ortaya kullanıcı sayısı kadar tasarım tanımı çıkacaktır; ancak güncel mobilya tasarımları ve bunların tercih edilme nedenleri incelendiğinde kullanıcıların benzer bazı gereksinimler doğrultusunda hareket ettikleri görülmektedir. Bireyler sembol mobilyaları genellikle pratik işlevin geri planda tutulduğu bir bakış açısıyla tercih etmektedir. Seçim sürecinde 'özgün tasarımlar ve bireysellik, farklı bir tasarım deneyimlemek, ürünü estetik bulmak, tasarımcı felsefesini beğenmek, statü sergilemek ve moda olana sahip olmak' gibi nedenler öncelikli olmaktadır.

- *Özgün Tasarımlar ve Bireysellik*

Kullanıcı tercihleri incelendiğinde öne çıkan yönelimlerden birinin kişiye özel biçimlenme olanağı sunan mobilyalar olduğu görülmektedir. Kişiselliğin önem kazandığı günümüzde mobilya işlevleri de özgün formlar içerisinde aranmaktadır. Esnek ve yaratıcı çözümlerle kullanıcının istediği gibi programlayabildiği, farklı malzeme ve renk imkanları sunan tasarımlar için Ron Arad, 'Kişide ürünü kendi biçimlendiriyor illüzyonu yaratarak, tasarımın bir boyutunda rol aldığı hissini yaşıyor.' yorumunu yapmıştır. (Arad, 2013) Bunun bir örneği olan 'Blow', A4 boyutunda ince çelik plakaların beş ayrı formda kalıplanarak biçimlendirilmesiyle oluşturulmuş bir raf ünitesidir. Uçuşan bir kağıt destesini andıran tasarım, duvara çengellerle monte edilebilmekte; kullanıcı parçaları istediği gibi düzenleyebilmektedir. (Şekil 3.41)



Şekil 3.41. YOY Design, 'Blow', 2012

Blom'un tanımına göre kişiselleştirme, 'Kişiyeye uygunluk düzeyini arttırmak için ürünün görünümünde veya fonksiyonunda değişiklik yapılabilmesidir.' (Blom, 2000) Tasarım ve psikoloji üzerine yapılan araştırmalar göstermektedir ki, kullanıcılar kişiselleşmiş ürünlere daha çok bağlanmaktadır. (Mugge, Schifferstein ve Schoormans, 2004) Konut ve çalışma mekanlarına yönelik ürettikleri mobilyalarda kişiyeye özel biçimlenme imkanı sunan Lago Studio'nun Şekil 3.42'de görülen raf ünitelerinden solda bulunan '30mm' isimli modüler sistem tasarımı, ağaç formunda düzenlenerek tanıtılmıştır. Sağda bulunan 'DiagoLinea Shelf' ise dağılma ve özgürleşme metaforları ile biçimlendirilmiştir. Kullanıcının zevkine göre düzenleme imkanı bulduğu bu ürünler firmanın internet sitesinde sembolik formlarda sunulmaktadır. (Şekil 3.42)



Şekil 3.42. Lago Studio, '30mm', 2006 ve 'DiagoLinea Shelf', 2012

Libby Sellers'a göre insanlar, 'Homojenize, globalize ürünlerdense; bireyselleşmiş, kişiselleşmiş ürünler istemektedir. Günümüzde piyasanın tatmin etmeye çalıştığı şey de budur.' (Lovell 2009, syf.85) Kişiselleştirme sonucunda birey, hem kendine özel bir ürüne sahip olmakta; hem de bu yolla kendini ifade edebilmektedir. (Schreirer 2006; Blom ve Monk 2003) Konunun bir örneği olan Critz Campbell tasarımı 'Eudora Club Chair', içten aydınlatılabilen bir koltuktur. Her biri özel olarak üretilen fiberglas tasarımların yüzeyine kullanıcı istediği desen uygulamasını yapabilmektedir. (Şekil 3.43)



Şekil 3.43. Critz Campbell, 'Eudora Club Chair', 2003

Bireylerin kendi fikirlerini ve bireysel tarzlarını yaratma isteklerinin araştırmacılar tarafından ortaya konmasıyla, pek çok firma ürünlerini farklı metotlarla kişiselleşmeye uygun tasarım detaylarıyla birlikte düşünmeye başlamıştır. (Afşar 2009, syf.68) Boş yüzeyleri kullanıcı tarafından boyanabilen geri dönüştürülmüş kağıttan üretilmiş 'Factum Graffiti Chair' bunun bir örneğidir. (Şekil 3.44)



Şekil 3.44. 'Factum Graffiti Chair', 2007

Artan imkanlar sonucu çoğalan seçenekler, kimi firmaları ve tasarımcıları kişiselleşebilir ürünler yapmaya itmektedir. Kişiye göre programlanabilen mobilyalar sayesinde kullanıcı ürünü kendine özel kılabilmekte; estetik, sembolik ve işlevsel programını özgürce oluşturabilmekte, dilediğinde yeni bir düzenleme yapabilmektedir. Bireylere kendini ifade etme imkanı sağlayan bu tip ürünler günümüzde kullanıcıların beğenisini kazanmakta ve tercih sebebi olmaktadır.

- *Ürünü Kendi Üretmek (Do It Yourself)*

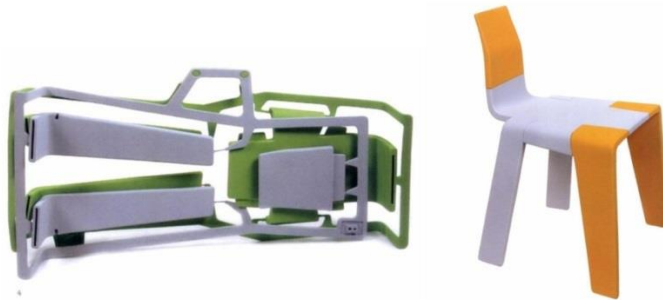
Günümüzde bazı bireyler, mobilyalarını kendileri üretmeyi tercih etmektedir. Hobi olarak bu tip ürünlerle uğraşan kişiler; kimi zaman detaylandırılmış tasarımlar ortaya koyabilmekte ve çeşitli internet sitelerinde satış yapabilmektedir. (URL-28) Bunun bir sonucu olarak tasarımda ürünü kendi üretme ve bireysel tasarım kavramları öne çıkmaktadır. El yapımı ürünlerin satıldığı bir internet sitesi olan DaWanda'da bazı mobilyaların üzerinde bulunan 'Kişiselleştirilebilir!' sloganı, bu anlamda ilgi çekicidir. Site üzerinden el yapımı tasarımlara ulaşabilen kullanıcılar; üretici ile iletişime geçerek ürünleri istedikleri renkte ve desende ürettirebilmektedir. (Şekil 3.45)



Şekil 3.45. DaWanda ürün satış sitesinde bulunan el yapımı mobilya örnekleri

'Do It Yourself' mobilyalar ilk olarak 1970'lerde atıkları yeniden değerlendirme fikriyle birlikte moda olmuş, insanlar kullanılmış kağıt, hurda, sicim, mukavva gibi malzemelerle kendi mobilyalarını üretmişlerdir. Bu akımı Edward Lucie-Smith 'Paket Modernizmi' olarak adlandırmıştır. Önceleri fabrikalarda üretilen parçaların mutfaklara monte edilmesiyle başlayan bu akım 70'lerde Terence Conran'ın Habitat dükkanları ile yeni bir boyut kazanmıştır. Habitat mobilyaları ahşap, plastik, etnik sepet-işi, kromajlı plaka ve büyük yer minderleri ile modern-orta tabakanın tercihi olmuştur. Daha sonra posta ile sipariş edilebilen, paket şeklinde gelen ve çok az bir sürede kurulabilen bu mobilyalara ilgi giderek artmıştır. (Bedük 2003, syf.42) Günümüzde bu tür mobilyalar IKEA gibi mağazalarda satışa sunulmaktadır.

Kendin Üret mobilyalara pek çok kullanıcının ilgi gösterdiği görülmektedir. Tasarımcılar da bu ilgiden yola çıkarak mobilyalarını sembolik formlarda üretmektedirler. 'Kit Chair' isimli tasarımında plastik model oyuncaklara gönderme yapan Arik Grinberg'e göre 'Benzer ürünlerin çoğunlukta olduğu günümüz piyasasında kişisel zevklere göre değiştirilerek kullanılabilen tasarımlar, diğerlerine göre daha uzun ömürlü olmaktadır.' Kurulumu kullanıcı tarafından yapılan 'Kit Chair'in modüllerinden birden çok sayıda alındığında, farklı renk kombinasyonları oluşturulabilmektedir. (Şekil 3.46)



Şekil 3.46. Arik Grinberg, 'Kit Chair', 2002

Sanders'a göre kullanıcılar, tasarım sürecine direkt ya da dolaylı olarak katılarak kendilerini ifade etmek istemektedir. (Sanders 2002, syf.2) Kendin Üret mobilyalar bu noktada tercih sebebi olmaktadır. Yüz yetmiş yedi adet ahşap parçadan oluşan 'Everything But The Manual', kullanıcının civata ve somunlar kullanarak özgürce biçimlendirebildiği modüler bir sistemdir. 'Form esnekliği izler.' prensibi ile David Grass oyun niteliğindeki bu tasarımını, el işçiliğini seven kullanıcılar için üretmiştir. Mobilyalar, modüllerle birlikte verilen kılavuz önderliğinde veya tamamen özgün formlarda biçimlendirilebilmektedir. (Şekil 3.47)



Şekil 3.47. David Grass, 'Everything But The Manual', 2011

Kendin Üret ürünleri, son yıllarda bienallerde ve tasarım fuarlarında da sıklıkla rastlanmaktadır. 2012 yılında düzenlenen 1. İstanbul Tasarım Bienali'nde Minale Maeda, mobilyanın tasarımını üç boyutlu yazıcı ile üretilen tek bir bağlantı parçasına indirgemıştır. 'Kilittaşı' adı verilen bu ara eleman, masa ve sandalyenin farklı parçalarını bir arada tutmaktadır; sistem, kullanıcıya tasarımı standart ahşap parçalarla kurma olanağı vermektedir. İsteyen kullanıcılar farklı ara parçalar seçerek değişik kombinasyonlar yapabilmektedir. (Şekil 3.48)



Şekil 3.48. Minale Maeda, 'Kilittaşı/Keystones', 2012

Örnekler göstermektedir ki, günümüzde kullanıcıların ilgisini çeken Kendin Üret ürünler iki ayrı başlıkta değerlendirilebilir. İlki, kişilerin hobileri doğrultusunda ürettiği, kullandığı ve sattığı mobilyalardır. İkincisi, tasarımcıların kullanıcıya kurulumu kendilerinin yapabilme şansını verdiği modüler mobilyalardır. Her iki şekilde de ortaya özgün ve sembolik formlar çıkabilmekte; kişisellik kavramı ile öne çıkan bu ürünler mobilyanın sembolleşmesine farklı boyutlar katabilmektedir.

- *Yeni Deneyimler*

Alternatif kullanım biçimleri sunan mobilyalar, işlevsel veya estetik anlamda alışılmışın dışında bir deneyim kazanmak isteyen bireylere hitap etmektedir. Aslında mobilyaların farklı işlevlerde ve formlarda üretilmesi 1960'ların özgürleşme hareketleri içerisinde başlamıştır. O dönemde 'kalıpların dışına çıkma' düşüncesiyle şekillendirilen ve bir ideolojiyi yansıtan tasarımların günümüz örneklerine bakıldığında, bunların orijinal olanı arama noktasında giderek daha çok kişinin tercihi olduğu görülmektedir. Nesne ile iletişimde önemli olan, kullanıcı ya da izleyicinin bu deneyimi yaşıyor olmasıdır. Çağdaş malzeme ve üretim teknolojilerinin getirdiği olanaklar günümüz mobilyasında biçim ve işlev ilişkisinin yeniden kurulmasında belirleyici diğer etkenlerdir. Oturma eylemini nesne ile birey arasındaki bir etkileşime dönüştüren 'Breathing Chair', deneysel kullanım biçimi sunan tasarımlara örnektir. Nefes alma ve yaprak dokusu metaforlarıyla biçimlendirdiği tasarımını Wu Yu-Ying, %100 geri dönüştürülebilir yüksek yoğunluklu poliüretan köpük kullanarak üretmiştir. İçinde herhangi bir mekanizma bulunmayan küp formundaki blok, üzerine oturanın ağırlığı ile biçim alarak bir koltuğa dönüşmekte, kişi kalktığında ise eski formuna dönmektedir. (Şekil 3.49)



Şekil 3.49. Wu Yu-Ying, 'Breathing Chair', 2009

Cranz, geçmişte mobilya üzerine yapılan çalışmaların daha çok malzemeyi kullanım biçimine, işçiliğe, görselliğe ve tasarımda iletişime odaklandığını; beden ile olan ilişkiye çok yönelmediğini belirtmiştir. Son yıllarda ise bu durumun değişmeye başladığı; sanatçı ve tasarımcıların artık deneysel kullanım biçimleri sunan mobilyaları da araştırma konusu yaptığı, deneyim unsurunun giderek önem kazandığı görülmektedir. (Cranz 1998, syf.88) Kullanıcıların otururken özgürce hareket edebilmesine imkan veren 'Hag-Swing', tavana veya dört ayaklı piramidal bir strüktüre asılabilen salıncak formunda bir oturma elemanıdır. Yüksekliği iplerinden ayarlanabilen tasarımın oturma bölümü geri dönüştürülebilir ahşap malzemeden üretilmiştir. Bedenin fiziksel ve mental olarak devinime ihtiyaç duyduğu düşüncesinden yola çıkılarak tasarlanmış ürün çevreden gelen etkilere, kullanıcının duruş ve hareketlerine cevap vermekte ve kişiye özgürce hareket edebilme imkanı tanımaktadır. (Şekil 3.50)



Şekil 3.50. Peter Opsvik, 'Hag-Swing', 2002

Kullanıcı açısından sıra dışı bir deneyimi tanımlayan tasarımlar, kullanıcı kimliği ile örtüştüğü oranda tercih edilmektedir. Günümüzde özellikle gençler hareketli yaşam biçimleri içinde bu tür mobilyaları daha çok tercih etse de, deneysel mobilyalar her yaştan kullanıcının ilgisini çekebilmektedir. Bir file içerisine yerleştirilmiş toplardan oluşan 'Wave Sitting Spheres', oturma/uzanma eylemini yeniden tanımlayan ve her yaştan kullanıcıya hitap eden tasarımlara örnektir. (Şekil 3.51)



Şekil 3.51. Florence Jaffrain, 'Wave Sitting Spheres', 2011

İçinde su bulunan bir top, alüminyum gövde ve mantar oturma yüzeyinden üretilmiş 'The Buoy Chair', kullanıcının farklı açılarda oturabileceği ve dayanabileceği bir taburedir. Yuvarlak tabanı ile geniş bir alana uzanma imkanı tanıyan mobilya, var olan oturma biçimlerine ergonomik ve eğlenceli bir alternatif sunmaktadır. (Şekil 3.52)



Şekil 3.52. Evan Dewhirst , 'The Buoy Chair', 2009

Farklı pozisyonlarda kullanılabilen 'Magic Carpet', uzanma/dinlenme işlevini sıra dışı bir yaklaşımla çözmektedir. Katlanarak ve kayışlarla bağlanarak oturma/yatma açısı değiştirilebilen tasarım, iki kişinin birlikte kullanımına imkan vermektedir. (Şekil 3.53)



Şekil 3.53. Alexander Munk, 'Magic Carpet', 2007

'Ooga-Ooga Side Chair', taşıyıcı ayaklarında hareket algılayıcı sensör ve servomotor bulunan bir oturma elemanıdır. Ezri Tarazi tasarımı kinetik mobilya, birisi yaklaştığında alçalarak sandalye formunu almakta, kişi uzaklaştığında ise yukarı kalkarak düzleşmektedir. (Şekil 3.54)



Şekil 3.54. Ezri Tarazi, 'Ooga-Ooga Side Chair', 2004

Deneysel ürünleri tercih edilir kılan deneyim yaşama isteğinin önüne geçen önemli bir unsur da nesnenin taşıdığı prestij değeridir. Mobilya üzerinde bulunan imler, deneysel nesneyi seçen kullanıcıyı ve yaşam biçimini tanımlayabilmekte; tasarım kimlik belirleyici bir statü göstergesine dönüşebilmektedir.

Deneysel tasarımlar kullanıcıya hem işlevsel, hem de estetik anlamda deneyim sunmaktadır. Malzeme ve üretim teknolojilerindeki gelişmeler, deneysel mobilyada çeşitliliğe imkan tanımaktadır. Deneysel ürünlerin işlevsel özellikleri arttıkça, kullanıcı alışkanlıklarını değişime yönlendirmekte ve farklı kullanım biçimlerinin hayata geçmesine öncülük etmektedir. Deneysel tasarımlarla ortaya çıkan yeni kavramsal açılımlar, estetik deneyimleri birer kimlik ve statü ifadesine dönüştürebilmektedir. Sanatsal ve ticari anlamda gelişen deneysel tasarımlar, endüstriyel estetiği de yönlendirmekte ve mobilyada deneysel estetik kavramı öncelikli hale gelmektedir.

- *Estetik Tercihler*

Sembolik mobilyaların kullanıcılar tarafından tercih edilme nedenlerinden biri de estetik tercihlerdir. Kullanıcı beğenileri, kişilerin sosyal, etnik-kültürel, ekonomik ve teknolojik altyapısına, deneyimlerine, inançlarına, alışkanlıklarına ve estetik değer yargılarına bağlı olarak değişmektedir. Tasarım eğer işlevsel nesne formunda ise izlenimler mevcut deneyimler yönünde estetik yargıya ulaşmaktadır.

Estetik programa yüklenen sembolik imler, kullanıcı kimliğine özel beklentileri harekete geçirmekte veya tanımsız kalmaktadır. Bu durum kullanıcı tercihleri üzerinde etki etmektedir. Örneğin, Masanori Umeda tasarımı 'Rose Chair'in, kırmızı kadife kaplı yüzeyi ve bir gülün yapraklarına gönderme yapan formu ile kadınların estetik beğenilerine yönelik bir tasarımı tanımladığı söylenebilir. (Şekil 3.55)



Şekil 3.55. Masanori Umeda, 'Rose Chair', 1990

Estetik değer, tasarımı eş işlevli benzerlerinden ayırmakta; bu farklılaşma nesnenin kullanıcı açısından beğenilmesinde ve tercih edilmesinde önemli rol oynamaktadır. (Mugge, Schifferstein ve Schoormans 2008, syf.326) Estetiğin sembolik biçimle birleştiği bir tasarım olan 'Illusion Table', Essey firması tarafından 3 milimetre kalınlığında akrilik malzeme kullanılarak el işçiliği ile üretilmiştir. Tasarımcı John Brauer bu sehpayı, Kopenhag'da bir kafenin önünden geçerken gördüğü masa örtülerinden esinlenerek tasarlamıştır. Bilindik bir form olduğu halde, malzemesinden ötürü ilk bakışta kolay algılanamaması ürünü ilgi çekici yapmaktadır. (Şekil 3.56)



Şekil 3.56. John Brauer, 'Illusion Table', 2005

Bazı sembol mobilyalar tasarımcı felsefesi dışında değerlendirilerek estetik beğeniler doğrultusunda tercih edilmekte, bazıları ise mekan estetiğine katkı sağladığı için kullanılabilir. Şeffaf akrilik gövdesi içinde kırmızı çiçekler olan 'Miss Blanche', Shiro Kuramata'nın Post-Modern bir ideoloji ile ürettiği; ancak estetik özellikleri nedeniyle kullanıcıların beğenisini kazanan mobilyalara örnektir. (Şekil 3.57)



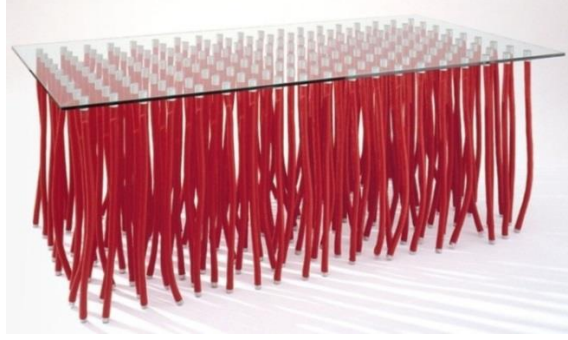
Şekil 3.57. Shiro Kuramata, 'Miss Blanche', 1988

Tasarımın estetik işlevi, ancak görsel eğitim durumunda veya estetik yaşantıya yönelik gereksinimin gelişmesi durumunda daha bilinçli olarak yaşanmakta; bu ise, insanın duyuşal yoldan edindiği bilgiler alanının genişlemesi ve bilincinin zenginleşmesi anlamına gelmektedir. Günümüzde kullanıcıların orijinal, sıra dışı ve yeni olanı arama noktasında deneysel estetiklere yönelmesi kimi zaman kişisel beğeniler, kimi zaman statü gereksinimi sonucunda olabilmektedir. Farklı renklerde deri ile kaplı valiz formundaki ünitelerin bir araya getirilmesiyle oluşturulmuş 'Valises Wardrobe', deneysel estetik anlayışı ile biçimlendirilerek kullanıcıya sunulmuş bir dolap tasarımıdır. (Şekil 3.58)



Şekil 3.58. Maarten de Ceulaer, Casamania, 'Valises Wardrobe', 2008

Levinson'a göre 'sanatsal boyut, fiziksel özellik ve algı/deneyim' olmak üzere üç odağı bulunan estetik, geçmişte olduğu gibi günümüzde de tasarımların nasıl biçimleneceği konusunda önemli roller üstlenmektedir. (Levinson 2005, syf.4) Estetik beğeni sürecinde ürünlerin duygusal boyutu önem taşımakta; nesne izleyicinin dikkatini çekebildiği oranda istenir olmaktadır. (Kemnitzer ve Grillo 2001, syf.45) Biçim, renk, boyut, çizgi, doku ve malzeme gibi çoğu görsel yolla algılanan özellikler, ürünlerin estetik değerini belirlemektedir. Bunun yanında çağın getirdiği norm ve nitelikler de bireylerin estetik anlayışına etki edebilmekte; yeni deneyim modelleri sunabilmektedir. Fabio Novembre tasarımı 'Org Table', strüktürü meydana getiren dört metal ayak dışında tamamı kırmızı iplerden oluşan, sıra dışı estetik bir tanımla kullanıcıya sunulmuş bir sehpadır. Biçimi ile fantastik göndermeler yapan tasarım, mobilyada tercihlerin çağlara ve kişilere göre değiştiğini göstermektedir. (Şekil 3.59)



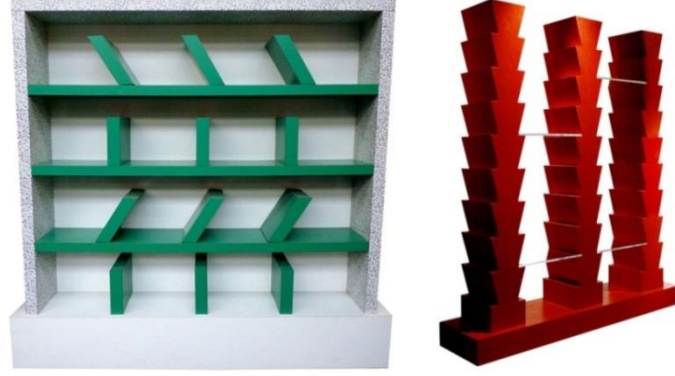
Şekil 3.59. Fabio Novembre, Cappellini, 'Org Table', 2001

Kişisel değer yargılarına bağlı olarak farklılaşan estetik beğeniler, tasarımların tercih edilme noktasında önem taşımaktadır. Kullanıcı kimliğine özel beklentileri harekete geçiren bu tarz mobilyalar, kişilerin güzellik veya statü ihtiyacını karşılayabilmekte; kimlik göstergesi sembollere dönüşebilmektedir. Günümüzde çağın getirdiği norm ve niteliklerle birlikte nesneleri biçimlendiren estetik dilin sınırlarının giderek genişlediği görülmektedir.

- *Tasarımcı Felsefesini / Çizgisini Beğenmek*

Tasarımcıların bir felsefe ya da görüş bildirmek amacıyla ürettiği sembol mobilyalar kimi zaman bireyler tarafından sadece sergilenmek amacıyla alınabilmektedir. Bazen sanatsal değeri olan, bazen felsefi kurgu ileten bu sembolik tasarımlarda, -pratik kullanım değeri olsun ya da olmasın- iletişim işlevi ön planda tutulmaktadır. Felsefi sembollerle yüklü nesneler, kullanıcı aynı birikime sahip değilse herhangi bir şey ifade etmeyebilmektedir ya da farklı çağrışımlara neden olarak amacının dışında yorumlara ulaşabilmektedir.

Geçmişte bir ideoloji iletmek amacıyla ortaya konmuş tasarımları günümüzde üreten firmalar mevcuttur ya da bu tasarımların orijinalleri bazı galerilerin koleksiyonlarında özel parçalar olarak yer alabilmektedir. Memphis tasarımlarının satıldığı galeriler, firmalar ve açık arttırma şirketleri konuya örnek gösterilebilir. (Şekil 3.60)



Şekil 3.60. Ettore Sottsass, Memphis tasarımları

Tasarımcılara ait özel koleksiyonlar, el işçiliği ve sayılı üretim mobilyalar; çoğu zaman fuarlarda, galerilerde ve sergilerde alıcı bulmaktadır. Heykelsi/sembolik özellikleriyle veya tasarımcı isimleriyle ön plana geçen bu tasarımlar kimi zaman çok yüksek fiyatlara satılmaktadır. Örneğin, Marc Newson'ın 1985 yılında tasarladığı 'Lockheed Lounge 2009 yılında Phillips de Pury & Company'nin düzenlediği açık arttırmada 1,105,250 Pound'a alıcı bulmuştur. (Hanks, 2010) Tanınmış tasarımcıların özel üretim tasarımlarını almak, statü sergileme isteği ile de ilişkilendirilebilir. (Şekil 3.61) Kullanıcı beğenilerine etki eden tüm bu faktörlere ek olarak bireyler, moda olanı da tercih edebilmektedir.



Şekil 3.61. Marc Newson, 'Lockheed Lounge', 1986

Sonuç olarak, sembol mobilyalar sosyal iletilerin taşıyıcısı; kültürel yapının ve yaşam tarzının ifadesidir. Birey bir tasarımı kendi kültürünü, geleneğini yansıttığı için alabilmekte; farklı bir kültürü yansıttığı için ilginç bulabilmektedir. Kimi zaman kullanıcının ekonomik düzeyine ilişkin imler ileten mobilya, statü yansıtan bir nesne olmaktadır. Kimi zamansa sanatsal imlerle biçimlenerek kullanıcının estetik görüşüne hitap eden bir nitelik taşımaktadır. Kullanıcılar bazen de aynı görüşü paylaştığı tasarımcıların felsefik tasarımlarını tercih edebilmektedir. Bunların dışında, moda olduğu için veya kendisine toplumda farklılaşma duygusu verdiği için de beğenebilmektedir. Bireylere göre değişen ihtiyaçlar, farklı sembollerle biçimlenmiş mobilyaların tercih edilmesinde etkindir.

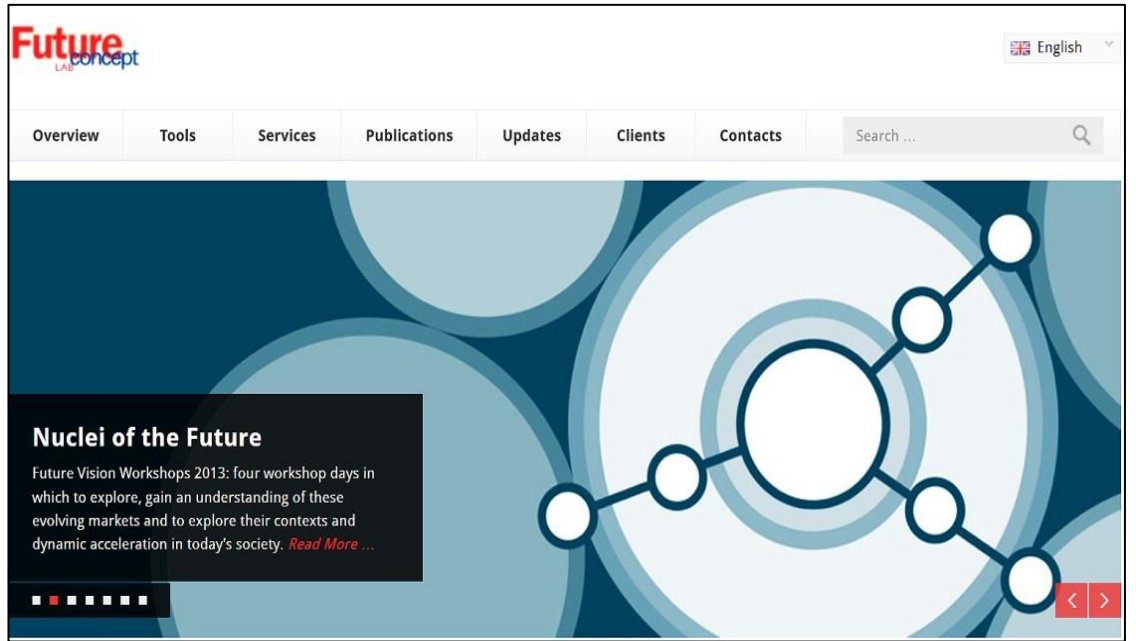
Mobilyalarda bulunan imler farklı söylemlerin göstergesi olmakta, kullanıcı kitleleri de buna paralel olarak değişmektedir. Kullanıcı, çoğu zaman kendi kimliğine bağlı olarak nesneye yakıştırdığı anlamları ve kendine ilişkin bilgiyi mobilya üzerinden yansıtmaya çabasına girmekte ya da tam tersine mobilyanın tarzına bakılarak kullanıcısına belli kimlik özellikleri ve anlamlar uygun görülmektedir. Tüm bunlar, mobilyanın kullanıcı için aynı zamanda düşünsel bir sembole dönüşebileceğini göstermektedir. Günümüzde tasarımlara, görünüşünün yarattığı hoşya gitme ölçüsüyle, ifade ettiği anlamla ve kişinin gereksinimlerini ne ölçüde karşılandığıyla bağlantılı olarak karar verilmekte; tüm bunların sonucunda ürün talep edilir konuma gelmektedir.

3.1.1.3. Güncel Yönelimler

Sosyal çevreye ve yaşam koşullarına bağlı olarak oluşan dönemsel yönelimler, tasarım yaklaşımları ve kullanıcı tercihleri üzerinde etki etmektedir. Güncel mobilyalar incelendiğinde tasarım yönelimlerinin 'ekoloji, esneklik ve teknoloji' konuları üzerinde yoğunlaştığı görülmektedir. Artan çevre kirliliğine karşı oluşan bilinçlenme, sürdürülebilir/yeşil tasarımların artmasına neden olmakta; atık malzemeler tekrar kullanılmakta veya yeniden değerlendirilmektedir. Küçülen yaşam mekanları için modüler/çok işlevli tasarımlar, yeni kullanım imkanları sunarak bireylere yönelik programlanabilmektedir. Mobilyada teknolojinin gelişimiyle zenginleşen biçim dili iletişim olanaklarının etkisiyle giderek daha evrensel bir hal alsa da, tasarımcılar kendilerine özgü semboller ve deneysel yöntemler geliştirmeye devam etmekte; bunu yaparken günümüz imkanlarından da yararlanmaktadır.

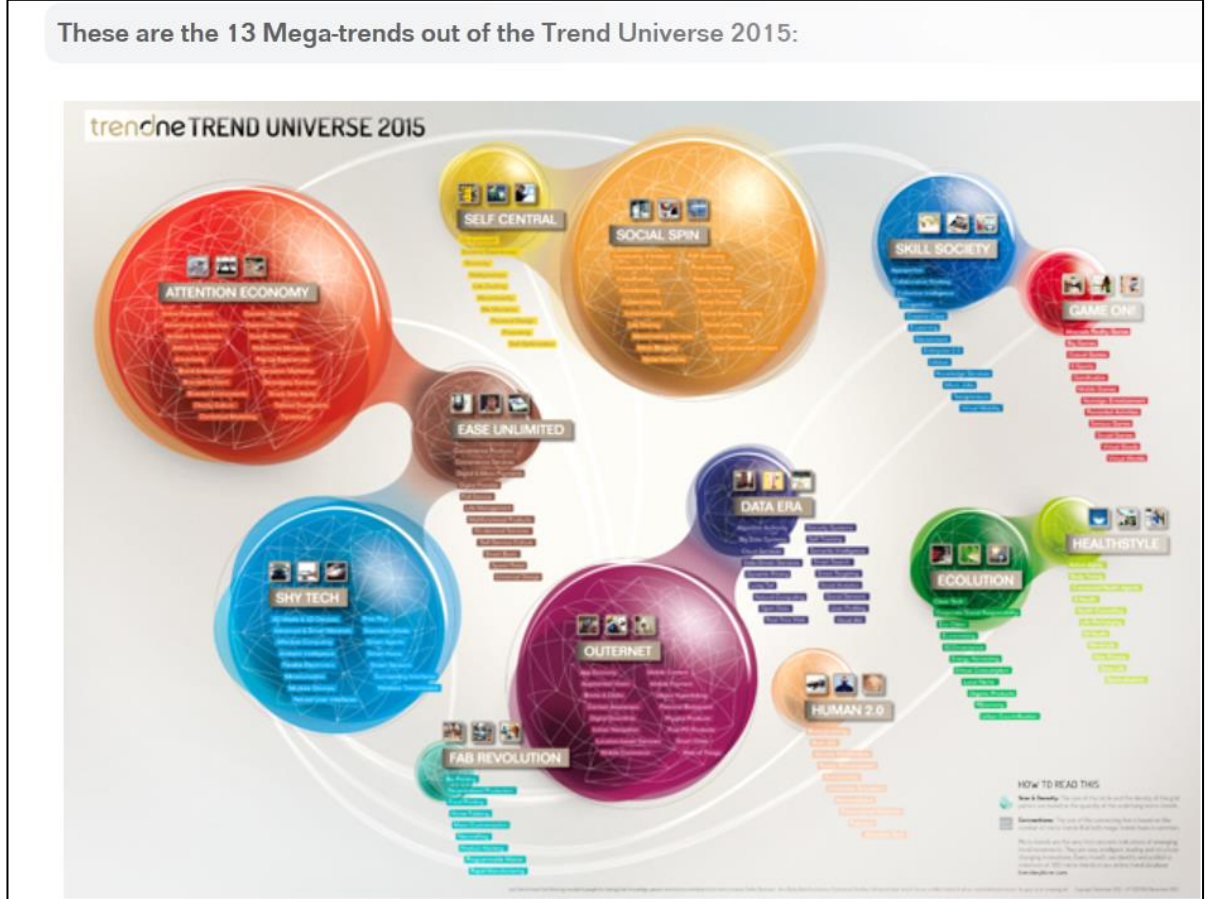
Güncel yönelimler, ticari boyutta kitlesel bir eğilim yaratmaya dayalı ve tasarımın her alanına yansıyan 'trend' kavramı ile ilişkilendirilebilir. Bu eğilimler, toplumların içinde bulundukları duruma karşı bir tepki olarak veya çözümler üretmek için davranışlar ortaya koymasıyla oluşmaktadır. Trendler dünyanın hangi yöne doğru değiştiğini gösteren temel göstergelerdendir. Trendi modadan ayıran farklar olduğunu belirten Afşar, içinde bulunulan koşullar paralelinde insanların yaşam tarzlarında değişiklik yapma eğilimini trend, trendlerin geçici ihtiyaçlara sektörel bazda cevap vermesini ise moda olarak tanımlamaktadır. (Afşar, 2009) Toplumsal değer ve davranışların takipçisi olan trendleri firma ya da kişiler tek başlarına değiştiremez; çünkü bu eğilimler toplum içindeki düşünce yapılarıyla ve değişen çevre koşullarıyla ortaya çıkmaktadır. (Morello 2000, syf.36)

Günümüzde, yakın gelecekte tasarıma yön verecek kullanıcı gereksinimlerini belirleyen ve trend yönelimleri üzerine araştırma projeleri yürüten firmalar bulunmaktadır. Son yıllarda dünyanın değişik ülkelerindeki eğilimleri takip ederek şirketlere yeni ürün geliştirme, pazarlama ve kullanıcı gereksinimlerini yönlendirme konularında danışmanlık veren Future Concept Lab, geleceğe ilişkin vizyonlar oluşturarak yeni konseptler geliştiren İtalya merkezli bir araştırma enstitüsüdür. (URL-29) (Şekil 3.62)



Şekil 3.62. Future Concept Lab internet sitesi

Dünya üzerindeki yenilikleri ve kullanıcı yönelimlerini izleyerek firmalara yeni iş geliştirme konusunda hizmet veren diğer bir firma Almanya merkezli Trendne'dir. Bu araştırma merkezi 2015 yılı için on beş mega trend belirlemiştir. 'Üretim devrimi, benmerkezcilik, sürdürülebilirlik, sağlıklı yaşam, bilgi çağı ve sosyal ağ trendleri', bunlardan bazılarıdır. (URL-30) (Şekil 3.63)



Şekil 3.63. Trendne internet sitesi

Sosyal kırılmalar, teknolojik gelişmeler, çevre kirliliği, kültür akımları, kanun ve kurallardaki değişiklikler, bireysel tercihler ve pazarlama faaliyetleri, toplum üzerinde etki eden trendlerin kaynağı olabilmektedir. (Afşar, 2009, syf.53) Çeşitli kaynaklara göre günümüzde tasarımın kendisi de bir trend halini almıştır; kapitalizmin ve medyanın etkisiyle popüler bir tüketim olgusuna dönüşmüştür. (Er, 2005) Televizyon programları, gazete yazıları ve dekorasyon dergileri, görece dar bir kesimin ötesindeki kitleleri de tasarımla buluşturmaktadır. Tüketimin estetize edilmesine yönelik bir yaratım faaliyeti ile bunun arkasındaki yaratıcı bireylerin ve tüketime sunulan seçkin objelerin sıra dışı, görsel hikayeleri olarak anlaşıldığında, tasarımın reklam da dahil olmak üzere tüm iletişim, pazarlama sektörü için oldukça iyi bir malzeme olduğu görülmektedir.

- *Ekolojik ve Sürdürülebilir Tasarım*

Günümüz yaşam koşullarında meydana gelen olumsuz değişimler, bilinçli bireyleri yaşam stillerini tüketici kimliğiyle sorgulamaya ve yeni çözüm yolları aramaya itmekte; bu konuda oluşan toplumsal hassasiyetler, tasarımcıları ekolojik malzemelere ve üretim biçimlerine yönlendirmektedir. Sürdürülebilirlik ilkelerine göre tasarımlar ve malzemeler yeniden kullanılabilir, geri dönüştürülebilir ve atıklar azaltılmalıdır. (3R: Reduce, Reuse, Recycle) Günümüzde sürdürülebilir ve atık malzemeleri mobilyalarında kullanan pek çok tasarımcı/firma bulunmaktadır. Sosyal mesajlar da veren bu sembolik tasarımlarda atık eşyalar, bilgisayar parçaları, araba lastikleri, eski giysiler vb. ya da ekolojik malzemeler kullanılabilir. (Şekil 3.64)

Kullanılmış giysi ve sandalyelerden oluşan 'Re_Love' ömrünü tamamlamış eşyaların yeniden kullanılabilirliğini göstermek için üretilmiş bir sembol mobilyadır. Tasarıma ismini veren 'Re_Love' (Yeniden Sevmek) sözcüğü, burada 'yeniden kullanmak' anlamını taşımaktadır. Bu mobilya ile sürdürülebilir tasarım anlayışını ortaya koyan Studio Maezm, aslında eşya-insan arasındaki ilişkileri sorgulamaktadır; giysilerin insan hayatının özel anlarını ve hatıraları taşıyan önemli nesneler olduğunu ve eskidiğinde hemen atılmaması gerektiğini; bir şekilde yeniden kullanılabilirliğini vurgulamaktadır. (Şekil 3.64)



Şekil 3.64. Studio Maezm, 'Re_Love', 2009

Geri dönüşüm/yeniden kullanım olanakları aslında 90'lı yıllardan beri tasarımcıların ve firmaların ilgisini çekmektedir. Konuyla ilgili çalışan ve tasarım felsefesini 'Yerel düşün, global davran.' olarak açıklayan Droog Design'ın 'You Can't Lay Down Your Memories' isimli tasarımında üst üste yığılmış farklı boyut ve formlarda çekmece modülleri bir kemerle bağlanmış ve ortaya sembolik bir mobilya çıkmıştır. Tejo Remy tarafından yapılan bu çalışmayı Droog Design, sürdürülebilirliğin bir simgesi olarak tanımlamıştır. Tasarımda mevcut nesnelerin kullanılmış olması sürdürülebilirlik söylemini desteklemektedir. Kurulumu kullanıcı tarafından yapılan tasarımda, çekmece modülleri geçmiş geleceğe taşıma metaforuyla seçilmiştir. (Şekil 3.65)



Şekil 3.65. Tejo Remy, Droog Design, 'You Can't Lay Down Your Memories', 1991

Hyung-Shin Hwang, 'D-Construction 2' isimli tasarımında, yıkılan binalardan çıkan artıkları değerlendirmek istemiştir. Tuğla, beton ve moloz parçalarından oluşan bina artıklarını kalıplama yöntemiyle koltuk formunda birleştiren tasarımcının bu çalışması, yeniden kullanıma yönelik düşünsel mesajlar veren bir sergi nesnesidir. (Şekil 3.66)



Şekil 3.66. Hyung-Shin Hwang, 'D-Construction 2', 2009

'N+ew Stool' (No More Electronic Waste) isimli tasarımında Rodrigo Alanso, eski klavye, kablo, CD gibi elektronik atıkları epoksi reçine içerisinde dondurarak sıra dışı bir estetik yakalamıştır. Sipariş üzerine üretilen tasarımlarda kişilerin kendi eşyaları da kullanılabilmekte; ürünler bu yolla kişiselleşebilmektedir. (Şekil 3.67)



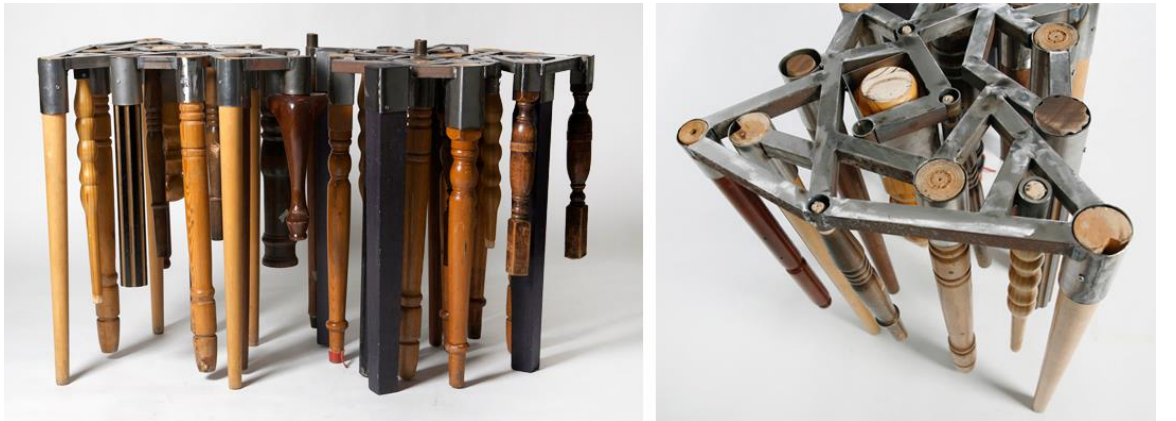
Şekil 3.67. Rodrigo Alanso, 'N+ew Stool', 2012

'Sofa-Dress' Studio Maezm tarafından üretilmiş bir sandalye kılıfıdır. Eski sandalyelerin üzerine giydirilen bu poliüretan kılıf, atmadan da kullanmanın mümkün olduğu mesajını vermektedir. (Şekil 3.68)



Şekil 3.68. Studio Maezm, 'Sofa-Dress', 2008

Niloufar Afnan'ın '46 Table' isimli sehpa tasarımı, kullanılmış mobilyaları yeniden işlevlendirme noktasında heykelsi biçim dili ile öne çıkmaktadır. Londra çevresinden bulunduğu kırk altı eski masa ayağını farklı uzunluklarda keserek metal bir strüktürle birleştiren tasarımcı, bu yolla masa yüzeyini oluşturmuştur. Afnan, tarihsel göndermeler yapan bu sembol tasarımın pek çok alternatifini üretmiştir. (Şekil 3.69)



Şekil 3.69. Niloufar Afnan, '46 Table', 2011

Moda tasarımcısı Issey Miyake, Tokyo'lu tasarım grubu Nendo'dan, kumaş üretimi sırasında ortaya çıkan ve genellikle atılan kumaş liflerini bir mobilya üzerinde kullanmasını istemiştir. Bunun sonucunda ortaya çıkan 'Cabbage Chair', kumaş liflerinin kağıt hamuru ve reçine ile karıştırılması sonrasında elde edilen kağıtların üst

üste sarılmasıyla üretilmiştir. Bu süreç sonucunda rulo biçimini alan mobilya, yapraklar halinde açılarak oturma elemanı formuna dönüşmektedir. Eşya ve nesnelerin yeniden kullanımına olanak veren sürdürülebilir tasarımlar günümüzde kullanıcılar tarafından tercih edilebilmektedir. (Şekil 3.70)



Şekil 3.70. Nendo, 'Cabbage Chair', 2008

Sembol mobilyaların ekolojik malzemelerle, çevreye zarar vermeyecek şekilde üretilmesi, sürdürülebilir tasarımın bir başka boyutunu oluşturmaktadır. Kağıt, mukavva, ahşap gibi doğal malzemelerle üretilen bu tasarımlara günümüzde pek çok mobilyada rastlanmaktadır. Çocuklar için yapılan mobilyalarda doğal, kimyasal ve zehirli olmayan maddelerin kullanımı veya geri dönüştürülmüş/dönüştürülebilir malzemelerle üretilen tasarımlar konuya örnek gösterilebilir. Molo tasarım stüdyosunun geri dönüştürülmüş mukavvadan ürettiği 'Softseating', kolay ve farklı biçimlerde şekillendirilebilen modüllerden oluşmakta; kullanıcıya çevre dostu bir mobilya alternatifi ve yeni bir deneyim sunmaktadır. (Şekil 3.71)



Şekil 3.71. Molo, 'Softseating', 2005

Campana Brothers'ın bir projesi olan 'TransPlastic Collection'da, Brezilya Amazon Ormanları'nda bulunan Apui ağacı lifleri her yerde bulunabilen seri üretim plastik sandalyelerin etrafına bir koza gibi kaplanmıştır. Apui liflerinin ağaçlardan hiçbir kesici alet kullanılmadan elle çıkarılmasının ağaçlar için de yararlı olduğunu belirten tasarımcılar, bu doğal malzemeyi kullanarak ortaya koydukları mobilyalarla ekolojik, kültürel ve estetik göndermeler yapmayı hedeflemiştir. (Şekil 3.72)



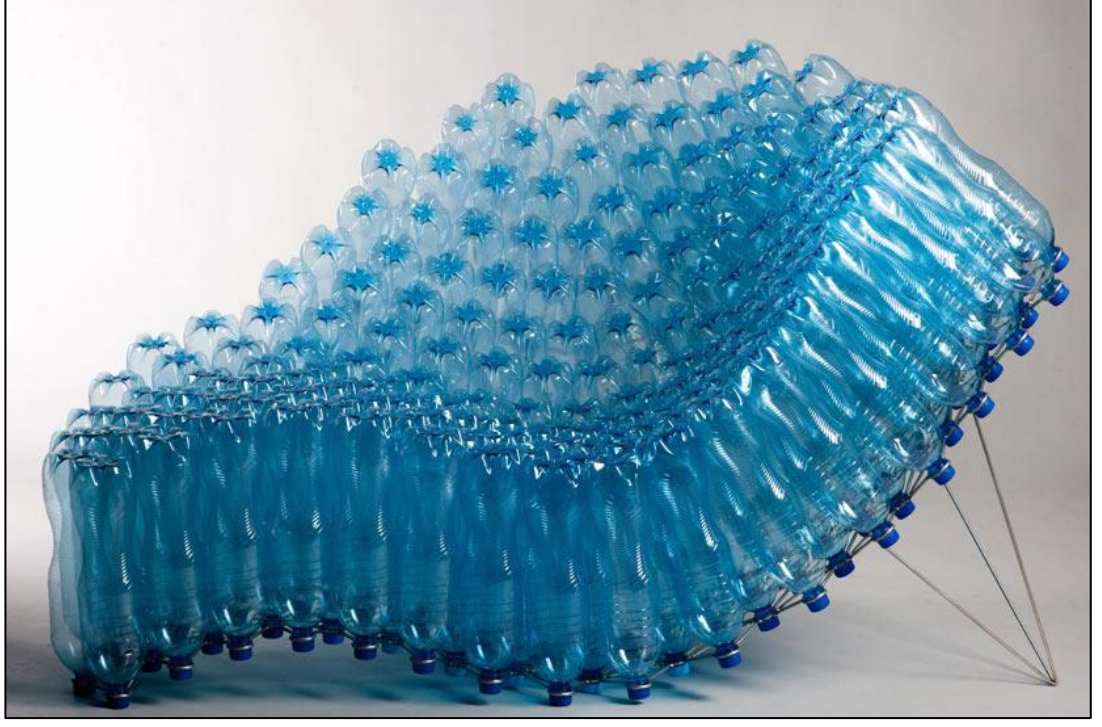
Şekil 3.72. Campana Brothers, 'TransPlastic Collection', 2007

Mukavvadan yapılan modüler mobilyalar kimi zaman doğayı ve doğal yaşamı simgeleyen biçimlerde karşımıza çıkmakta; bu yolla çeşitli sosyal mesajlar veren bildiri nesnelerine dönüşmektedir. Kurulumu genellikle kullanıcı tarafından yapılan bu mobilyalar, hafif, doğa dostu ve ekonomik olmalarıyla dikkat çekmektedir. Toby Horrocks tasarımı 'Log Bookshelf', Kraft tasarımı 'The Barnyard Method' ve Jamy Yang tasarımı 'Creative Action for Forest Bookcase' mukavva ile üretilmiş sembolik imler taşıyan depolama üniteleridir. (Şekil 3.73)



Şekil 3.73. Mukavva ile üretilmiş sembolik mobilyalar

İtalya'da düzenlenen 'Eco Trans Pop' sergisi için Pawel Grunert tarafından hazırlanan 'SIE43' isimli tasarım, PET şişeler kullanılarak meydana getirilmiştir. Çiçek formuna gönderme yapan mobilya, hem dış, hem de iç mekanda kullanılabilmektedir; zamanla zarar gören şişeler yenileri ile değiştirilebilmektedir. (Şekil 3.74)



Şekil 3.74. Pawel Grunert, 'SIE43', 2009

Çevresel oluşum kodlarını veren doğal malzemelerin, kendi dokuları ön planda tutularak kullanılması, günümüzde tasarımcı ve kullanıcılar tarafından tercih edilen bir yaklaşımdır. Bu bakış açısıyla tasarımlarını biçimlendiren Barlas Baylar, mobilyalarında ağaç gövdelerinin ham estetiğinden yararlanmaktadır. (Şekil 3.75)



Şekil 3.75. Barlas Baylar tasarımları

James Shaw ve Marjan van Aubel, uzun yıllar malzeme üzerine deneyler yapmış iki tasarımcıdır. Yaptıkları çalışmalar sonucunda ahşap talaşlarının biyo-reçine ile tepkimeye girmesinin talaşları katılaştırdığını ve köpüksü bir maddeye dönüştürdüğünü görmüşlerdir. Tasarımcılar, buldukları bu yeni malzemeyi oturma elemanı biçiminde kalıpladıktan ve ahşap ayaklar üzerinde sabitledikten sonra herhangi bir işlem uygulamamış; doğal formu ve dokusuyla bırakmışlardır. (Şekil 3.76)



Şekil 3.76. James Shaw & Marjan van Aubel, 'Well Proven Chair', 2013

Dünya üzerinde yaşanan çevre sorunları karşısında ortaya çıkan sürdürülebilir tasarım trendi, sembolleşen mobilyalar üzerinde etkileri görülen güncel bir tasarım yönelimidir. Sürdürülebilir tasarımlar atık/kullanılmayan nesnelerle veya ekolojik malzemelerle; yeniden kullanım, geri dönüşüm ve azaltım prensipleri doğrultusunda üretilmektedir. Günümüzde tasarımcıların yanı sıra, tüketicilerin de çevreyi koruma sorumluluğunu ciddiye aldığı ve çevre dostu tasarımlara yöneldiği görülmektedir.

- *Çok Fonksiyonlu / Esnek Tasarım*

Sembolleşen mobilyada bir diğer güncel yönelimin, yaşam mekanlarındaki küçülmeye ve dinamik/değişken yaşam tarzına bağlı olarak gelişen 'çok fonksiyonluluk' özelliğini kullanmak olduğu görülmektedir. Bu süreçte çağdaş malzemelerden ve üretim teknolojilerinden de yararlanan tasarımcılar, birden çok fonksiyona cevap veren

mobilyalarını kullanıcının tercihine sunmaktadır. Yatağa dönüşebilen ve pek çok farklı kompozisyonda kullanılabilen 'Sosia Sofa' Emanuele Magini tarafından üretilmiştir. (Şekil 3.77)



Şekil 3.77. Emanuele Magini, Campeggi, 'Sosia Sofa', 2011

Günümüz tasarımları ve kullanıcı tercihleri artık esnek form kullanımının sembolleştiğini göstermektedir. Kullanıcılar kendilerine rahatlık sağlayabilen esnek ve değişken mobilyaları tercih edebilmekte; bunlar da kişiye özel biçimlenme olanakları sunmalarıyla özgürlüğü, gençliği, maddi imkanlara sahip olmayı simgeleyen nesnelere dönüşebilmektedir. Canlı renklerden oluşan modüllerinin farklı dizilimiyle koltuk, masa, yatak ve oyun alanı işlevlerini karşılayan 'Multiplo', daha çok gençlere yönelik bir mobilyayı tanımlamasıyla konuya örnek gösterilebilir. (Şekil 3.78)



Şekil 3.78. Hey Design Team, 'Multiplo', 2010

Shin Yamashita tasarımı 'Land Peel', istendiğinde dayanma yüzeyi ve sehpa dönüşebilen, istendiğinde katlanıp taşınabilen hareketli panelleri ile günümüz mekanları için üretilmiş çok fonksiyonlu bir mattır. Yerde çözümlenen işlevler ve form, Uzak Doğu geleneklerine gönderme yapmaktadır. (Şekil 3.79)



Şekil 3.79. Shin Yamashita, 'Land Peel', 2010

Esnekliğin farklı bir yorumu olan modüler sistemler, öğelerin birbirine eklenmesi veya ilişkilerinin değiştirilmesi ile kişilere özgün çözümler sunmaktadır. Bitki metaforuyla biçimlendirilmiş; birbirine eklenebilir parçalardan oluşan 'Algues', bütün halini aldığı anda mekanda saydam bir bölücü olarak işlev görmektedir. 'Cloud Modules' ise bölücü özelliğinin yanında depolama işlevine de sahiptir. Mobilya-mekan arası tasarımlarıyla tanınan Bouroullec Brothers'ın modüler çözümleri, ihtiyaçlar doğrultusunda kullanıcının elinde biçim kazanan; değişken kimliğe sahip tasarımlardır. (Şekil 3.80)



Şekil 3.80. Ronan & Erwan Bouroullec, 'Algues', 2004 ve 'Cloud Modules', 2002

Tüm bunların yanında, günümüzde mobilyalarda hibrit/melez olarak tanımlayabileceğimiz bir yaklaşım oluşmaktadır. Bu kavram, kelime anlamı olarak ‘iki farklı türün, çeşidin ya da cinsin, insan yapısı özel karakter yaratma, üretme doğrultusunda bir araya getirilmesi’ olarak tanımlanabilir. (Turgay 2008, syf.352) Bina Baitel, ürettiği nesnelerde hibritin biçim olanaklarını sanatsal yaklaşımla arayan bir tasarımcıdır. Baitel’in çalışmalarında, aydınlatma elemanı ile matın; depolama elemanı ile halının; yani iki ayrı işlevin bir araya gelmesi noktasında ortaya hibrit olarak tanımlanan ürünler çıkmıştır. (Şekil 3.81)



Şekil 3.81. Bina Baitel tasarımları

- *Popüler Yaklaşımlar*

Günümüzde mobilyaların hoşça giden, popüler sembollerle ve satış odaklı biçimlendirilmesine sıklıkla rastlanmaktadır. Firmaların genel bir kullanıcı kitlesine hitap etmek ve daha çok kişinin dikkatini çekmek istemesi popüler yaklaşımların temelini oluşturmaktadır. Moda olan ve sosyal ortamda bulunan imgeler metafor olarak mobilyalar üzerinde kullanılmakta, tasarımlar bu yolla espirili bulunan, kolay sevilen nesneler haline getirilmektedir.

Tasarımda satışa yönelik politikalar sonucu her olgu bir tüketim nesnesine dönüşebilmekte; sanatçılar, sinema yıldızları, popüler kimlikler, karikatürler, medya/film karakterleri, yüz ifadeleri, bilgisayar işaretleri, inançlar, moda, sosyal aktiviteler, futbol takımları gibi günlük hayata ilişkin her şey tasarımlar üzerinde sembolleştirilebilmektedir. 1980'lerde öne çıkan ve ‘Her şey olur.’ prensibiyle şekillenen Post-Modernizm anlayışı aslında günümüzde de geçerliliğini sürdürmektedir. Uzak Doğu kültürüne ait bir sembol olan Buddha imgesinin oturma elemanı olarak kullanılması bunun bir örneğidir. (Şekil 3.82)



Şekil 3.82. 21st Living Art, 'Buddha Head Table and Pouf', 2011

Popüler kültür öğelerinin kullanıldığı pek çok tasarım sıradanlaşmakta, düşünsel açıdan değersizleşmekte ve bir kimlik/kimliksizlik oluşturmaktadır. (Uzunarslan, 2011) İletişim ağının gelişimine bağlı olarak popüler kültür imlerinin, tasarımlara yerleşme çabası sonucu biçimsel bir deformasyon da söz konusudur. Sosyal ve kültürel yapıya göre değişmekle birlikte; ilgi çekici, popüler tasarımlar yaratmak, izleyeni ve kullanıcıyı şaşırtmak gibi önceliklerle tasarımda yeni bir felsefe hakim olmaya başlamıştır. Bilgisayarın klavye tuşu formundan yola çıkılarak tasarlanmış 'Command Sit Chair', bunun bir örneğidir. (Şekil 3.83)



Şekil 3.83. Ross McBride, 'Command Sit Chair', 2006

Kolay algılanan ve beğenilen biçimsel uygulamaların artmasıyla birlikte sembolik tasarımların 'kitsch' olarak değerlendirilebilen tanımlara ulaştığı görülmektedir. Genellikle bir canlının veya nesnenin taklit edilmesiyle ortaya çıkan, kendisi dışında bir şeyin kopyası olan bu tür nesneler için Krippendorff, '-miş gibi göstergeler' tanımını yapmıştır. (Krippendorff, 2005) Konuya örnek olabilecek Front Design tasarımı 'Pig Table', soyutlama yapılmadan gerçek ölçülerıyla bir domuz figürünün kullanıldığı; polyester döküm tekniği ile üretilmiş bir sehpadır. (Şekil 3.84)



Şekil 3.84. Front Design, 'Pig Table', 2005

Firmalar çocuklar için ürettiği mobilya koleksiyonlarında popüler sembollerden, çizgi film ve oyuncak karakterlerinden oldukça sık yararlanmaktadır. Erkek ve kız çocuk odaları için üretilen mobilyalarda semboller genellikle farklıdır. (Şekil 3.85)



Şekil 3.85. Spider-Man ve Barbie karakterlerinden yola çıkılarak tasarlanmış çocuk mobilyaları

Kimi zaman mobilyalar, bazı markaları öne çıkaran biçimlerde sembolleştirilmektedir. Agatha Ruiz De La Prada ve Corvasce Design işbirliği ile, mukavva kullanılarak üretilmiş olan 'Love Sofa', altı renk alternatifini bulunan kalp formunda bir oturma elemanıdır. Marka kimliğine gönderme yapan tasarım, çocuk ürünlerinin satıldığı Prada mağazalarına yerleştirilmiştir. (Şekil 3.86)



Şekil 3.86. Agatha Ruiz De La Prada & Corvasce Design, 'Love Sofa', 2011

Farklı olanı tasarlama noktasında firmalar bazen mizahi yaklaşımlarda bulunabilmektedir. Kadın elbisesi formunda tasarlanmış olan 'Little Black Dresser', Straight Line Designs firması tarafından üretilmiş bir depolama elemanıdır. Mobilya, formu ile feminen ve esprili bir kullanıcıyı tanımlamaktadır. (Şekil 3.87)



Şekil 3.87. Straight Line Designs, 'Little Black Dresser', 2009

Popüler imgelerin sembolleşmesi, kullanıcılar tarafından beğenilebilmekte; bireyler çok yakından tanıdıkları bu imgelerin mobilya versiyonlarına sahip olmaktan mutluluk duyabilmektedir. Bu durumda sembolik mobilyanın kendisi bir yönelim olmaktadır. Sembolik mobilyalar güncel yaklaşımların etkisi ile biçimlenmekte, kimi zaman da bu mobilyaların güncel yönelimleri desteklediği görülmektedir.

Günümüz etkileşim ortamında firma ve tasarımcıların rastgele veya özel olarak tercih ettikleri imgeleri kullanarak mobilya tasarımlarını biçimlendirmeleri, içinde bulunduğumuz sosyo-kültürel ortamın bir sonucudur. Söz konusu anlayışlar, estetik olanın ve yeni bir şey ortaya koymanın ötesinde, satış odaklı yaklaşımla ve kullanıcı talebinin bu yönde olmasıyla ilgilidir. Güncel imgelerin mobilyalar üzerinde sembolleşmesiyle tasarımlar kolay tanımlanan, kolay beğenilen ve genellikle de kolay bıkkılan nesnelere dönüşmekte; ekonomik döngü içerisinde tüketimi gerektiren piyasa koşulları böylece kendini sürdürebilmek için yeni alanlar yaratabilmektedir. Tüm bu örnekler, sosyal çevre ve yaşam koşullarına bağlı olarak tasarımda yönelimlerin belirlendiğini, sembolleşen mobilyaların tasarımcı bakış açısıyla, kullanıcı beğeni ve gereksinimleriyle, güncel trendlerle bağlantılı olarak biçimlendiğini ortaya koymaktadır.

3.1.2. Ekonomik Boyutta Etkileşim

Günümüzde pazar koşulları, mobilyanın sembolik değerinin artmasına ve farklı şekillerde insan hayatına katılmasına neden olmaktadır. Ekonomik koşullar kişilerin geliri, bakış açısı, eğitim düzeyi ve statülerinde farklılaşmaya neden olurken; bireysel ve toplumsal ihtiyaçların, tercihlerin ve tüketim biçimlerinin de değişmesine yol açmaktadır.

3.1.2.1. Pazar Koşulları

Ekonomik, sosyal, siyasi ve teknolojik bakımdan hızlı bir değişim süreci geçirerek 20. yüzyıl'ı geride bırakan dünya, günümüzde tüketim toplumunun temelleri üzerinde yükselen ve sınırları giderek belirsizleşen bir alan haline gelmiştir. A.B.D.'de İkinci Dünya Savaşı sonrası oluşan toplumsal refah, 1929 Ekonomik Bunalımı'nın tekrarlanmaması için tercih edilen; toplam talebi artırmayı hedefleyen, özel sektöre yönelik ekonomi politikalarını doğurmuş ve Fordist üretim tarzının yaygınlaşmasını sağlamıştır. Amerikan toplumunda başlayan ve diğer Batılı ülkelere yayılan tüketimdeki bu artış, tüketim toplumu/tüketim kültürü kavramlarını ortaya çıkarmıştır.

1970'lerden itibaren Batı'da başlayan bir yönelimle Fordizm'in merkezden ve seri-tektip üretim modeli yerine, esnek ve tüketici taleplerine yanıt vermeye çalışan Post-Fordist Dönem'e geçilmeye başlandığı görülmektedir. Toplumun geneline yayılan bu eğilim, yaşam biçimi ve kültürel bakımdan farklılaşan toplulukların oluşmasına neden olmuştur.

Post-Modernist bakış açısıyla şekillenen 1980'ler ise, artan imkanlar paralelinde kişilerin ürün ve hizmet isteklerinin arttığı; tüketim araçlarının insanlara istediklerini verme, yeni istekler yaratma ve süreç içinde bu istekleri karşılayanlara kar etme olanağı sağlamak üzere çoğalmaya başladığı bir dönemin başlangıcı olmuştur. Bocock tüketimi, 20. yüzyıl'ın sonlarındaki Batı tarzı kapitalizm bağlamında değerlendirilirken, hem ekonomik; hem de gösterge ve semboller kapsayan sosyal ve kültürel bir süreç olarak yorumlamıştır. Bocock, sosyal ve kültürel bakımdan tüketimin filmlerde, yazılı basında ve televizyonda yer verilen ürünlerden etkilenen bireylerin arzuları doğrultusunda gerçekleşen bir eylem olduğunu da ifade etmiştir. (Bocock 2005, syf.13)

Modern tüketim kalıplarının, şehirde ve onun banliyölerinde oluşan metropollerde yaşamanın bir sonucu olarak ortaya çıktığı görülmektedir. Bu durum Simmel'in de belirttiği gibi, 'kendisini ele geçirmeye çalışan toplumsal güçler karşısında varlığının özerkliğini ve bireyselliğini koruyabilme endişesi içinde olan ve metropol tarafından sıradanlaştırılmaktan kaçınma gereksinimi duyan' bireylerin doğmasına sebep olmaktadır. (Simmel 1997, syf.12) Şehirdeki birey daha çok, bir tarza sahip olabilmek, bir gruba ait olabilmek, bir kimlik duygusu yaratabilmek, kim olarak algılanmayı arzu ettiğini belirtebilmek amacıyla tüketmektedir. Bu durum bitip tükenmek bilmeyen bir farkedilir olma savaşına yol açmaktadır.

Semerci Oğuz, bu durumu şöyle örneklemektedir: 'Orta ve daha alt düzeyde sosyal statüye sahip sınıflarda, işçi tabakasının büyük bir çoğunluğu, daha yüksek statüye sahip grupların bir kısım alışkanlıklarını kopya ettikçe, bu yüksek gruplar devamlı olarak kendi tüketim kalıplarını değiştirmek zorunda kalmaktadır. Örneğin, şampanya ya da malt viskisi içmek bir zamanlar yalnızca İngiliz aristokrasisinin tekelinde iken, son yüzyılda sosyal statü hiyerarşisinde aşağılara kaymış, bu yüzden yüksek statü grupları bu içkileri içmekten vazgeçmiş ya da bu içkilerin daha özel ve pahalı markalarını tüketir olmuşlardır.' (Semerci Oğuz 2006, syf.8) Mobilyaya tarih ve tüketim ekseninde bakıldığında benzer statü kaygılarının burada da görüldüğü; kişilerin sosyal ve ekonomik sınıflarını simgeleyen tasarımları tercih ettiği, ekonomik anlamda kendilerinden altta olan kişilerin kullandığı mobilyaları seçmedikleri görülmektedir.

Featherstone, tüketim kültürüne bakışı gösteren üç temel perspektiften bahsetmektedir. Birinci perspektife göre; kapitalist meta üretiminin artışı ile tüketim malları, tüketim alanları ve alışveriş alanlarındaki büyüme, tüketim kültürünü ifade etmektedir. Sosyolojik nitelik taşıyan ikinci perspektif, ürünlerin tüketimi ile elde edilen doyuma, statüye ve ürünlerin toplumsal bağlar veya farklılıklar yaratılması adına kullanımına değinmektedir. Üçüncü perspektif ise, tüketiciyi uyaran, onun hayal dünyasını etkileyen haz ve arzular açısından tüketim kültürünün değerlendirilmesidir. (Featherstone 2007, syf.13)

Estetik özellikler, günümüz rekabet ortamında firmalar tarafından alıcıyı psikolojik olarak uyarmak için farklı şekillerde programlanabilmektedir. Tunalı'nın tanımıyla 'Ürünün hoş gitmesi, yani onun estetik işlevi, kullanana ilk anda etkileyen faktörlerden biridir. Bu hoşlanma duygusu, kullanıcı ile ürün arasındaki özdeşliğin ön koşuludur. Çünkü bir ürünü kullanan, onu hoşlanarak kullanmak ister. Böyle bir estetik hoşlanmanın meydana geldiği yerde, ürün ile onu kullanan arasında bir duygu beraberliği doğmuş olur.' (Tunalı 2002, syf.61) Örneğin, günümüzde ürünlerin ikna edici bir çekiciliğe sahip olması için birçok tasarımcı, bilinçaltını görsel ve dokunsal anlamda etkileyen organik formlar kullanmaktadır. (Fiell 2003, syf.22)

Yatırım sermayesinin yapısı, buna bağlı üretim yöntemlerinin niteliği, teknoloji kullanımı kararı ve seçilen teknolojinin düzeyi tasarımda biçim dilinin önemli bir belirleyicisidir. Çok düşük sermaye, buna bağlı olarak basit ve belirli bir teknoloji kullanılmayan üretim yöntemleri, tasarım nesnelerini estetik ve işlevsel olarak etkilemektedir. Örneğin, mobilya üretiminde sadece levha özellikli malzeme (MDF, sunta) ya da demir, alüminyum boru veya profillerin kullanılması, genel görünümün doğrudan bu malzemelerin biçimleri ve bir araya gelebilme koşullarıyla belirlenerek basit bir dil oluşturmaya neden olmaktadır.

Günümüz rekabet ortamında ayakta kalabilmek, kullanıcılar tarafından tercih edilmekle mümkündür. Batı, konuyla ilgili olarak pazarda farklılaşmanın önemine dikkat çekmektedir. Her ne kadar zor olsa da, firmalar gerek reklamlar, gerekse müşteriler yoluyla pazarda dikkat çekmeye, tanınmaya ve tercih edilir olmaya çalışmaktadır. (URL-31) Pazarlama ve reklamcılık alanında geliştirilmiş tüm modellerin arkasında ana hatlarıyla dikkat çekme, ilgi uyandırma ve istek yaratma gibi kişiyi satın almaya ikna etme stratejileri bulunmaktadır. Reklam bu anlamda, 'üreticiden/satıcıdan tüketiciye doğru akan bir iletişim bütünü' olarak tanımlanabilir. (Akyüz 2006, syf.43)

Reklam kuvvetli bir etki yaratmalı, görülmesi istenen şeyi göstermeli, duyulması isteneni söylemeli, hissettirilmek isteneni hissettirmelidir. Reklamlar, nesneleri duygusal ve sembolik bir çerçeveye oturtma eğilimi taşımaktadır. Bu nedenledir ki, tüm reklamlarda duygusal ve referans veren mesajlara rastlanmakta, ürünler sembollerle bezeli bir yapı içerisinde sunulmaktadır. (Bilgin 1983, syf.116) Tjep firmasının 'İnsanlar da artık kuşlar gibi dinlenebilecek!' sloganıyla Milano Mobilya Fuarı 2004 için özel olarak ürettiği 'Nest/Tak Chair' isimli tasarımı konunun bir örneğidir. Elli kauçuk dal formunda parçanın üst üste yığılmasıyla oluşturulan ürün, alışılacelmış tasarımlardan farklı oluşuyla, sıra dışı sloganıyla ve yaptığı sembolik göndermelerle dikkat çekmektedir. (Şekil 3.88)



Şekil 3.88. Frank Tjepkema & Janneke Hooymans, Tjep, 'Nest/Tak Chair', 2004

Amerikan Pazarlama Derneği (AMA) tarafından 'ürün ve hizmetlerin üreticiden tüketiciye veya kullanıcıya akışını yönlendiren işletme etkinliği' olarak tanımlanan pazarlama olgusu, aynı zamanda bir marka inşa etme sanatıdır. (Akyüz 2006, syf.2) Marka, üretici firmanın üründe ifade edilme gereksinimi ve bir kimliklendirme aracı olarak devreye girmektedir. Lury, 'Brands' isimli kitabında markayı 'ürünler/hizmetler arasında bulunan ilişkiler grubu' olarak tanımlamıştır. (Lury 2004, syf.1) Bir marka taşıdığı özellikler paralelinde benzerlerinden ayrılmakta; kendine özgü sembol ve sloganlar sayesinde kullanıcı belleğinde yer etmektedir. Droog Design, 'Tasarıma farklı bir açıdan bakış' (A different perspective on design) sloganıyla tasarıma özgün bakış açısını vurgulamakta; Edra ise 'Kendine özgü bir hikaye' (A story all its own) sloganını benimseyerek markanın farklılığını ortaya koymaktadır. (Şekil 3.89)



Şekil 3.89. Edra resmi internet sitesi, ana sayfa

Güçlü markaların özelliğinin ‘hatırlanabilirlik’ olduğunu, bunu arttıran en önemli unsurlardan birinin ise ‘sloganlar’ olduğunu söyleyen Ateşoğlu, pazarlamada sloganı, ‘Bir marka hakkında tanımlayıcı, betimleyici ve ikna edici bilgi ileten kısa kelime grubu.’ olarak tanımlamaktadır. Başka bir tanıma göre ise slogan, ‘Ürünün yararını ve temasını ortaya koymak için birkaç kelimeyle kolay hatırlanabilir mesajlar içeren sözcük grubudur.’ (Uzoğlu 2009, syf.154) Schifferstein ve Hekkert, ‘Product Experience’ isimli kitabında, son yıllarda sloganlarda görülen kullanıcı-deneyim odaklı yaklaşıma dikkat çekmiştir. (Schifferstein ve Hekkert 2008, syf.649)

Başarılı bir slogan geliştirmek için hedef kitlenin iyi belirlenmiş olması gerekmektedir. Cinsiyet, ırk, yaş ve gelir faktörleri bu noktada önemlidir. Örneğin, İsveç kökenli uluslararası bir firma olan IKEA, ‘Affordable solutions for better living’ (Daha iyi bir yaşam için ekonomik çözümler) sloganı ile ekonomik olduğu vurgusunu sıkça yapmakta, bu sayede daha geniş kitlelere hitap edebilen bir marka olmaktadır. (URL-32) ‘Evinizin herşeyi’ sloganıyla Türkiye’de de faaliyet gösteren mağazada mobilyalar demonte olarak satıldığı için hacimsel olarak az yer kaplamakta; bu sayede nakliye, stoklama ve üretim maliyetleri minimumda tutulmaktadır. (Şekil 3.90 ve Şekil 3.91)



Şekil 3.90. 'Bu farkın hikayesi farklı', IKEA



Şekil 3.91. 'Evet, daha ucuza alabilirsiniz', IKEA

Firma açısından markanın önemi, talep yaratmayı sağlaması; firma ve ürün imajını yerleştirmeye yardımcı olması, firmanın satışlarını ve rekabet gücünü arttırmasıdır. Philip Kotler markayı, 'Bir firmanın ürün ve hizmetlerini tanımlayan, onları rakiplerinden ayırt etmeye ve farklılaştırmaya yarayan isim, sembol, tasarım veya bunların bileşimi.' olarak tanımlamaktadır. (Kotler 1997, syf.443) Günümüzde firmaların tasarımcılarla ortak çalışarak marka kimliğini sembolleştiren tasarımlara imza attığı görülmektedir.

Örneğin, Karim Rashid'in bir şampanya firması olan Veuve Clicquot için tasarladığı 'Loveseat' oturma elemanının, formu ve rengiyle marka kimliğini vurguladığı, romantik duygulara ve kullanıcıya gönderme yaparken şampanya içme eylemine bir ritüel niteliği kazandırdığı görülmektedir. (Şekil 3.92)



Şekil 3.92. Karim Rashid, 'Loveseat', 2007

Tasarım bir taraftan üretici-tasarımcı, bir taraftan da alıcı-kullanıcı arasında genel bir iletişim sürecidir. Tasarımcılar kendilerine ait kimlikleri tasarımları, kullanıcılar ise seçimleri yoluyla yansıtmaktadır. Ait olunmak istenen veya istenmeyen yeri gösteren bir unsur olarak 'kimlik', tasarımcı ve kullanıcı arasında iletişimi kolaylaştırmakta, mobilyayı anlamlandırmaya yardımcı olmaktadır.

Firmalar açısından bir pazarlama, iletişim ve davranış kaynağı olarak kimlik, var olanı veya olması gerekeni düzenlediği için ekonomik bir kaynaktır. Kimlik, firmanın tasarımcı kanalıyla kullanıcıya ilettiği çok yönlü bir mesajlar bütünüdür. Buna tasarımın görünümü, ismi, sloganı, malzemesi, boyutu, satış ve kullanım şekli, ambalajı, kalitesi, fonksiyonu ve pazardaki konumu gibi pek çok konu dahildir. Örneğin bir tasarımın geniş dağıtım ağı ile pek çok yerde fazla miktarda piyasaya sürüldüğünde sahip olduğu kimlikle, az yerde az miktarda sunulduğunda sahip olduğu kimlik farklıdır; özel olarak yalnız bir adet üretildiğinde sahip olduğu kimlik farklıdır.

Kimliği tüketim ve Post-Modernizm ile ilişkilendirerek değerlendiren Altın, eşyalara yakıştırılan cinsiyet, yaş gibi kimliklerin tüketimi körüklemek üzere kullanıldığını savunmaktadır. Altın'a göre 'Her nesne, onu besleyen bir kimlikle beraber ortaya çıkmakta, nesnelerin gerçeklikleri büyütülmektedir.' (Altın 2005, syf.17)

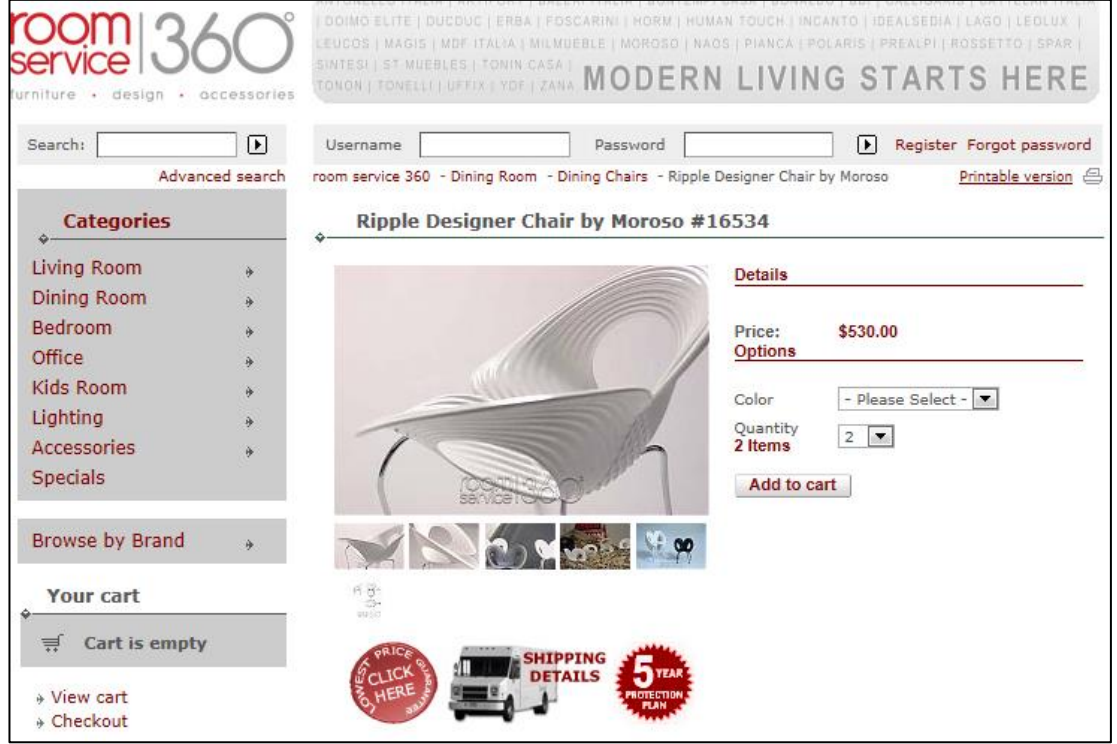
Artan üretim/tüketim paralelinde yeni pazarlar bulma zorunluluğu, kapitalist ekonomiye devamlı gelişme ve genişleme yönünde bir dinamizm kazandırmaktadır. Bilgi teknolojileri ve iletişim donanımları sayesinde yaşanan küreselleşme, evrensel ve yerel olanın bir arada yaşanması, coğrafi sınırların ekonomik bütünleşmelerle önemsiz hale gelmesine neden olmuş; bu ise ürün ve hizmet üretiminde yeni ufuk, konsept ve vizyonları zorunlu hale getirmiştir. Innofa/Stretch Textiles firmasının 2010 yılında Pieke Bergmans'tan yeni tekstil ürünlerini kullanarak bir koleksiyon yapmasını istemesi bunun bir örneğidir. Fantastik formlara gönderme yapan koltuklar, Bergmans'ın Milano, Via Tortona'da bulunan galerisinde sergilenmiştir. Innofa/Stretch firması ise, bu koleksiyon yoluyla tekstil ürünlerini tanıtmaya imkanı bulmuştur. (Şekil 3.93)



Şekil 3.93. Pieke Bergmans'ın Innofa/Stretch tekstilleriyle ürettiği tasarımlar

Günümüzde teknolojik gelişmelere, bilişim teknolojilerine, medyaya, internetin sağladığı elektronik ticarete ve sanal iletişim olanaklarına bağlı olarak pazarlamanın yapısı, dokusu, yöntemleri ve stratejileri değişmektedir. (Giddens 2006, syf.922) Bugün internet en etkili, ekonomik ve doğrudan pazarlama yöntemidir. Daha fazla kullanıcı kitlesine ve coğrafi uzaklığa erişimin yanı sıra, tüketici eğilimlerini izlemek de elektronik ticaret aracılığı ile mümkün olmaktadır. Elektronik ticaretin işletmeler açısından üstünlükleri, 'maliyetin azalması, pazarlamanın daha geniş ölçekte yapılması, zamandan tasarruf sağlanması, pazarlama süreçlerinin kısalması, bilginin daha zengin, karşılıklı etkileşime açık, anında ve sürekli ulaşılabilir olması, pazara girişteki engellerin

azalması ve herkese eşit erişim şansı sunulması' olarak sıralanabilir. (Hoşcan Sür 2006, syf.6) Bugün çoğu firma, internet üzerinden satış olanaklarını değerlendirmektedir. (Şekil 3.94) Markalar kimliklerini, ürünlerini, kurumsal stratejilerini, etkinliklerini ve iletişim bilgilerini internet aracılığıyla yansıtmaktadır. (Schroeder 2002, syf.22)



Şekil 3.94. İnternet üzerinden alışverişe yönelik bir site

Kullanıcının iyi arama sürecinde para çevrelerinin de desteğiyle şekillenen 'moda', değişiklik gereksinimi ile toplum yaşamına giren geçici yenilik, belirli bir süre etkin olan toplumsal beğeni olarak açıklanabilir. Zapçı'ya göre 'Bireylerin değişim ve yeni biçimlere olan tutkusunun nedeni yaşamın tek düzeliğinden kurtulmaktır ve bu da modayı doğurmaktadır. Değişiklik arayışı, bütün kültür grupları içinde vardır. Bir tür alışkanlık olarak moda, kişilere geçici bir yenilik sağlamaktadır.' (Zapçı, 1996) Bunun haricinde, belli markalara ait semboller taşıyan ürünlere sahip olmak ve modaya uymak, sınıfsal bir gösterge sayılarak statü isteği ile ilişkilendirilebilir.

Belirli gruplar tarafından prestij unsuru olarak görülebilen moda, kesimden kesime, toplumsal kimliğe ve kişilerin toplumdaki simgesel araçlardan ne ölçüde yararlandığına göre farklılıklar göstermekte, her sosyal sınıfın modası aynı olmamaktadır. Araştırmalar modern gruplara gidildikçe mobilyada renk, yenilik, model, hat, şekil gibi biçimsel ve sembolik özelliklerin ön plana geçtiğini, kullanım değerinin tasarımın semantik

yapısında belirleyici olmaktan çıktığını göstermektedir. (Bilgin 1983, syf.98) Sembolik değeri artan bir mobilyanın kullanıma karşılık gelen değeri azalabilmekte, bunun sonucunda eşya, kişisel veya sosyal değerler sistemine daha çok bağımlı bir hale gelebilmekte, hatta bazen işlevsel değerini kaybetmeden gözden düşebilmektedir. Moda, görsel eskime, sosyal özlerin hızlı değişimi gibi etmenler, henüz kullanılabilir durumdaki ürünleri bile salt yeni biçim niteliklerinin arayışı içinde kullanım dışı bırakabilmektedir. Moda vasıtasıyla eşyaların üzerine bir takım nedenler, imajlar ve duygular giydirilmekte, eşyanın aşınma zamanı, kontrollü ve sembolik bir zamana dönüştürülmektedir.

Karim Rashid bir röportajında yaşadığımız devrin 'Kullan, At Devri' olduğunu, her şeyin (mobilyalar, giysiler, arabalar, vb.) en fazla beş yıl kullanılması gerektiğini söylemiştir. Rashid'in iddiasına göre insanları tembelleştiren, dünyayı olduğu gibi kabul etmelerini sağlayan ve toplumda ilerlemeyi durduran unsur eşyalara bağlılık ve nostaljidir. (URL-34)

Başlangıçta sadece belirli nesneleri kapsayan moda hareketleri giderek geniş bir alana yayılmakta ve her şey modanın konusu olabilmektedir. Bunun bir örneği, bebek ve çocuk odası mobilyalarının son yıllarda moda oluşudur. Ekonomik durum elverdiğince aileler çocuk odası düzenlemektedir. (Şekil 3.95)



Şekil 3.95. Bebek odası mobilyaları

Motifler, akımlar, kültürler, tarihsel imler, ulus kimlikleri moda olabilmekte; değişiklik arayışı birey ya da toplumları geriye, geçmişe de yönlendirebilmektedir. 19. yüzyıl 'Recamier' ve 'Josephine' olarak tanımlanan şezlong formunda mobilyaların günümüzde halen moda olması; özellikle yatak ve giyinme odalarında tercih edilmesi, buna örnek gösterilebilir. Klasik çizgilerde yorumlanan bu tasarımların firmalar tarafından, genel kullanıcı beğenilerine hitap eden mobilyalara dönüştürüldüğü görülmektedir. (Şekil 3.96)



Şekil 3.96. 'Recamier' ve 'Josephine' olarak tanımlanan şezlong formunda mobilyalar

19. yüzyıl'da özellikle Avrupa'da Doğu stillerinin taklidi ile ortaya çıkmış olan Oryantalizm ve günümüzde Türkiye'de görülen Neo-Ottoman gibi biçimsel eğilimler, geçmişten gelen motiflerin kullanılmasıyla ilişkilendirilebilir. Görülmektedir ki, moda üzerinde güncel siyasi eğilimler de rol oynayabilmekte; milliyetçi düşünceler ve ülke politikaları doğrultusunda biçimler farklılaşabilmektedir.

1960'larda özgürlüğün sembolü olarak tasarlanmış 'Sacco' koltuğun gençlere yönelik formu ve ekonomik bir malzeme olan polistirenden üretilmesi, günümüzde bu tasarımın halk arasında yaygın kullanımına yol açmıştır. Sembol mobilyaların estetik ve ekonomik özellikleriyle değerlendirilmesi tasarımları farklı boyutlara taşıyabilmektedir. 1938 yılında Jorge Ferrari Hardoy tarafından üretilmiş ve modern tasarım ikonu olmuş 'Butterfly Chair'in günümüz mekanlarında ve iç mimarlık dergilerinde sıklıkla kullanılması da benzer sebeplerle gerçekleşmiştir. (Şekil 3.97)



Şekil 3.97. 'Sacco Chair' ve 'Butterfly Chair' tasarımlarının kullanıldığı günümüz mekanlarından örnekler

Geriye uzanma, masaj yapma gibi özellikleri olan bazı mobilyaların günümüzde kullanıcı veya firmalar tarafından bireysel ve işlevsel imlerle sembolleştirildiği görülmektedir. Okuma koltuğu, baba koltuğu gibi isimlerle tanımlanan mobilyalar konuya örnek gösterilebilir. (Şekil 3.98)



Şekil 3.98. 'Churchill Leather Recliner' ve Doğtaş 'Daddy Free TV Koltuğu'

Modaları biçimlendiren kullanıcı davranışları toplum yapısıyla da ilişkilendirilebilir; üretim hızı ve yenilikler karşısında her toplum aynı tepkileri vermemektedir. Kuzey Avrupa ülkelerinde mobilya kullanım sürelerinin, A.B.D. gibi kapitalist sistemin ve hızlı tüketimin olduğu yerlere kıyasla çok daha uzun olduğu bilinmektedir. İnsanların tüketim ve değişim açısından teknolojik gelişmelerle aynı hızı gösterememesinin bir nedeni de toplumsal alışkanlıklardır.

Sonuç olarak, bireylerin mobilyaya yaptıkları psişik ve fiziksel yatırımlar, mobilyaları imgelerin, kimliklerin ve göstergelerin somutlaştığı sembol nesneler haline getirmektedir. Bu süreçte moda, pazarlama, kimlik, marka, reklam, piyasa koşulları gibi ekonomik faktörler, mobilya biçimleri üzerinde etki eden dinamikleri harekete geçirmektedir.

3.1.2.2. Kullanıcının Ekonomik Yapısı

Sosyal etkileşim sürecinde birbirini tanıma ve kendini tanıtmaya ihtiyacı içinde olan bireyler, bu bilgiyi birbirlerine karşılaştıkları sosyal çerçeve, dış görünüş, fiziksel çevre gibi yollarla istemli ya da istemsiz olarak vermektedir. Sosyo-ekonomik düzey paralelinde şekillenen mobilya seçimleri bu anlamda kullanıcıyı betimleyen imlere ve iletişimi sağlayan sembolere dönüşmektedir. O halde mobilya, statü sembolü olmasıyla birlikte aynı zamanda sosyal bir iletidir ve bu özelliğiyle toplumsal ilişkilere destek vermektedir.

Statü ve rolleri dolayısıyla iş ilişkileri içerisinde olan bireyler dış görünüşleri ve fiziksel çevreleri ile de bunu yansıtmaktadır. Sosyal hayatta kişiler arası etkileşimin gerçekleştiği, kısa zamanda çok kişiyi ağırlayan, kurumsal imajın önem taşıdığı ofislerde kullanılan mobilyalar, bu ilişkilerin sembolleşerek kimlik göstergelerine dönüştüğü prestij nesneleri olarak görülebilmektedir. Günümüzde İtalya'da Poltrona Frau, A.B.D.'de Herman Miller ve Türkiye'de Nurus, ekonomik düzeyi yüksek kullanıcı profiline hitap eden ofis mobilyaları üreten firmalardandır. (Şekil 3.99)



Şekil 3.99. Nurus, 'Brooklyn' çalışma masası ve kütüphane ünitesi

Statü nesnelerinde değişen yaşam tarzı ve kullanıcının ekonomik yapısı belirleyicidir. Geleneksel gruplarda kullanılan eşyayı farklılaştırıcı ifadeler, 'İngiliz kumaşı', 'Alman çeliği' gibi söylemler kalite belirleyicidir. Modern toplumlarda ise belli markalara/tasarımcılara ait mobilyalar ve özel üretim tasarımlar; sosyal rol, zenginlik ve

statü belirleyici nesneler arasındadır. (Caplan 1983, syf.46-52) Gösterişçi tüketimin, modern toplumlarda yaygınlaştığı, kişinin sosyal statüsünü ve prestijini arttırmayı, pekiştirmeyi veya kanıtlamayı amaçladığı, lükse yönelik, estetik ve/veya sembolik değeri yüksek mobilyalara yönelişin arttığı konusunda araştırmalar mevcuttur. (Bilgin 1983, syf.100) Geleneksel kültürlerden farklı bir şekilde, çağdaş kültürlerde kişisel kimliğin gösterimi daha ön plandadır.

Festinger'in de belirttiği gibi, sosyal etkileşim içerisinde bireyler kendilerini diğerleriyle kıyaslamakta; bu yolla fikirlerini ve statülerini sergilemektedir. (Festinger, 1954) Bu süreçte kendilerinden üstün olanlara karşı imrenme, kıskançlık ve öfke duyarken, kendilerinden aşağı olanlara karşı gurur duygusu besleyebilmektedir. (Salovey ve Rodin, 1991)

Statüde yaşam stili önem kazanmaktadır; bu ise belirli tüketim biçimlerini beraberinde getirmektedir. Vitrin, büfe gibi bazı mobilyaların gerçekte gereksinim olmadığı halde belli bir sınıfın mobilyalarını tanımlamasından dolayı statü göstergesi olarak alınıp kullanılmasında amaç itibarlı olduğunu, kendinde de var olduğunu göstermektir. Bilgin'in bu konuyla ilgili yorumu ilgi çekicidir: 'Modern kesimden ailelerin çoğunda salon duvarlarından birini boydan boya kaplayan büfe; porselen çay takımı, kristal bardaklar, cam veya metal biblolar için bir vitrin olmaktan öte bir anlam taşımamaktadır. Büfe hacminin büyük kısmının açık ve camlı gözlerle ayrılması büfelerin depolamaktan çok sergileme ünitesi ve sosyal statü ifadesi olduğunu göstermektedir.' (Bilgin 1983, syf.125) (Şekil 3.100) Aynı durum aslında servis amaçlı bir mobilya olan sehpa için de geçerlidir. Günümüzde sehpa formunda pek çok mobilya, servis işlevi ikinci plana atılarak birer sergileme elemanı olarak kullanılabilir.



Şekil 3.100. Klasik büfe örnekleri

Günümüzde statünün sergilenmesi noktasında antika ve klasik mobilyaların önemli bir yeri vardır. Antika mobilyalar taşıdıkları tarihsel değerden ötürü kullanıcıları için birer prestij nesnesi olarak görülebilmektedir. Klasik olarak tanımlanan mobilyalar ise, Saray Stilleri'ne gönderme yapan çizgilere sahiptir ve günümüzde hala soyluluk sembolü olarak kullanılmaktadır. Klasik mobilya tasarımcıları eskiden gelen biçimlerde mobilyaları sembolleştirmekte; kullanıcı ise bir prestij sembolü olarak bu mobilyaları almaktadır. (Şekil 3.101)



Şekil 3.101. Antika ve Klasik mobilya örnekleri

Statü ve sosyal yaşamın sergilendiği mekanların başında gelen 'ev', farklı kimlik tanımlamaları için yazarların sıklıkla kullandığı konulardan biri olmuştur. Eric Hobsbawm, 19. yüzyıl ortasında bir burjuva evi, mobilya ve statü kavramları arasındaki ilişkiyi 'The Age of Capital: 1848-1875' adlı eserinde şöyle açıklamıştır:

'Ev, burjuva dünyasının simgesel özüdür; çünkü bir burjuva ancak burada toplumun sorunlarını ve çelişkilerini unutabilmekte ya da yapay olarak bertaraf edebilmektedir. Yüzyılın ortasında burjuva evinin yarattığı en dolaysız izlenim tıkkışıklık ve gizlenme; çoğu zaman perdelerle, mobilyalarla, minderlerle, giysilerle, duvar kâğıtlarıyla gizlenmiş ve ne türden olursa olsun her zaman ince ince işlenmiş bir nesneler yığınidir. Yaldızsız, işlemez, nakışsız, hatta kadife kaplamasız hiçbir resim, yüz geçirilmemiş ya da üstü örtülmemiş hiçbir koltuk, püskülsüz hiçbir kumaş, cilalanmamış hiçbir ahşap, giydirilmemiş hiçbir yüzey yoktur. Bu ise zenginlik ve statünün bir göstergesidir. Eşyalar, maliyetleri konusunda bir fikir vermektedir; çoğu ev eşyasının hâlâ büyük ölçüde el emeğiyle yapıldığı bir dönemde incelik, pahalı malzemelerle birlikte bir maliyet kalemidir. Para, aynı zamanda rahatlığı da satın almaktadır; o nedenle rahatlık, yaşantılanan bir şey olmanın yanında gözle görülür de bir şeydir. Ancak, eşyalar salt yararlı veya statü ve başarı simgesi olmakla kalmamaktadır; burjuva yaşamının gerek tasarısı gerekse gerçekliği olarak, hatta insanın dönüştürücüleri olarak ve birer kişilik ifadesi olarak kendi başlarına değer taşımaktadır.' (Hobsbawm 1975, syf.270)

Hobsbawm'ın bu eseri, mobilyaların da içine dahil olduğu eşyalar evreninin sosyal statü, kimlik ve zenginliğin gösterilmesinde oynadığı rolü yansıtmaktadır. Chicago'da yapılan bir araştırmada, bireylere ev içerisinde hangi eşyanın kendilerini en çok yansıttığı sorulmuş; çoğu kişi yanıt olarak 'mobilya' yanıtını vermiştir. (Csikszentmihalyi ve Rochberg-Halton 1981, syf.58)

Mobilyada sosyal statüyü betimleyen öğeler çoğu zaman kıymet-kalite-sayı üçlüsü olarak karşımıza çıkmaktadır. Bireylerin sosyo-kültür ve ekonomi düzeylerine göre değişebilen bir olgu olan 'kıymetlilik', Batı toplumunda genellikle yüksek fiyatlı veya herkeste bulunmayan/sayıda az olan nesnelerin karşılığıdır. Günümüzde bu unsurun, görsel olarak kıymetliymiş izlenimini veren malzemelerle de sağlanmaya çalışıldığı görülmektedir. Şekil 3.102'de görülen altın sarısı büfe ve taşıyıcısı poliresinden üretilmiş fildişi formunda üzeri altın sarısı yıldız kaplamalı sehpa bunun örnekleridir.



Şekil 3.102. Kıymetli izlenimi verilmek istenen mobilya örnekleri

Geçmişten bugüne neredeyse tüm uygarlıklarda altın, gümüş ve değerli malzemeler saray eşya ve mobilyalarının yapılmasında, süslenmesinde kullanılmıştır. Avrupa'da Barok Dönem'de sömürgecilik yoluyla elde edilen zenginlik sayesinde saraylara ve burjuva evlerine altın, gümüş ve değerli taşlarla süslemeli mobilyalar yapılmıştır. Sonraki dönemlerde endüstriyel üretim tekniklerine geçilse de altın ve gümüşün parlaklığı hep zenginlik ve lüksün ifadesinde kullanılmış; parlak metal süslemelerle bu etki yaratılmaya çalışılmıştır; bu bakış açısıyla günümüzde de sıklıkla kullanıldığı bir gerçektir. Parlak metal kaplama malzemelerin, hazır süslerin üretiliyor olması, aslında formu ne olursa olsun mobilyada geçmişten gelen sembollerin hala geçerli olduğunun bir göstergesidir. (Yalçın Usal 2004, syf.145)

Günümüzün entelektüel modern çevrelerinde ise lüks kavramının parlaklık ve süsleme ile değil, malzemenin kendisinde, mobilyanın formunda ve kalite ekseninde arandığı görülmektedir. Sosyal hiyerarşi basamaklarında yükseldikçe, formika mobilyalar yerine ağacının cinsi sergilenen ahşap mobilyalar, uzun ömürlü ve konforlu oturma elemanları, kaliteli malzemeler, daha temiz detaylar ve bitişler öne çıkmaktadır. 1912’de Renzo Frau tarafından kurulmuş olan mobilya firması Potrona Frau, lüks ve kaliteye dayalı kimliği ve tipik İtalyan mobilyaları ile tanınmaktadır. (Şekil 3.103)



Şekil 3.103. Potrona Frau tasarımları

Bugün lüks tasarımın, kullanıcının ekonomik yapısı paralelinde seçtiği bir yaşam tarzına dönüştüğü; firmaların bu doğrultuda büyümek için yeni yollar aramaya ve asıl çalışma alanlarını yeni kategorilerle genişletmeye başladığı görülmektedir. Tasarım alanını genişletme tavrını benimseyen firmalardan Ralph Lauren, Dolce & Gabbana, Versace, Missoni ve Giorgio Armani, ürün skalasını modadan mobilyaya genişleten, hatta eve yönelik hemen her şeyi kapsayacak ölçüde büyüten firmalara örnektir. (Şekil 3.104 ve Şekil 3.105)



Şekil 3.104. Ralph Lauren mobilya tasarımları



Şekil 3.105. Moda firmalarının mobilya koleksiyonlarından örnekler

Cam ve kristal üreticisi Swarovski A.G. son yıllarda çeşitli tasarımcılarla ortak yürüttüğü projelerle ürün perspektifini genişleten firmalardan bir diğeridir. Hellman-Chang bu firmayla yürüttüğü çalışma sonucunda ortaya Swarovski taşlarının kullandığı özel üretim bir mobilya koleksiyonu çıkarmıştır. Bu tarz koleksiyonlar, lüks olanı algılama düzeyinde psikolojik olarak kişileri etkilemekte ve tercih sebebi olabilmektedir. (Şekil 3.106)



Şekil 3.106. Hellman-Chang, Swarovski A.G., 'Crystal Omni Side Table', 2010

Mobilya firmalarının farklı disiplinlerden kişilerle yaptığı çalışmalar, lüks tasarım alanında izlenen politikalardan bir diğeridir. Genellikle tasarımcı ve sanatçılarla yürütülen bu projeler sonucunda mobilyalar dikkat çekici konseptlerle piyasaya çıkarılmakta ve yüksek fiyatlara alıcı bulmaktadır. Mobilya Firması Roche-Bobois'nın, ellinci yılında modacı Jean Paul Gaultier'den bir koleksiyon yapmasını istemesi sonucu Gaultier, Breton denizci çizgilerini kullanarak bir koleksiyon hazırlamıştır. Tasarımcı isminin öne çıktığı bu tür koleksiyonlarla birlikte marka bir yaşam tarzına dönüşebilmekte ve belirli kullanıcı kitleleri tarafından tercih edilebilmektedir. (Şekil 3.107)



Şekil 3.107. Jean Paul Gaultier'nin Roche-Bobois mobilya koleksiyonu, 2010

Bu örnekler göstermektedir ki, kişilerin refah düzeyi yükseldikçe psikolojik ihtiyaçları da çeşitlenmekte; insanlar konfor, statü, estetik, sanat gibi pek çok farklı nedenle mobilya almaktadır. Araştırmalar tüketim toplumuna gidildikçe eşyaların kullanım değerinden çok sembolik değerleri dolayısıyla alındığını ve kullanıldığını göstermektedir. (Bilgin 1983, syf.56) Bu, ürünlere yüklenen işlev ve sembollerin gruplara göre farklılaştığının bir göstergesidir. Örneğin, özel tasarımların yanında kısıtlı sayıda piyasaya sürülen mobilyalar, ekonomik durumu iyi ve tasarıma belli seviyede bakış açısına sahip kişilere hitap eden, fiyatı nedeniyle herkesin alamadığı; buna paralel olarak kişilere farklılaşma duygusu veren, statü sağlayan ya da bakış açılarını betimleyici nitelik taşıyan

ürünlerdir. Özel üretim bir koleksiyon olan 'Sessantuna Tavolo Italia 2011', İtalya'da şehir devletlerinin birleşmesinin yüz ellinci yılını kutlamak için, mobilya firması Cassina tarafından ortaya konmuştur. Bu proje için tasarımcı Gaetano Pesce ile çalışan Cassina, her biri bir ili simgeleyen altmış bir adet masa üretmiştir. Pesce'nin İtalyan bayrağını simgeleyen, üç renk reçine kullanarak tasarladığı bu mobilyalar Cassina'nın New York Showroom'unda 12,500 Euro'dan başlayan fiyatlarla açık arttırmada satışa çıkarılmıştır. (Şekil 3.108)



Şekil 3.108. Gaetano Pesce, 'Sessantuna Tavolo Italia 2011'

Özel üretim mobilyaların tüketici kitlesi genellikle ekonomik olarak üst gelir düzeyinde çevreler ve koleksiyonerlerdir. Günümüzde bu kişilerin kültürel ve estetik alanda (resim, müzik, heykel, koleksiyon, vb.) daha çok tüketim yaptığı; sanat kadar sayılı üretim tasarıma da ilgi duyduğu görülmektedir. Tasarımcı imzası taşıyan bir mobilyaya sahip olmak -hangi malzemeye üretilirse üretilsin- başlı başına bir prestij belirleyicisidir ve kullanım değeri önem taşımamaktadır. 'Gösterişçi tüketim' kavramını öne atan Veblen'e göre, 'Bu tür lüks tüketimlerde pahalılığın getirdiği şaşırma duygusu, beğeni ile karışmakta; insanlar pahalı olan ürünleri güzel bulmaktadır.' (Veblen 1973, syf.97)

Tasarımcı Tom Dixon, üst gelir grubuna dahil kişilerin genellikle sıra dışı, kimsede olmayan ve sayılı üretim mobilyalara meraklı olduğunu söylemektedir. Bu ilgi karşısında, 1930'larda Maharajah'lar (Hint kralları) için çalışan dekoratörler dahil olmak üzere pek çok Modernist mimarın da özel üretimler yaptığı bilinmektedir. Amerikalı tasarımcı Johanna Grawunder, geçmişten bugüne sayılı ve özel üretimlerin hep var olduğunu; Hoffman, Wright, Loos, Ponti gibi mimarların yaptıkları evler için sayılı sayıda mobilya ürettiklerini ve bunun da bir özel üretim olduğunu, ancak bugünün

değişen piyasa koşullarıyla birlikte özel üretimin boyutlarının da değiştiğini vurgulamaktadır. (Lovell 2009, syf.112) Dixon'un tasarım hayatının ilk yıllarında kızartma tavaları, tencere ve kepe kullanarak yaptığı deneysel bir tasarım olan 'Kitchen Chair', tasarımcının sonraki yıllarda yüksek fiyatlara alıcı bulan özel üretim mobilya heykellerinden biridir. (Şekil 3.109)



Şekil 3.109. Tom Dixon, 'Kitchen Chair', 1987

Günümüz piyasasında fonksiyonel özellik taşısa da, birer sanat nesnesi gibi değerlendirilen mobilyaların yüksek fiyatlara alıcı bulmasında galeriler, uluslararası sanat fuarları, açık arttırma şirketleri ve medyanın rolü büyüktür. Bunun bir örneği olan Miami-Basel Fuarı, günümüzde sayısı giderek artan özel üretim tasarımları dünyanın her yerinden koleksiyonerlerle buluşturmaktadır. Geçmişten bugüne koleksiyonerler özel üretim mobilyalara yatırımı bir fırsat olarak görmektedirler. Bu fenomen 20. yüzyıl'ın ilk endüstriyel tasarım objelerini toplamakla başlamıştır, günümüzde ise tasarımcı koleksiyonları ve özel üretim prototiplerle devam etmektedir.

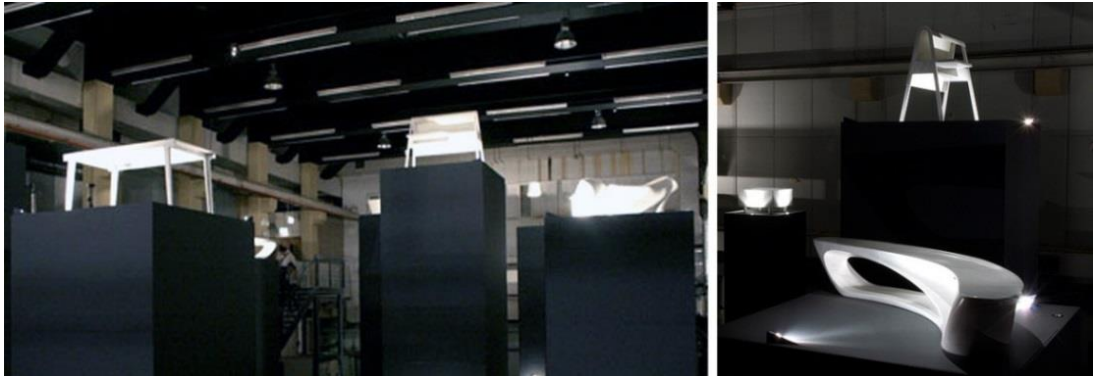
Bugün tasarımcılar seri üretim tasarımları için üretici firmalarla çalışırken, sayılı üretim koleksiyonları için galerilerle anlaşmaktadır. Son on yılda çağdaş sanat nesnesi mobilyaların galerilerde, müzayedelerde ve sanat fuarlarında görülme oranı artmıştır; mobilya koleksiyonerleri, destekçiler, küratörler yapılan deneysel tasarımları, özel üretimleri, sayılı üretim mobilyaları ve prototipleri desteklemekte, tasarımın pazar ve endüstri ile yeni bağlantılar kurmasını sağlamaktadır. Bu tip çalışmaların çağdaş sanat çerçevesinde alınıp değerlendirilmesi sanatçıların ve tasarımcıların fikirlerini açıklayabilmesini kolaylaştırmaktadır; etrafı boş bir sergi alanında tasarımın ana fikri, bir mobilya mağazasındakinden daha iyi ifade edilebilmektedir.

20. yüzyıl'ın sonlarına doğru dönemin en deneysel tasarımlarını üreten mobilya üreticileri incelendiğinde listenin çoğunlukla Moroso, Cappellini, Flos, Edra, Magis, Alessi, Zanotta gibi İtalyan firmalarından oluştuğu görülmektedir. Ancak son on senedir piyasa değeri yüksek sembol mobilyaların, Friedman Benda, Johnson Trading Gallery, New York'ta Moss, Şangay'da Contrasts, Paris'te Kreo ve ToolsGalerie gibi galerilere, dükkan sahiplerine ve koleksiyonerlere ait olduğu görülmektedir. Bu galeriler anlaştıkları mimar, sanatçı ve tasarımcılarla çalıştay ve sergiler düzenlemektedir. (Lovell 2009, syf.165) Kossi Aguessy, Maarten Baas, Pieke Bergmans ve Studiobility/Gudrun Lilija ile çalışan Paris ToolsGalerie'de 2008 yılında açılan 'Please Do Not Sit' sergisi bunlardan biridir. Serginin adı, aynı zamanda sembolik mobilya kullanımı/sahibi olma mantığını desteklemektedir. (Şekil 3.110)



Şekil 3.110. Frank Willems, 'Madam Rubens'
Please Do Not Sit, ToolsGalerie, 2008

İngiliz tasarım firması Established & Sons, 2007 yılında endüstriyel üretim mobilyalarından bazılarını Carrara mermerinden yekpare parçalar olarak üretmiş ve Londra Tasarım Festivali'nde sergilemiştir. Satış yapılmayan bu sergide amaç, sanat-tasarım arasındaki çizginin giderek yok olması ve tasarımların birer sanat eseri gibi değerlendirilerek galerilerde yüksek fiyatlara satılması durumunu tartışmaya açmaktır. Pratik işlevi olmayan sergi nesnelerine dönüştürülen endüstriyel tasarımlar, ironik olarak yerden 6 metre yüksekteki kaidelerin üzerinde sergilenmiştir. (Şekil 3.111)



Şekil 3.111. Established & Sons, 'Elevating Design', 2007

2011 yılında Milano Tasarım Fuarı kapsamında düzenlenen 'Street Life' sergisi, tasarım-zanaat ilişkisini özel üretimler yoluyla irdeleyerek yeni açılımlar yapmayı hedefleyen organizasyonlardan biri olmuştur. Pek çok uluslararası tasarımcının katıldığı sergide Doğu Asya ülkelerindeki günlük sokak ritüelleri, farklı tasarım objelerine dönüştürülmüştür. Kevin Chou bu sergi için bambu toplardan meydana gelen bir koltuk üretmiştir. Günümüzde tasarım fuarlarının kültürel değerlerin tanıtılması, toplumların iletişim kurması ve evrenselleşmesi noktasında önemli rol oynadığı görülmektedir. (Şekil 3.112)



Şekil 3.112. Kevin Chou tasarımı koltuk, 'Street Life' sergisi, 2011

Tasarımcılar ve firmalar, fuarlar için özel olarak mobilyalar tasarlayabilmekte; bu sayede kendi tanıtımlarını/reklamlarını yapabilmekte, 'biz istediğimizi üretebiliriz' mesajını verebilmekte ve/veya sosyal bir olaya dikkat çekebilmektedir. Hintli sanatçı Puneet Gupta, 2010 yılında Los Angeles'ta düzenlenen 'Asia Now' sergisinde küresel ısınmaya dikkat çekmek için '0.76 Degrees Chair' adını verdiği mobilyayı sergilemiştir. Adıyla 1950 yılından beri dünya yüzeyindeki 0.76 derecelik ısınmaya gönderme yapan mobilya, metaforlarla yüklü felsefi bir nesnedir. Koltuğun arkasında bulunan ve aşağıya doğru küçülen su sebilleri, Hindistan'da giderek büyüyen içme suyu sorununu vurgulamaktadır. Üzerinde kristaller bulunan estetize edilmiş ön kısım ise gerçeğin ve büyüyen sorunların göz ardı edilmesini sembolize etmektedir. (Şekil 3.113)



Şekil 3.113. Puneet Gupta, '0.76 Degrees Chair', 2010

Günümüzde mobilyanın sembolleşme noktasında rol oynayan bir diğer faktör de firmaların düzenlediği tasarım yarışmalarıdır. Bu sayede firmalar farklı bakış açıları kazanabilmekte; yeni semboller oluşturabilmektedir. British Panton Chair Competition, 'Panton Chair' isimli tasarımın üreticisi olan Vitra Edition tarafından 2010 yılında düzenlenmiştir. Yarışma katılımcıları, ikonik Panton sandalyesini günümüz malzemelerini ve üretim yöntemlerini kullanarak yorumlamışlardır. (Şekil 3.114) Bu tür etkinlikler piyasayı hareketlendirmekte; firma ve tasarımcıları form ve sembol arayışında yönlendirmektedir.



Şekil 3.114. British Panton Chair Competition, ilk üç ödülü alan Jump Studios, Ben Adams Architects ve Maris Interiors tasarımları, 2010

Günümüzde sembol mobilya tasarımı pazarının şekillenmesinde bir etken de Sotheby's ve Phillips de Pury & Company gibi uluslararası açık arttırma şirketleridir. 1990'ların sonundan beri bu sektörde olan firmalar, piyasadaki antika mobilyaların azalması/pahalılaşmasıyla birlikte çağdaş tasarıma daha çok yönelmiştir.

Sonuç olarak, kişilerin bulundukları toplum dilimi içinde tanınma, kabul edilme, ayrıcalıklı olma, statü sahibi olma ihtiyaçları sosyo-psikolojik ihtiyaçlardır. Bu ihtiyaçların karşılanması noktasında sosyo-ekonomik faktörler, bireyin yaşam tarzının da etkisiyle edindiği statü göstergelerinin niteliğini belirlemektedir. Farklı yaşam stilleri, değerlerin ve anlamların da değişmesine neden olmakta; bu ise kişilerin mobilya seçimlerine yansımaktadır. Geleneksel-modern çevreler arasında bulunan lüks mobilya anlayışındaki farklılık bu noktada dikkat çekicidir.

Günümüz piyasasında giderek öne çıkan sayılı/özel üretim mobilyalar, fiyatı nedeniyle herkesin alamadığı; alım gücü yüksek ya da tasarıma belli seviyede bakış açısına sahip kişilerin tercihi olabilmektedir. Özel üretim mobilya pazarının büyümesinde galeriler ve açık arttırma şirketleri etkindir. Bunun yanında yarışmalar ve uluslararası fuarlar, mobilyaların türlü mesajların taşıyıcısı semboller olarak programlanmasında ve evrensel sembollere dönüşmesinde önemli rol oynamaktadır.

3.2. GÜNÜMÜZ MOBİLYASININ SEMBOLLEŞMESİNDE ROL OYNAYAN TEKNOLOJİK FAKTÖRLER

Tasarım ve üretim araçları, geçmişten günümüze değin içinde bulunduğu dönemin teknolojileri ile ilişki içinde olmuş ve gelişmelere paralel olarak değişim göstermiştir. Tarım Çağı'nda ustanın teknik yetenekleri ve aletleri tasarımı yönlendirirken, Endüstri Çağı'nda araçlar kağıt, kalem, cetvel, eskiz ve maket gibi fiziksel niteliklidir. İçinde bulunduğumuz Bilgi-İletişim Çağı'nda ise tüm bunlara ek olarak bilgisayarlar, sayısal (dijital) nitelikli çoklu-ortamlar, çizim programları ve malzemeler ortaya çıkmıştır. Bu teknolojiler mobilya tasarım ve uygulama süreçlerinde büyük değişim yaratmıştır.

Bugün teknoloji giderek artan bir hızla gelişirken yeni ortam ve araçlar tasarımcıya daha özgür ve özgün biçim olanakları sunmakta; kullanıcı içinse farklı etkileşimlerin aracı olmaktadır. Çoğu zaman ilk mobilyalar üzerinde denenen malzeme ve üretim yöntemleri, tasarımcıları yeni ifade biçimleri geliştirmeleri için teşvik etmekte, mobilyanın sembolleşmesine etki ederek piyasada sayısız çeşitlilikte tasarım alternatifinin oluşmasına neden olmaktadır. Bunun yanında, otomasyon ağıyla birlikte gelişen medya ve bilişim teknolojileri sayesinde hızlanan bilgi akışı, tasarımın biçim dilinde evrenselleşmeyi sağlamaktadır.

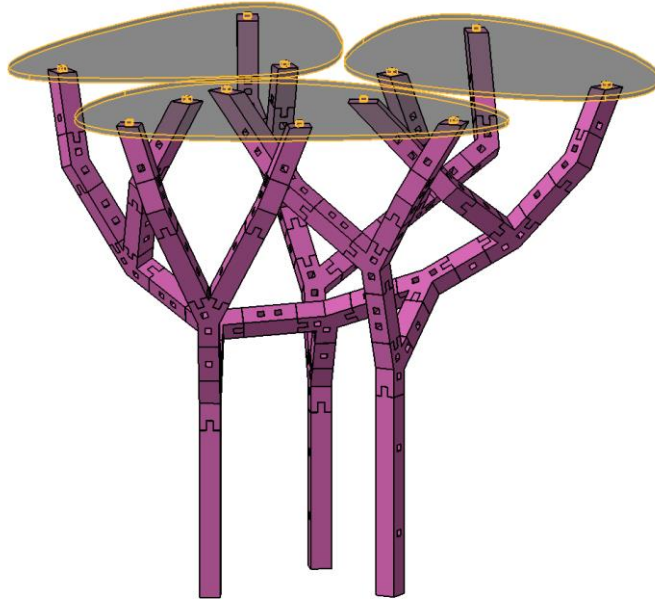
3.2.1. Üretim Teknolojilerinin Sembolleşmeye Etkisi

20. yüzyıl teknolojisi, mekanik teknolojisinden elektromekaniğe, oradan elektroniğe, son otuz yıl içinde de mikroelektronik teknolojiye geçişe tanıklık etmiştir. 1980'li yıllarda bilgisayar kullanımı ile görüntü sentezlemenin uygulamaya geçmesiyle birlikte bir ürünün biçimini, rengini değiştirmek ve bunları görüntülemek mümkün olmuştur. (Bedük 2003, syf.4) Ancak çok kısa zaman içinde bilgisayarlar, ilk zamanlardaki kullanım amacı olan görselleştirmeden öteye geçerek tasarımın yapıldığı, üretimin yönlendirildiği standart bir platform haline gelmiş ve sayısal teknolojinin kullanım alanını genişletmiştir. Tasarımın matematiksel tabanlı analiz yeteneğini arttıran bilgisayar ortamına taşınmasıyla değişen üretim süreçleri, istenilen formların tasarlanabiliyor olması ve bilgisayar programlarından kaynaklı biçimsel özellikler mobilyada yeni içerikler ve biçimlenme anlayışını da beraberinde getirmiştir.

3.2.1.1. Sayısal Tasarım ve Üretim Teknolojileri

Günümüzde teknolojik gelişmeler tasarım ve üretim süreçlerini giderek bütünleştirirken; sayısal ortamı ihtiyaca göre programlanabilen bir araca dönüştürmektedir. Bu durum, geleneksel tasarlama ve uygulama organizasyonunda köklü değişiklikleri de beraberinde getirmektedir. (Altın 2005, syf.26) Geçmişte geleneksel yapım teknikleri ile mobilya üreten tasarımcıların form, malzeme, iş gücü, maliyet, uygulama yöntemi ve süresindeki sınırlılıklardan etkilenmeleri onların farklılıklar yaratmadaki özgürlüklerini kısıtlamaktaydı. Bugün ise bilgisayarlar mobilya tasarımında, alternatif fikir üretmede, modellemede (tasarımın ekran üzerinde somutlaştırılması-bir modelinin yapılması) ve üretimin hemen her aşamasında etkin olarak kullanılmakta; bu süreçte tasarımcıya büyük kolaylıklar sağlamaktadır.

Bilgisayar destekli tasarım (Computer Aided Design-CAD) ve bilgisayar destekli üretimin (Computer Aided Manufacturing-CAM) geliştirilmesi ve bilgisayar kontrollu robot üretim makinelerinin kullanımıyla mobilya biçimleri doğrudan, çok daha özgün biçim değişimleri ile kalıpsız seriler halinde üretilebilmektedir. Bilgisayar destekli tasarım, bir ürünü her açıdan görmek, o ürünün gerçek yapısı ve şekli hakkında daha iyi fikir edinmek için bilgisayar ortamında ürünün gerçek ölçüleri kriter alınarak görüntüsünün oluşturulması; bilgisayar destekli üretim ise imalatta bilgisayar yardımıyla çalışılması olarak tanımlanabilir. (Kıbaroğlu 2006, syf.22) (Şekil 3.115)



Şekil 3.115. Catia programı ile modellenmiş bir sehpa örneği

Bilgisayarın tasarımcılar tarafından kullanımı son yirmi yıl içerisinde artmıştır. Bu teknoloji, daha yüksek hız ve doğruluk, çizimlerin tekrar edilmemesi, temiz çalışma konularında, tasarım hesaplamalarında ve analizlerinde kolaylık sağlamaktadır. Birbirinden ayrı olarak çizilen parçalar ekranda birleştirilebilmektedir. Bilgisayar, yanlış yapılan bir yerde çizimi kolaylıkla değiştirme/düzeltilme olanağı ve modellenen ürünü iki boyutlu çizip üç boyuta dönüştürme/üç boyutlu çizip iki boyuta dönüştürme olanağı sağlamaktadır. Üç boyutlu modelleme, bir olgunun veya geometrik modelin ortaya çıkarılması veya temsil edilmesidir. Bilgisayar vasıtasıyla yapılan geometrik modelleme ve benzetim, son teknoloji render veya ışıklandırma özellikleri sayesinde gerçek hayattaki prototiplerin ve deneylerin yerini alacak seviyeye erişmiştir.

Bilgisayarla uyumlu çalışan yazılım, program ve makineler, her geçen gün gelişmekte ve yeni biçimlere giden yolu açmaktadır. Tasarımda maliyeti karşılayabilmek için çok sayıda üretme zorunluluğu bu sayede kaldırılmaktadır. Bunun yanında bilgisayarların donanım olarak küçülmesi ve taşınabilir olarak tasarlanması, bir mekana bağlı kalma durumunu ortadan kaldırmıştır.

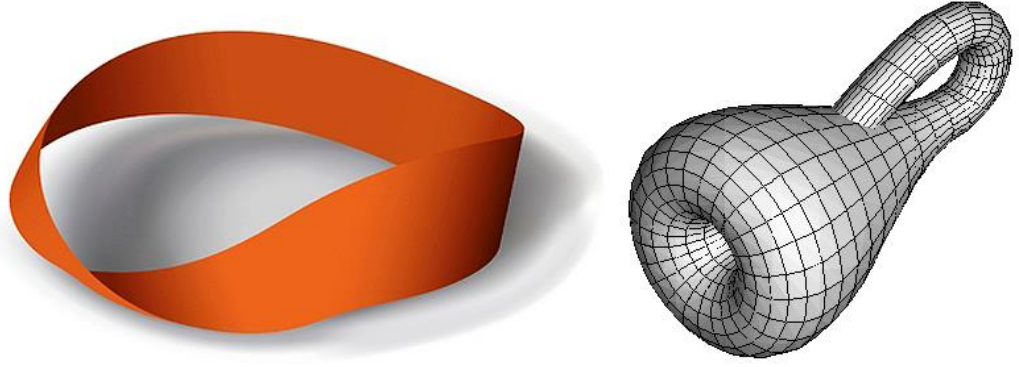
Bilgisayar teknolojilerinin mobilya tasarımında üretim hızını ve kalitesini arttırma, maliyet ve üretim süresini düşürme gibi pek çok avantajı bulunmaktadır. Bunların yanında, plan ve kesit düzleminde ifadesi zor olan amorf, eğrisel, pürüzsüz formlar sanal ortamda kolaylıkla tasarlanabilmektedir. Tasarımcıların bu teknolojileri kullanarak yaptığı form denemeleri mobilyada estetik ve sembol dilinin gelişmesine katkı sağlamaktadır.

Günümüzde sayısal tasarım ve uygulamadaki gelişmeler, düz formların geometrisi olan Euclid formlarına bağlı biçimleri serbest bırakmış; eğrisel formlar düzlemlerden bağımsız eğrilere ve eğrilerin oluşturduğu eğri düzlemlere kaymıştır. Küre, küp, silindir, piramit ya da prizma gibi Euclid formlarının bileşkelerinden oluşan, plan ve kesit temsilleriyle kavranabilen ve tasarlanabilen biçimler, içbükey ya da dışbükey eğrilerin beraber oluşturduğu, kesit ya da planla kavranılması zor eğrisel formlar haline gelmiştir. (Altın 2005, syf.28) Sayısal ortam eğrilerin yaratılmasına, bir araya getirilerek eğrisel formların üretilmesine ve geleneksel uygulama teknikleriyle çözülmesi mümkün olmayan tasarımların yapılmasına imkan sağlamıştır.

Günümüzde pek çok mobilya biçiminde görülen bu formlar, eğrisel formların ifadesi olan kartezyen geometri ile çözümlenmektedir. Sayısal tasarım ortamındaki kartezyen koordinat sistemi içinde, cebirsel denklemleri bilinen eğriler üç boyutlu olarak

şekillendirilmektedir. Denklemlere yüklenen değerlerin kontrolü ve değişimi, yeni eğrilerin tasarımcı ya da bilgisayar tarafından oluşturulmasına ve üç boyutlu formların yaratılmasına olanak tanımaktadır.

Sayısal tasarım araçları farklı geometrilerin bilgisini kullanılabilir yaparken, sonuç biçime ulaşmak için yapılan geometri araştırmalarında yer, iç-dış ilişkileri, yakınsaklık, ilişkili olma/olmama, süreklilik, bağlantılılık gibi, geometrilerin biçimlerine değil, kurgularına dayanan topolojik ilişkileri tasarımı yönlendiren kavramlar olarak metaforlaştırmaktadır. (Atılğan 2006, syf.212) Bunun örnekleri olan, en bilinen topolojik biçimlerden 'Mobius Bandı' ve 'Mobius Tüpü (Klein şişesi)' iç-dış, süreklilik ve değişkenlik gibi özelliklerden doğan etkileri ile Vito Acconci'nin 'Mobius Bench 2' isimli kent mobilyası tasarımında etkili olmuştur. (Şekil 3.116) Tasarımcı bu form ile geleceğin kentlerini sembolize eden bir çizgi oluşturmuştur. (Şekil 3.117)



Şekil 3.116. 'Mobius Bandı' ve 'Mobius Tüpü (Klein Şişesi)'



Şekil 3.117. Vito Acconci, 'Mobius Bench 2', Pasadena, 2003

Çok parçalı mobilya tasarımlarında farklı elemanların bir araya geliş düzeninin oluşturulma sürecinde, sayısal ortamda üretilen geometrilerin limitsiz olanakları sayesinde ortaya zengin biçim alternatifleri çıkmaktadır. (Gezer 2008, syf.286) Dijital

kesim yöntemiyle üretilmiş parçaların organizasyonu ile oluşturulan 'Sitscape' bunun bir örneğidir. (Şekil 3.118)



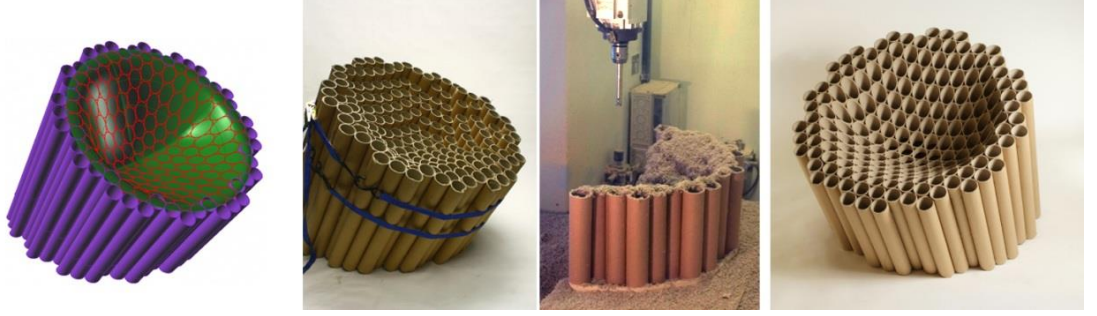
Şekil 3.118. Hackenbroich Architekten, 'Sitscape', 2004

Sayısal platformda yapılan tasarımların fiziksel ortamda üretilebilmesi için, tasarıma ait verilerin dijital ortamdan fiziksel çevreye aktarılması gerekmektedir. Bunun için günümüzde yaygın olarak CNC ve Hızlı Prototipleme teknikleri kullanılmaktadır. Bu üretim yöntemleri, sanal dosya halinden üretime kadar bilgisayar teknolojilerinin kullanımını mümkün kılmaktadır.

Bilgisayarda hazırlanan iki veya üç boyutlu CAD çizimlerle bağlantılı olarak mobilyaları biçimlendirmede kullanılan CNC torna tezgahları (nümerik kontrollü tezgahlar), üzerine monte edilmiş bir bilgisayar aracılığı ile programlanarak otomatik olarak işlem yapan makinelerdir. Bu makineler router (izlenecek yol) X, Y, Z eksenli yani, sağ-sol, ileri-geri, yukarı ve aşağı doğru bilgisayar tarafından seri biçimde hareket ettirilebilen bir aksamla, bilgisayarda tasarlanmış bir çizimi nümerik bir dile çevirip hassas biçimde işleyebilmektedir. Genelde CNC tezgahlarında bilgisayarda Corel Draw, AutoCAD gibi programlarla oluşturulmuş iki ve/veya üç boyutlu ürün çizimleri kesim işlemi için Mach serisi programlar ile G-Kodu'na dönüştürülerek yani sayısal koordinatlar haline getirilerek üretim yapılmaktadır.

Günümüzün tasarım araçlarından olan CNC tezgahlarında hemen her tür malzeme işlenebilmektedir. Alüminyum, ahşap, PVC, mermer, pleksiglas, deri, kumaş, bakır ve

pirinç söz konusu malzemelerden bazılarıdır. Bu teknolojiyle üretilmiş bir mobilya olan Ron Arad tasarımı 'Slice Chair', mukavva tüplerin yapıştırılarak bir araya getirilmesi ve sonrasında CNC tezgahında kesilmesiyle oluşturulmuştur. (Şekil 3.119)



Şekil 3.119. Ron Arad, 'Slice Chair', 2008

Daniel Widrig tasarımı 'Brasil', beş akslı CNC teknolojisi kullanılarak lamine ahşaptan kesilen parçaların yapıştırılması ve zımparalanması sonucunda kemik formuna gönderme yapan biçimini almıştır. (Şekil 3.120) Günümüz mobilyasında biçim dilinin en belirgin özelliklerinden biri, malzemenin organik/ince işçilik gerektiren formlarda işlenebilmesidir.



Şekil 3.120. Daniel Widrig, 'Brasil', 2010

Kesilmesi/işlenmesi zor malzemeler günümüz teknolojileriyle kolaylıkla biçimlendirilebilmektedir. Valérie Boy, SCE Editions için tasarladığı lake/metal panoda bulunan bitkisel şekilleri yapmak için lazer tekniğini kullanmıştır. Emmanuel Babled ise Carrara mermerinden heykelsi tasarımını bilgisayar ortamındaki üç boyutlu modellerden aldığı verilerle taşı işleyen antropometrik bir robot ve CNC makinesiyle üretmiştir. (Şekil 3.121)



Şekil 3.121. Valérie Boy tasarımı pano, 2008
Emmanuel Babled tasarımı 'Quark Coffee Table', 2010

Bilgisayarda oluşturulmuş bir halka (torus) formu temel alınarak tasarlanan 'Mensa' sehparının strüktürü, CNC ile kesilmiş huş ağacından esnek kontrplak modüllerin paslanmaz çelik çubuklarla birleştirilmesiyle meydana getirilmiştir. Tasarımı ve üretimi Lazerian'a ait olan 'Mensa' serisinde bulunan yemek masası ve sehpa modüllerinde esnek kontrplak malzemenin biçim olanakları, güncel bir teknoloji kullanılarak yorumlanmıştır. (Şekil 3.122)



Şekil 3.122. Lazerian, 'Mensa', 2008

Yüzey tarama cihazlarıyla nesnenin iki veya üç boyutlu modelini oluşturmaya dayanan sayısallaştırma teknolojisi için değişik şekillerde çalışan tarayıcılar kullanılmaktadır. Bazı tarayıcılar, fiziksel model üzerine tarayıcının koluyla dokunularak X, Y, Z koordinatları belirlenen noktalardan üç boyutlu model üretilmesi, bazıları ise sabit bir

noktadan lazer ışınları yansıtarak, geri dönen ışınlar aracılığıyla koordinatları belirleme prensibiyle çalışmaktadır. (Altın 2005, syf.34) Her iki yöntemde de, fiziksel nesne iki ya da üç boyutlu bilgisayar modellerine dönüştürülmektedir.

Farklı açılarla birleşen üçgen yüzeylerden oluşan 'Triangulation Series'de Zhang Zhoujie, tasarladığı mobilyaların önce üç boyutlu dijital modellerini yapmış, sonra üçgen yüzeylerin iki boyutlu bir haritasını çıkarmış ve lazer kesime göndermiştir. CNC makinesinde paslanmaz çelik veya alüminyumdan kesilen parçalar son aşamada dijital modelde olduğu gibi belli açılarda birleştirilmiştir. (Şekil 3.123)



Şekil 3.123. Zhang Zhoujie, 'Triangulation Series', 2011

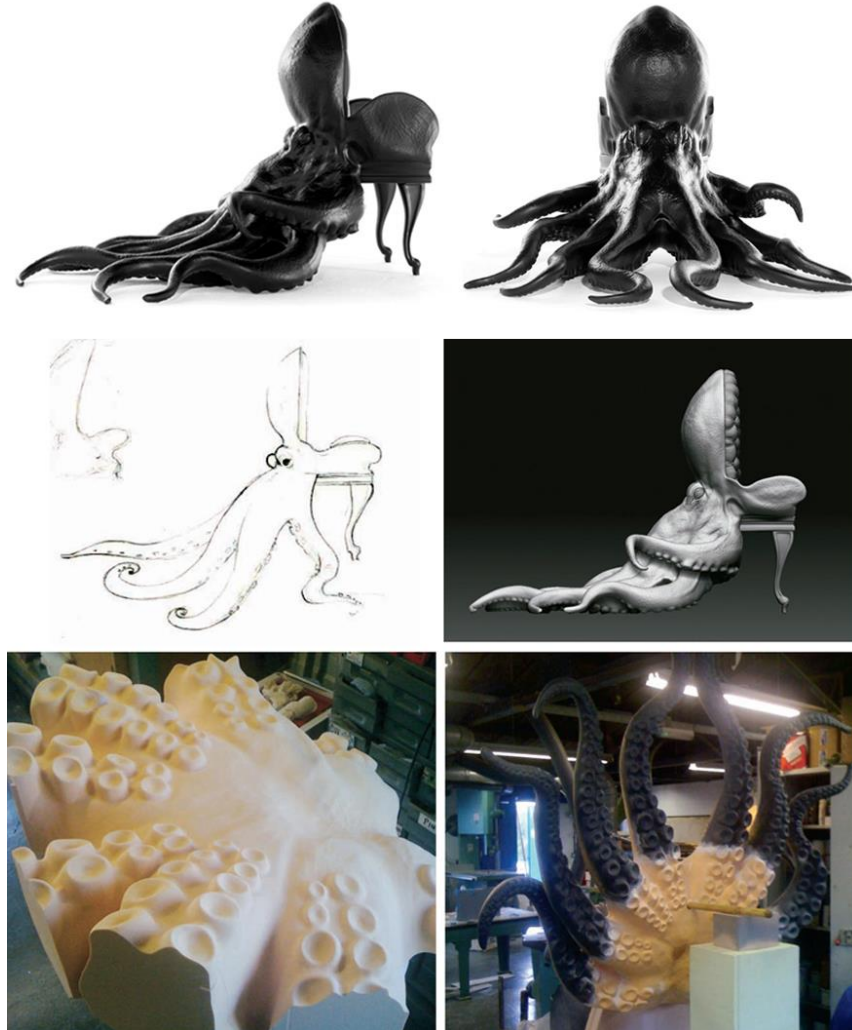
Lazerle 3 milimetre kalınlığında kesilmiş yüzeylerin yatay düzlemde bir araya getirilmesiyle meydana gelen 'Slice Chair', Mathias Bengtsson tarafından 1999 yılında sınırlı sayıda üretilmiş bir oturma elemanıdır. Kontrplak malzemeyle yapılmış olan model bir topoğrafya haritasına, bir kanyona veya kayalık bir yüzeye gönderme yaparken; alüminyumla yapılmış olan makine estetiğini çağrıştıran fütüristik bir görünüme sahiptir. (Şekil 3.124) Mathias Bengtsson aynı formu farklı malzemelerle üreterek tasarımın ifadesini değiştirmeyi hedeflemiştir.



Şekil 3.124. Mathias Bengtsson, 'Slice Chair', 1999

'Slice Chair', sayısal tasarımla birlikte ortaya çıkan bir tasarım yöntemini tanımlamaktadır. Buna göre, önce bilgisayar teknolojileriyle sağlanan topoğrafik veriler sanal ortamda tasarlanmakta; analiz edilmekte ve sonra üretim bandına gönderilerek parçalar halinde üretilmektedir. Bu bileşenler, uygulama alanında dijital yöntemle veya elle hasas bir şekilde birleştirilmektedir. Uygulama sonunda sayısal ortamda yaratılan modelin aynısına ulaşmak mümkün olmaktadır.

Detaylı formların üretimini mümkün kılan yöntemlerle ile mobilyada sembolik yaklaşımların arttığı görülmektedir. Hayvan formlarından yola çıkarak tasarladığı 'Animal Chair Collection' serisinde Maximo Riera, hipergerçekçi bir etki yaratmak için CNC teknolojisini kullanmıştır. El eskizleri bilgisayarda üç boyutlu modellere dönüştürülen Riera'nın heykelsi hayvan figürleri, CNC tezgahında sıkıştırılmış köpük bloklardan kesilmiş; kesilen farklı parçalar bir araya getirilmiş, yapıştırılmış, zımparalanmış ve boyanmıştır. Denge unsurunu sağlamak için kimi noktalarda iç strüktür elemanları kullanılmıştır. (Şekil 3.125)



Şekil 3.125. Maximo Riera, 'Animal Chair Collection', 2011

Tekstil ve moda alanından izler taşıyan 'Happy Ever After' isimli enstalasyonunda Tord Boontje, çeşitli kumaşları lazer kesim makineleriyle stilize bitki formlarında kesmiş ve mekanda bulunan mobilyalara giydirmiştir. Teknoloji ve doğa arasındaki ilişkiyi irdeleyen çalışmada tüm mobilyalar bu yapay bitki örtüsünün altında gizlidir. Boontje tasarımlarını prens, cadı, korsan, prenses gibi fantastik karakterlerle ilişkilendirerek masalsı bir ortam yaratmak istemiştir. (Şekil 3.126)



Şekil 3.126. Tord Boontje, 'Happy Ever After', 2004

Günümüz üretim teknolojileri, tasarımcıya üretilmesi zor formları uygulama kolaylığı getirmektedir. Örneğin Design Drift, 'The Ghost Chair' isimli tasarımında köşeli ve şeffaf akrilik bir strüktür içerisine üç boyutlu lazer tekniğiyle soyut/organik formlar işlemiştir. Bu işlem sonucunda nesne içinde biçimlenen milyonlarca küçük hava kabarcığından oluşan hayaletimsi form, ışık yansımaları sayesinde görünür olmaktadır. (Şekil 3.127)

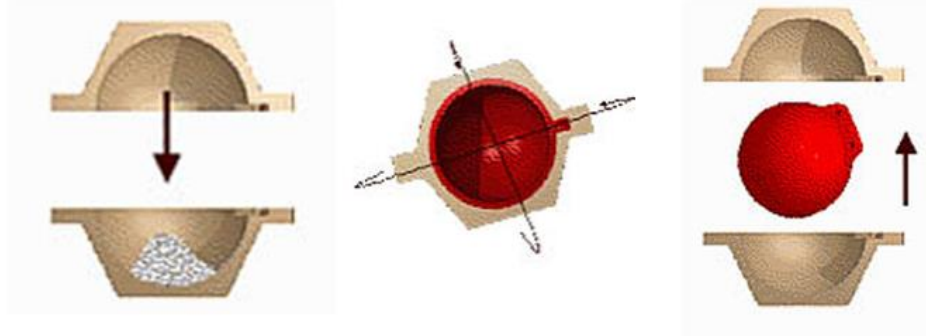


Şekil 3.127. Design Drift, 'The Ghost Chair', 2008

Frank Gehry'nin 2004 yılında Heller firması tarafından piyasaya sürülen '3pc' isimli koleksiyonu, rotasyonel kalıplama yöntemi ile polimer malzeme kullanılarak üretilmiştir. Süreklilik gösteren yüzey yapıları ile bu mobilyalar, heykelsi bir estetiğe sahiptir. (Şekil 3.128) Rotasyonel kalıplama tekniği, plastik nesnelerin içi boş, yekpare ve kesintisiz formlarda üretilmesini sağlamaktadır. (Şekil 3.129)



Şekil 3.128. Frank Gehry, '3pc', 2004



Şekil 3.129. Rotasyonel kalıplama tekniğine göre biçimin oluşumu

Günümüzde bilgisayar, farklı yazılım ve imalat teknolojileriyle sonsuz çeşitlilikte tasarım eyleminin gerçekleştirildiği bir ortam olma özelliğine sahiptir. Bilgisayarla bağlantılı bir üretim yöntemi olan 3D Printing-Additive Manufacturing (üç boyutlu modelleme), bilgisayarda hazırlanan çizimlerden, direkt olarak üç boyutlu fiziksel modeller elde etmeyi sağlayan bir imalat teknolojisidir. Hızlı Prototipleme (Rapid Prototyping) olarak da adlandırılan bu üretim tekniğinde, modeller lazer ışınıyla eritilen toz malzemenin katmanlar halinde eklenmesi veya üst üste yapıştırılmasıyla oluşturulmakta; tasarımlar kalıp gerektirmeden minimum atıkla ve final formlarında şekillendirilmektedir. (Şekil 3.130)



Şekil 3.130. Hızlı Prototipleme makinesi ile yapılan bir model

Hızlı Prototipleme teknolojileri arasında bazıları bilgisayarla kontrol edilen lazer ışınıyla malzemeyi yumuşatmakta/eritmekte (SLS, FDM), bazıları ise direkt olarak sıvı malzemeyi katmanlaştırmayı sağlamaktadır. Farklı prototipleme yöntemlerinde kullanılan malzeme türlerine ilişkin bir tablo Çizelge 3.1'de görülmektedir.

Çizelge 3.1. Hızlı Prototipleme teknolojilerinde kullanılan malzeme türlerine ilişkin tablo

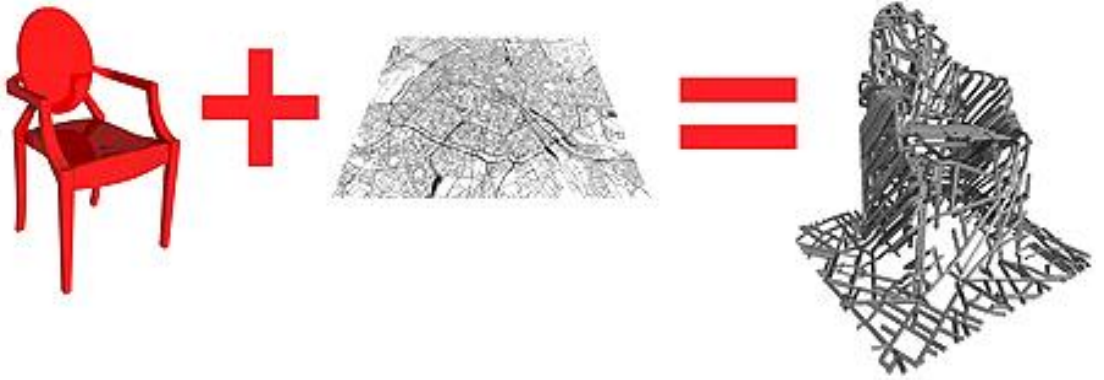
TÜR	TEKNOLOJİLER	MALZEMELER
Ekstrüzyon	Eriyik Yığarak Modelleme (FDM)	Termoplastikler, ötektik metaller
Tel	Elektron ışığı serbest şekil üretimi (EBF)	Hemen her alaşım metali
Granül	Direkt metal lazer sinterleme (DMLS)	Hemen her alaşım metali
	Elektron ışın eritme (EBM)	Titanyum alaşımları
	Seçici ısı sinterleme (SHS)	Termoplastik toz
	Seçici lazer sinterleme (SLS)	Termoplastik, metal tozları, seramik tozları
	Toz yatağı ve mürekkep başlıklı 3D Baskı Alçı-bazlı 3D baskı (PP)	Alçı, renkli alçı (Harç)
Lamine	Lamine Obje Üretimi (LOM)	Kağıt, folyo, plastik film
Işıklı Polimerize	Stereolitografi (SLA)	Fotopolimer
	Dijital Işık İşleme (DLP)	Sıvı reçine

Hızlı Prototipleme teknolojisi, mobilyada sembolik işlevi farklı düzlemlere taşımakta ve tasarımcılara ilerleyebilecekleri yeni boyutlar açmaktadır. 2004 yılında bu teknolojiyi mobilya üretiminde ilk kullananlardan Patrick Jouin, Belçika firması Materialise-MGX ile çalışmaya başlamış ve 'Solid' mobilya koleksiyonunu piyasaya çıkarmıştır. O güne kadar küçük ölçekli modellerde kullanılan yöntemin potansiyeli ve tasarımın biçim diline katacağı sınırsız olanaklar bu sayede anlaşılmıştır. Stereolithography tekniğiyle epoksi reçineden yalnız otuz adet üretilen 'Solid T1' ve 'Solid Chair' ile sayısal/çizgisel biçim dili üç boyutlu modellere dönüştürülmüştür. (Şekil 3.131)



Şekil 3.131. Patrick Jouin, 'Solid Chair' ve 'Solid T1', 2004

Tasarımlarında farklı geometrilere yönelen John Briscella, 'The Throne of Paris' isimli mobilyasında bir XVI. Louis sandalyesi üzerine Paris haritasını yerleştirmiş; ortaya çıkan çizgisel tasarımı üç boyutlu modelleme yöntemiyle üretmiştir. Üretilen mobilyanın formunu oluşturan çizgisel kabuk, geçmişin değerlerini sembolize eden sandalyeyi koruyucu bir örtü gibi sararak kavramsal mesajlar iletmektedir. (Şekil 3.132)



Şekil 3.132. John Briscella, 'The Throne of Paris', 2009

Peter Donders, yalnız on iki adet ürettiği 'Batoidea' isimli tasarımında, Hızlı Prototipleme makineleriyle kalıp oluşturduktan sonra, alüminyum döküm yöntemini kullanmıştır. (Şekil 3.133)



Şekil 3.133. Peter Donders, 'Batoidea', 2011

Sulan Kolatan ve William MacDonald tasarımı 'Root Chair' Materialise'ın Stereolithography makineleri ile tek parça olarak ürettiği en büyük mobilyalardan biridir. Biçimi ile ağaç köklerine gönderme yapan tasarım; polimer malzeme kullanılarak üretilmiştir. (Şekil 3.134)



Şekil 3.134. Sulan Kolatan & William MacDonald, 'Root Chair', 2009

Milano Mobilya Fuarı 2008'deki sergisinde, abartılı büyüklükteki objelerle gerçeküstü bir ortam yaratan Marcel Wanders, günümüzde tasarıma dair atılan adımların daha bireysel ve coşkulu olması gerektiğini söylemiş ve eklemiştir: 'Şu anda teknoloji sayesinde, birkaç yıl önce yapılması mümkün olmayan fantastik objeler yapabiliyoruz.' (URL-24) (Şekil 3.135)

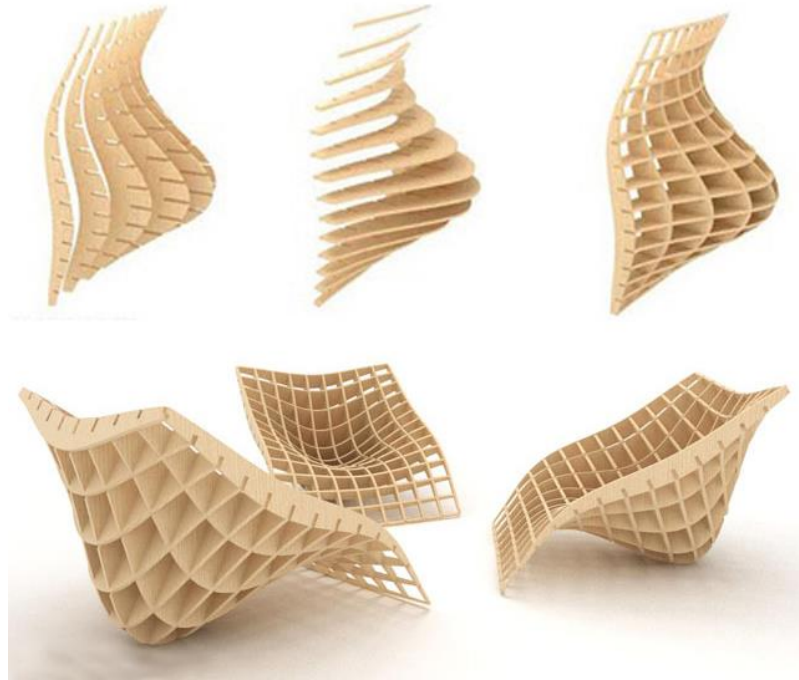


Şekil 3.135. Marcel Wanders Pavyonu, Milano, 2008

Örnekler göstermektedir ki, geçmişte mobilya üretiminde birbirini takip eden tasarım ve uygulama süreçleri, günümüzde bilgisayar ortamında birleşmiştir. Bilgisayar teknolojileri öncesinde tasarım, uygulamanın sınırlı olanaklarından etkilenmekteydi. Bugün ise artan teknolojik imkanlar, mobilyayı sınırsız bir biçim çeşitliliğine kavuşturmuştur. Günümüzde pek çok mobilyada görülen eğrisel formlar, bu formların ifadesi olan kartezyen geometri ile çözümlenmekte; yeni sembollerin tasarımcı ya da bilgisayar tarafından oluşturulmasına imkan tanımaktadır.

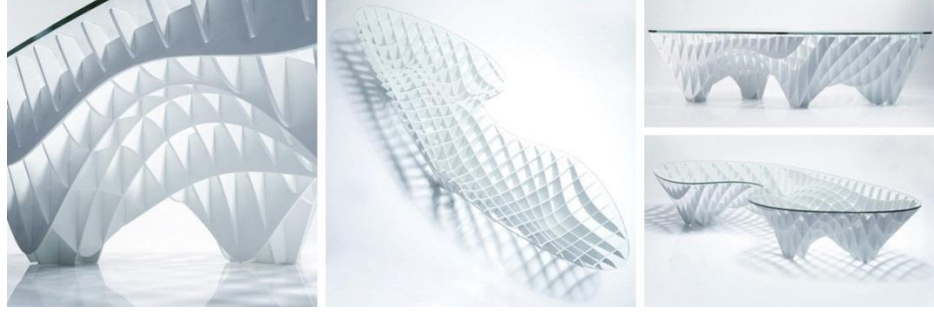
- *Parametrik / Algoritmik Tasarım*

Günümüzde bilgisayar destekli tasarım alanında oluşan parametrik ve algoritmik tasarım gibi alt inceleme alanları mobilya biçimlerine yansımakta; tasarım süreçleri ve sonuç ürünler üzerinde önemli rol oynamaktadır. Tasarım sürecinde tasarımı etkileyecek verilerin parametreler (değişkenler) olarak belirlenmesi ve organizasyonu olarak tanımlanan parametrik tasarımda, öncelikle hangi verinin diğeriyle nasıl ilişkili olduğu sayısal/geometrik olarak tanımlanmakta ve sınırlamaların belirtildiği bir tasarım stratejisi kurulmaktadır. Bu tür bir ilişki modeli bir kez kurulduğunda parametre değerleri tasarımcı tarafından değiştirilerek diğer olası durumlar denenmekte ve türetilmektedir. Parametrik bir sistemde değişiklik yapma kolaylığı ve birçok form alternatifinin denenebilmesi özelliği vardır. (Şekil 3.136)



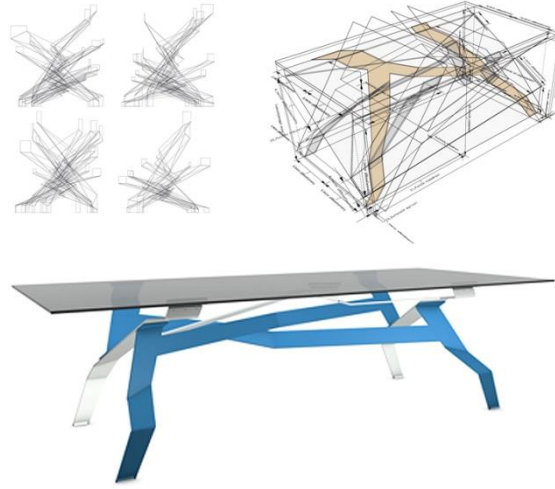
Şekil 3.136. Parametrik tasarım yöntemiyle oluşturulmuş mobilya modeli

'The Sectionimal', Şilili tasarım stüdyosu gt_2P tarafından parametrik tasarım yöntemiyle Section isimli bilgisayar yazılımı kullanılarak üretilmiştir. Bu yazılım mobilyanın kesit sayısı, ölçü ve biçim gibi parametrelerini kullanıcı gereksinimleri ve malzeme seçenekleri doğrultusunda adapte etmeye olanak vermektedir. (Şekil 3.137)



Şekil 3.137. gt_2P, 'The Sectionimal', 2009

Lazer kesim/büküm teknolojisiyle farklı alternatiflerde üretilebilen 'Breeding Tables', çizim programıyla meydana getirilen parametrik formların masa ayaklarında kullanılmasıyla oluşturulmuştur. (Şekil 3.138)



Şekil 3.138. Kram Weisshaar, 'Breeding Tables', 2003

Sistemli bir çeşitlilik önerisi olan parametrik tasarımda tasarlanan biçim değil, biçimi düzenleyen değişkenlerdir. Parametrik olarak oluşturulmuş bir modelin değerleri değiştirildiğinde biçimin tamamında değişiklikler otomatik olarak güncellenmekte ve bu işlemin grafiksel sonucu ekranda oluşmaktadır. Tekrar eden ancak birbirinden farklılaşabilen bu sistemlerle, tasarımda standart elemanların kitlesel üretimine dayalı olan standartlaşma paradigması yerine, yine seri üretim teknolojileriyle üretilen, aynı temaya ve form diline ait olan ancak parametre değerleri değiştirildiğinde birbirinden farklılaşan biçim alternatifleri üretmek mümkün olmaktadır.

Tasarımda evrimsel sistemlerin model alındığı örnekler genel olarak algoritmik tasarım ana başlığı altında ele alınmaktadır. Algoritmalar, tek bir sonucu olan matematik denklemlerin tekrarıdır. Algoritmik tasarım yaklaşımında ürün ya da olası ürünler ailesi, kurulan kurallar ve ilişkiler sisteminin sonucunda kendiliğinden oluşmaktadır. Parametreler değiştirildiğinde veya tasarım konsepti içinde belirli değerler arasından bilgisayarın gelişigüzel seçmesine izin verildiğinde ortaya aynı tektonikte sayısız ürün çıkmaktadır. Bunlar genellikle mevcut çizim ve modelleme programlarına yapılan eklerle ya da özel olarak yazılan programlarla düzenlenmektedir. Bu yaklaşımdan beslenen evrimsel sistemler, biyolojik büyüme ve biçimlenme kavramlarının tasarım sürecinde, tasarıma model olarak kullanılmasıyla ilgilidir. (Akipek ve İncaoğlu, 2007) Algoritmik düşüncenin ana fikri fonksiyonel ayrıştırma, kendini tekrar etme, basit bilgi organizasyonu ve parametrikleştirme kavramlarını içermektedir. (Çıltık 2008, syf.18)

Hızlı prototipleme teknolojisini mobilya alanında ilk kullanan tasarımcılardan olan Assa Ashuach, 'AI Stool' isimli mobilyasında algoritmik tasarım yöntemini kullanmıştır. Tasarımcı burada sadece parametrelerin girilmesini gerektiren, gerisini otomatik olarak hesaplayan bir yazılımla çalışmıştır. Tasarımcı öncelikle bir biçim yaratmış, program ise 120 kilogram taşıma kapasitesi olan bu formun üzerindeki noktaların mukavemet ön koşullarını belirlemiştir ve buna uygun strüktürü kendiliğinden oluşturmuştur. Tasarımın ismi olan 'AI Stool' 'yapay zeka' (Artificial Intelligence) anlamına gelmektedir; ürün lazerle sinterlenerek meydana getirilmiştir. (Şekil 3.139)



Şekil 3.139. Assa Ashuach, 'AI Stool', 2004

Algoritmik/parametrik tasarımda, belirlenmiş değişkenlere bağlı kalınarak ürün biçimine yön verilmektedir. Buna göre, belli parametrelerin yüklendiği bilgisayar algoritması, tasarımı bu parametrelerle tesadüfi olarak şekillendirmektedir. Bunun bir örneği olan 'Cellular Chair', formunu insan hücrelerinin büyüme prensiplerinden almaktadır. Ana biçim önceden belirlenmiş olmakla birlikte, detayları bilgisayar programı tarafından tanımlanan tasarımın iç yapısı, insanın hücre oluşumunu imite eden bir program ve üç boyutlu modelleme tekniği kullanılarak meydana getirilmiştir. Doku çeşitliliği oluşturmada sınırları ortadan kaldıran bu teknoloji ile mobilyada biçim dilinin, organizmaları taklit eden formlara doğru evrildiği görülmektedir. (Şekil 3.140)



Şekil 3.140. Mathias Bengtsson, 'Cellular Chair', 2011

Bu yöntemler kullanılarak oldukça karmaşık görünen geometrik formlar bilgisayar ortamında kolaylıkla üretilebilmektedir. Fraktal bir forma sahip Daniel Widrig tasarımı 'Degenerate Chair', CNC teknolojisi kullanılarak meşe ağacından üretilmiş; organik ve düzensiz yapısı ile ağaç köklerine gönderme yapan bir mobilyadır. (Şekil 3.141) Parçalanmış ya da kırılmış anlamına gelen, Latince 'fractus' sözcüğünden türetilmiş bir kelime olan 'fraktal' matematikte, çoğunlukla kendine benzeme özelliği gösteren karmaşık geometrik şekillerin ortak adıdır. Fraktallar, Euclid geometrisindeki kare, daire, küre gibi basit şekillerden farklı olarak, doğadaki pek çok uzamsal açıdan düzensiz biçimi tanımlamaktadır.



Şekil 3.141. Daniel Widrig, 'Degenerate Chair', 2012

2005 yılında Moroso tarafından polimer malzeme kullanılarak üretilen Ross Lovegrove tasarımı 'Supernatural Chair', insan anatomisine gönderme yapan organik ve akışkan bir formdur. (Şekil 3.142) Örneklerden de görüldüğü üzere, günümüzde pek çok mobilya tasarımının çıkış noktasında topoğrafik formlardan, iskelet sistemlerinden, doğal oluşumlardan, fraktal geometrilerden yararlanılmaktadır. Bir çok strüktür kurgusunda doğanın modülleri ve modüler sistemleri ya değişime uğrayarak ya da aynı kurguyla uygulanmaktadır. Bugün tasarımcılar, teknik problemleri biyolojik işlevleri örnek alarak çözmeye çalışan; doğada mevcut metot ve sistemleri inceleyen bilim dalı olan 'biyomimetri'den bu anlamda yararlanmaktadır.



Şekil 3.142. Ross Lovegrove, Moroso, 'Supernatural Chair', 2008

Biyomimetrik tasarımda teknik ve sistem açısından doğa konstrüksiyonları birbirleri arasındaki bağlantılar, özler ve doğa içindeki süreçlerin akışları bakımından incelenmektedir. Bu teknikte tasarımların işlevsel özelliklerinde, mobilyaların, endüstriyel ürünlerin hatta binaların taşıyıcı sistemlerinde ve görünümünde, malzemelerin strüktürel yapılarında, nesnelerin daha sağlam, ekonomik ve/veya estetik olması için doğrudan ya da sembolik benzetmelerden yararlanılmaktadır. (Şatır 1997, syf.22)

20. yüzyıl'ın başlarından itibaren tasarımda organik biçim eğilimleri başlamış; 21. yüzyıl'da sayısal teknolojilerin ilerlemesiyle ve bilim, biyoloji ve malzeme alanındaki gelişmelerle birlikte hız kazanmıştır. Üretim yöntemlerinin geleneksel fizik kuralları doğrultusunda gelişme gösteren geçmişin tasarım anlayışı, bugün malzemenin moleküler yapısının irdelenmesi, doğanın etüt edilmesi, katı geometrilerin yerine organik geometrilerin yapılandırılmasıyla değişime uğramıştır.

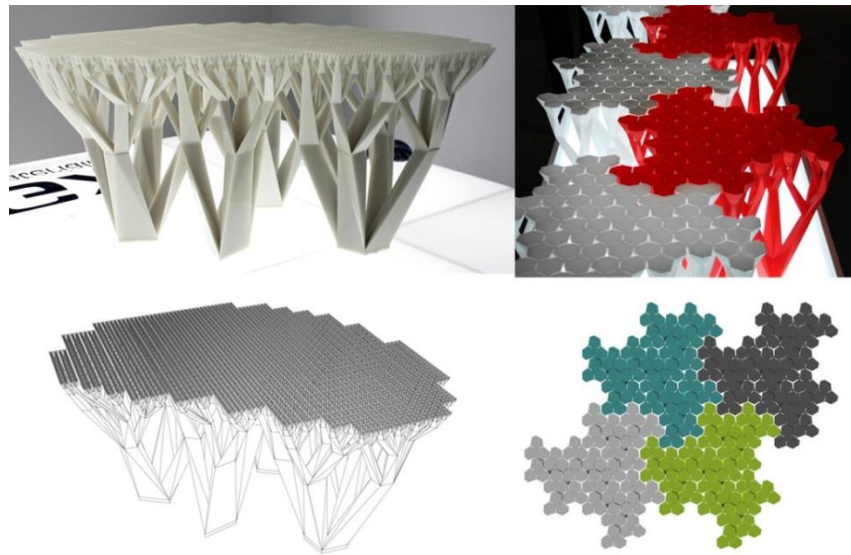
Mobilya alanında biyomimetrik tasarımın örneklerinden olan 'Bone Chair' 2006 yılında Joris Laarman tarafından üretilmiştir. Kemiklerin oluşum prensibini model alan bu heykelsi mobilya, Alman biyomekanik profesörü Claus Mattheck'in araba üreticisi Opel ile ortaklaşa geliştirdiği algoritmik bir yazılım kullanılarak üretilmiştir. Bu yazılıma göre tasarımcı oturma yüzeyi, sırtlık ve ayakların yerlerine karar verdikten sonra bilgisayar

mobilyanın kalan kısımlarını kemiklerin biçimlenme prensibine göre şekillendirmektedir. Kesit kalınlığı mukavemetin gerektiği yerlerde artmakta, gerekmediği yerlerde azalmakta; böylece minimum malzeme ile maksimum mukavemet sağlanmaktadır. Hızlı Prototipleme tekniği ile üretilen model, tasarımın kalıbının hazırlanmasında kullanılmıştır; bu kalıpla şekillendirilen sonuç ürün ise metal malzeme ile üretilmiş ve son aşamada elle cilalanmıştır. (Şekil 3.143)



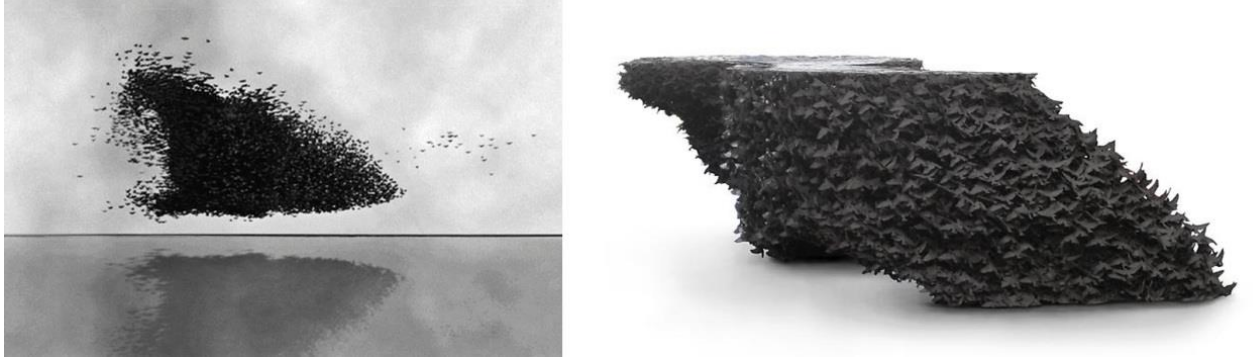
Şekil 3.143. Joris Laarman, 'Bone Chair' ve 'Bridge Table', 2006

Doğadaki canlıların büyüme prensiplerinden, geometri ve altın oran üzerine çalışmalardan, fraktal örüntülerin matematiksel algoritmalarla somutlaşmasından yola çıkılarak bir sisteme dönüştürülen 'Fractal Table', Gernot Oberfell, Jan Wertel ve Matthias Bär tarafından tasarlanmış; Materialise tarafından epoksi reçine kullanılarak üretilmiş bir prototiptir. Ağaç gövdesini andıran dal formlarının giderek düzenli hale gelmesi, yüzeyde bir düzlem oluşturacak kadar küçülmesi ve sıklaşmasıyla meydana gelen sehpa tasarımında Nurbs Modelling/Polygon Modelling bilgisayar programları ve Stereolithography üretim teknolojisi kullanılmıştır. Tasarım 2010 yılında geliştirilerek modüler bir sisteme dönüştürülmüştür. (Şekil 3.144)



Şekil 3.144. Gernot Oberfell & Jan Wertel & Matthias Bär
'Fractal Table', 2008 ve 'Module.MGX', 2010

Günümüz yazılım programları sayesinde sonsuz tasarım çeşitliliği getiren dinamik form ve strüktürlerin sistematiği artık sanal ortamda kurulabilmekte; bu çoklu sistemlerin bir araya gelişlerindeki düzen ve ritm mantığı çözümlenebilmektedir. Metafor olarak doğada yaşayan kuş sürülerinin kümeleşme biçimlerini kullanan 'The Starlings Table' için tasarımcı Joris Laarman ile çalışan Michal Piasecki, kuş sürülerinin hareket algoritmasından hareketle üç boyutlu bir bilgisayar simülasyonu hazırlamıştır. Bu yazılım sanal olarak uçan sürüyü herhangi bir anda dondurabilmektedir. Stl dosyası olarak dönüştürülen görüntüler, üç boyutlu yazıcı kullanılarak üretilmektedir. Materialise tarafından Stereolithography yöntemiyle meydana getirilen masa tasarımı son aşamada nikel ile kaplanmaktadır. İlerleyen teknoloji ile birlikte doğal ve organik formların tasarımcıların ilgisini giderek daha çok çektiği görülmektedir. (Şekil 3.145)



Şekil 3.145. Joris Laarman, 'The Starlings Table', 2010

Örnekler göstermektedir ki, günümüzde mobilya tasarımcıları çeşitli program ve yazılımlarla bilgisayar destekli tasarımın sınırlarını aramakta; bu süreçte parametrik/algoritmik tasarım yöntemlerini de sıklıkla kullanmaktadır. Bu arayışın fikir altyapısı farklı disiplinlerin (biyoloji, matematik, vb.) araştırma konusu olan evrim, genetik, topoloji, algoritma, kendini organize eden kompleks sistemler gibi unsurlarla desteklenmektedir. (Çıltık, 2008) Tüm bu kavramlar ile mobilya disiplini arasında benzerlikler kurulmakta; tasarım süreci ile analogik düşünce biçimi çakıştırılmakta ve sembolleşme noktasında sınırları ortadan kaldırmaktadır.

Parametrik tasarımda belirlenmiş değişkenlere bağlı kalınarak ürün biçimine yön verilmektedir. Algoritmik tasarımda ise belirli parametrelerin yüklendiği bilgisayar algoritması, tasarımı bu parametrelerle tesadüfi olarak şekillendirmektedir. Biyomorfik biçim verme algoritmik tasarımda sık rastlanılan bir yönelimdir. Parametrik/algoritmik tasarım yöntemleri ile standart biçimin ötesine geçilmekte; form değil, formu düzenleyen değişkenler tasarlanmaktadır.

- *Kişiye Özel Tasarım / Üretim*

Günümüzde gelişen teknoloji ile birlikte 'kişiye özel tasarım ve üretim' kavramları öne çıkmakta, Hızlı Prototipleme ve Stereolithography gibi üretim yöntemleri kullanıcının tasarım sürecine giderek daha çok dahil olmasını sağlamaktadır. Bilgisayarlar üzerinde kurulan yazılımlarla şekillenen kişiye özel üretilmiş objelere bugün pek çok sergide ve fuarda rastlanmaktadır. 2007 yılında Berlin'de düzenlenen Digitalability sergisinde izleyiciler Hızlı Prototipleme makinelerinde kendilerine özel plastik objeler ürettirmişlerdir. Benzer şekilde 1.Uluslararası İstanbul Tasarım Bienali'nde üç boyutlu fotoğraf çekebilen bir lazer tarayıcı ve prototipleme makinesi ile izleyicilerin minik heykelleri yapılmıştır. (Şekil 3.146)



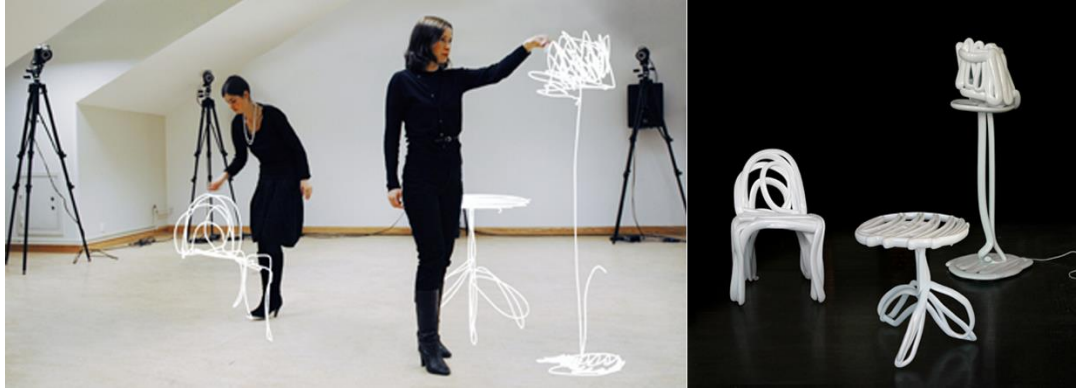
Şekil 3.146.1.İstanbul Tasarım Bienali'nde izleyicilerin yaptırdığı heykeller, 2012

Kişisel parametrelerle üretilen ilk mobilya örneklerinden olan 'Sinterchair'de kullanıcının favori müziği, sevdiği yazarı, filmi gibi tercihlerinden yola çıkılarak bir veri tabanı oluşturulmakta; bu bilgiler sandalyenin strüktürünü oluşturan değişkenler olarak bilgisayara yüklenmekte ve mobilya Selective Laser Sintering yöntemiyle üretilmektedir. Alman tasarım ekibi Vogt+Weizenegger, kullanıcı ile birebir ilişki içinde yürüyen ve bir gün içinde tamamlanan bu tasarım/üretim sürecini PLAN-A Fabrikası olarak adlandırmıştır. Bu proje, gelecekte mobilyanın kişisel imlerle sembolleşme noktasında ne yöne gidebileceğini gösteren ipuçları taşımaktadır. (Şekil 3.147)



Şekil 3.147. Vogt + Weizenegger, 'Sinterchair', 2002

Günümüz teknolojilerinin sunduğu imkanlar mobilyanın yapı, karakter ve üretiminde değişimler meydana getirmekte; tasarım sürecinin bir parçası olan kişisel deneyim, hareket gibi kavramlar, tasarımlara deneysellik, ifade ve doğaçlama gücü katmaktadır. Bunun bir örneği olan 'Sketch Furniture' serisi, İsveçli tasarım firması Front Design tarafından Japonya'da geliştirilmiş bir yöntemle 2005 yılında üretilmiştir. El eskizlerini somut nesnelere dönüştüren bu yöntemde, havada özel bir kalem ile yapılan hareketler Hareket Yakalayıcı (Motion Capture Video Technology) tarafından kaydedilerek üç boyutlu bilgisayar modelleri haline getirilmektedir. Daha sonra Hızlı Prototipleme tekniği ile üretilen bu nesneler getirdikleri farklı biçim dili ve estetiğe ek olarak yeni bir deneyim modeli de oluşturmaktadır. (Şekil 3.148)



Şekil 3.148. Front Design, 'Sketch Furniture', 2005

Standartlaşma yerine kişiselliğin ve kendini ifade etmenin tercih edildiği günümüzde, sayısal üretim teknolojileri ile mobilyada bireysel imlerin programlanması mümkün olmaktadır. Bu noktada, tasarımcının teknolojinin imkanlarına hakim olma düzeyi önem taşımaktadır. Pek çok tasarım alternatifine imkan veren sayısal üretim teknolojileri, tasarımcının elinde biçim kazanmaktadır. Hızlı Prototipleme ile objeler tek parçadan üretildiğinden, tasarımcının yapım süreci ile ilişkisi azalmakta; ancak bilgisayarla ilişkisi artmaktadır. İleride tasarımcının değil, kullanıcının final formunu verdiği, alternatifler arasından seçtiği mobilyaların artacağı düşünülmektedir. Tasarımcı ise kullanıcıya bu ihtimalleri sunan kişi olacaktır.

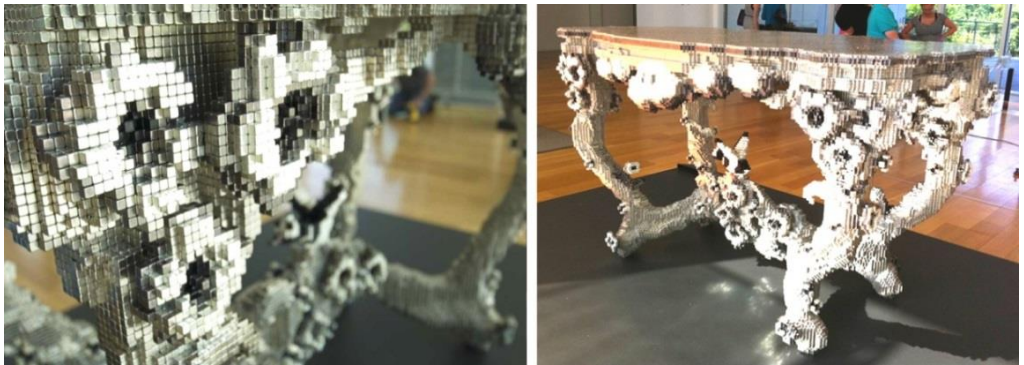
Hızlı Prototipleme teknolojisinin günümüzde pahalı olması nedeniyle kişiye özel üretimler henüz çok yaygınlaşmamıştır; ancak gelecekte artan kullanım oranına paralel olarak daha ekonomik koşullarda yapılacağı düşünülmektedir. Günümüz tasarımcıları, gelişen sayısal teknoloji araçlarının temsil ve üretime bağlanan süreçlerde sağladığı imkanlarla kavramsal ve biçimsel çerçeveyi kurma noktasında sınırsız olanağa sahiptir. Sketch Furniture örneğinde görüldüğü gibi teknoloji tasarımlara ifade ve doğaçlama gücü katarak deneysellik eyleminin sınırlarını genişletmektedir. Fractal Table örneğinde

ise teknolojinin getirdiđi imkanların çok daha karmaşıđı geometrik formları biçimlendirmede kullanılabildiđi görölmektedir. Temsil ve üretilebilirlikteki sınırlar azaldıkça, biçime konulacak tanımlar da genişlemekte, serbestleşmekte ve deneyselleşmektedir. Buna bađlı olarak tasarımlar, çođunlukla örnek, sembol ve metafor gibi kaynaklardan alınan biçim, fonksiyon ya da fikirlerle tasarlanmaktadır.

3.2.1.2. Sayısal Biçim Dilinin Yeni Semboller Oluşturmaya Etkisi

Günümüzde sayısal teknolojilerin mobilya biçimleri üzerindeki bir etkisi de bilgisayarda kullanılan çizim programlarıyla hayatımıza giren formlardır. Bugün çođu tasarımcı mobilyalarını iki ve üç boyutlu programlarda modellemekte; bu ise onların sembol arama sürecinde sanal ortamın sunduđu biçimlerden etkilenmesine yol açmaktadır. Farklı çizgi-yüzey göstermeleri (wireframe, piksel, grid sistem) ve komutlar (lathe, extrude, boolean) bilgisayar biçim dilinde tasarımcıya esin kaynađı olan öğelerden bazılarıdır.

Piksellerden hareketle tasarlanmış ‘Digital Matter’ ve ‘Pixel’, bilgisayarın getirdiđi biçim diline gönderme yapan sembolik mobilyalardır. (Şekil 3.149 ve Şekil 3.150) Joris Laarman Laboratuvarı, Atlanta High Museum’da gerçekleştirdiđi ‘Digital Matter’ adlı enstalasyon için Rokoko Dönemi motiflerini taşıyan bir konsolun dijitalize edilmiş modelini yapmak üzere bir robot geliştirmiştir. Rhino bilgisayar programında geliştirilen yazılım ve parametrik modellerle tasarlanan; herbiri 3,5 milimetre boyutlarında bir pikseli simgeleyen küplerin üst üste getirilmesiyle üretilen konsol, önceden araba yapımında kullanılan yedi akslı robotik bir kol yardımıyla inşa edilmiştir. Laarman bu çalışmasıyla, günümüzün dijital biçim dilini Rokoko Dönemi’ni anımsatan bir mobilya üzerine giydirerek iki dönem arasındaki karşıtlığa gönderme yapmıştır.



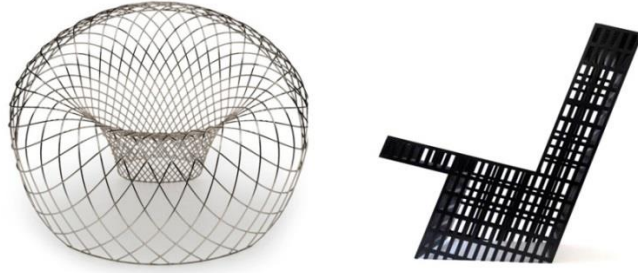
Şekil 3.149. Joris Laarman, ‘Digital Matter’, 2011

WertelOberfell tasarımı 'Pixel', ön yüzü pikseli tropik ahşap görünümünde bir büfedir. Uzaktan doğal ahşap izlenimi veren mobilyaya yaklaşıldığında yüzeyin dijital baskı olduğu görülmektedir.



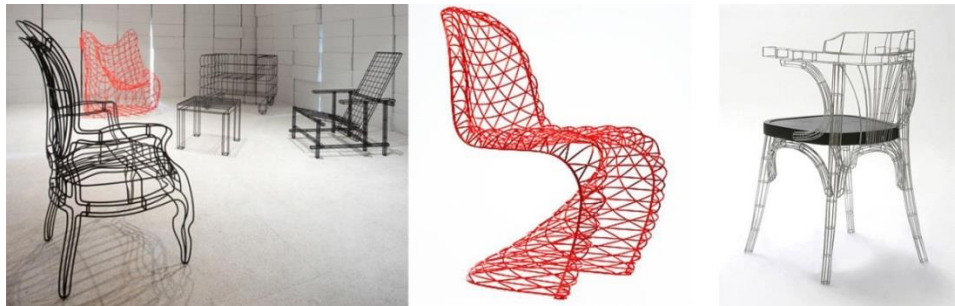
Şekil 3.150. WertelOberfell, 'Pixel', 2009

Çizim programlarının wireframe görüntü özelliğini anımsatan biçimiyle 'Reverb Wire Chair', yalnız yirmi adet üretilmiş bir Brodie Neil tasarımıdır. Benzer şekilde grid sisteme gönderme yapan 'Myrkr Chair' ise, kontrplaktan lazerle kesilmiş parçaların birleştirilmesiyle oluşturulmuştur. (Şekil 3.151)



Şekil 3.151. Brodie Neil, 'Reverb Wire Chair', 2012
ve Christopher Warren, 'Myrkr Chair', 2010

Toplumsal bellekte yer etmiş tasarımları günümüzün dijital biçim diliyle yorumlayan Jan Plechac, 'Icons Chairs' isimli koleksiyonunda mobilyaları wireframe biçimlere indirgemiş ve tel malzeme kullanarak üretmiştir. Aynı yöntem izlenerek üretilmiş bir diğer mobilya ise Jaebom Jeong tasarımı 'Grid Chair'dir. (Şekil 3.152)



Şekil 3.152. Jan Plechac, 'Icons Chairs', 2011 ve Jaebom Jeong, 'Grid Chair', 2009

Pikselize edilmiş bir forma sahip 'Computational Chair', bilgisayar algoritmalarıyla oluşturulan biçim alternatifleri içinden yirmi beş tanesinin seçilmesi ve lamine ahşap malzemeye üretilmesi sonucunda meydana getirilmiştir. (Şekil 3.153)



Şekil 3.153. Philippe Morel, 'Computational Chair', 2004

United Nude'un bir çalışması olan 'Lo Res Project'te mobilyalar, yüzey tarama cihazlarıyla bilgisayara aktarılıp dijital modeller haline getirildikten sonra segment yoğunlukları azaltılmıştır. Nesneleri oluşturan noktaların yoğunluğu azaltıldığında yüzeylerinde kırıklıklar oluşmuştur. Çözünürlüğü düşürülen tasarımlar arasından seçilenler, karbon fiber malzemeye üretilmiştir. (Şekil 3.154)



Şekil 3.154. United Nude, 'Lo Res Project', 2010

Çözünürlüğe gönderme yapan bir diğer çalışma ise 'Lo-Res Chair'dir. Tasarımcı Guido Ooms, günümüz koşullarının insanları hız ve kalite arasında seçim yapmaya zorladığını, bilgisayarla çalışırken hız için genellikle daha düşük çözünürlüklerle çalışıldığını söylemiştir. Nesneleri daha basit biçimlere indirgeyen bu işlemi Ooms, bir oturma elemanı üzerinde uygulamıştır. (Şekil 3.155)



Şekil 3.155. Guido Ooms, 'Lo-Res Chair', 2002

Bilgisayar programlarındaki komutlardan yola çıkarak tasarımlarını biçimlendiren Sebastian Brajkovic, 'Lathe' serisinde hem geçmişe ait formlara gönderme yapmakta; hem günümüz teknolojisinin getirdiği biçimlerden yararlanmaktadır. (Şekil 3.156)



Şekil 3.156. Sebastian Brajkovic, 'Lathe' serisi, 2007

Jeroen Verhoeven, 'Cinderella Table' isimli tasarımında 17. ve 18. yüzyıl stillerini günümüz CAD/CAM teknolojisi ile yorumlamıştır. Verhoeven, bilgisayar ortamında çizgisel olarak basitleştirdiği Chippendale bir sehpayı ve Mobius tüpünü üç boyutlu modelleme programının lathe komutuyla birleştirmiş, mobilyanın dış hatlarını farklı açılarda bir araya getirmiş, iki boyutlu çizimlerden üç boyutlu bir form elde etmiştir.

Sanal ortamda yedi yüz kırk parçaya dilimlenen form CNC lazer kesim makineleriyle kesilmiş; sonra bu parçalar bir araya getirilmiştir. (Şekil 3.157) Verhoeven bilgisayar teknolojilerini 'modern zanaatlar' olarak değerlendirmekte ve tasarımlarındaki el işçiliği ile bitirilmiş etkisini önemsemektedir. (URL-34)



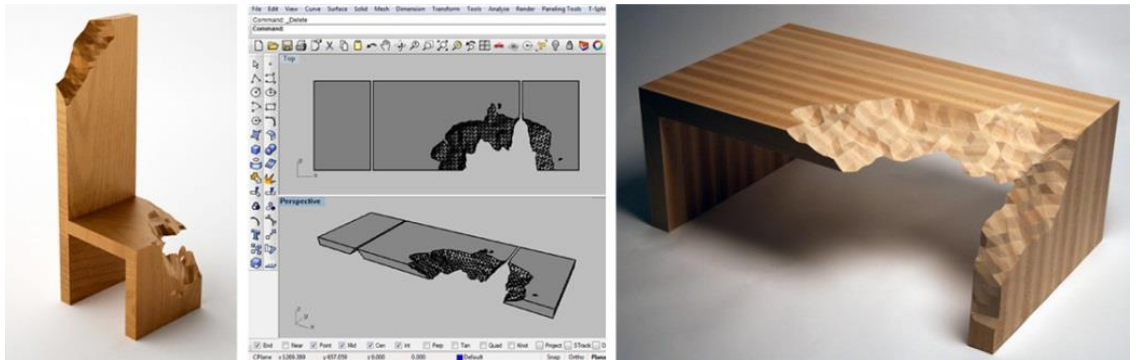
Şekil 3.157. Jeroen Verhoeven 'Cinderella Table', 2005

Radi Designers tasarımı 'Whippet Bench', üç boyutlu modelleme programlarının extrude komutuyla oluşturulmuş ve poliüretan kaplı ahşap malzeme ile üretilmiştir. (Şekil 3.158)



Şekil 3.158. Radi Designers, 'Whippet Bench', 1998

'Digital Decay' isimli tasarımıyla dijital yapım süreci ve doğal malzeme arasındaki ilişkiye dikkat çekmek isteyen Zachary Eastwood-Bloom, ahşap mobilyaları CNC makineleriyle delmiş/işlemiş ve kısmen işlevsizleştirmiştir. Kesim işlemi sonrasında ortaya çıkan düzensiz/poligonal formlar, dijital biçim diline ve çürüme kavramına gönderme yapmaktadır. (Şekil 3.159)



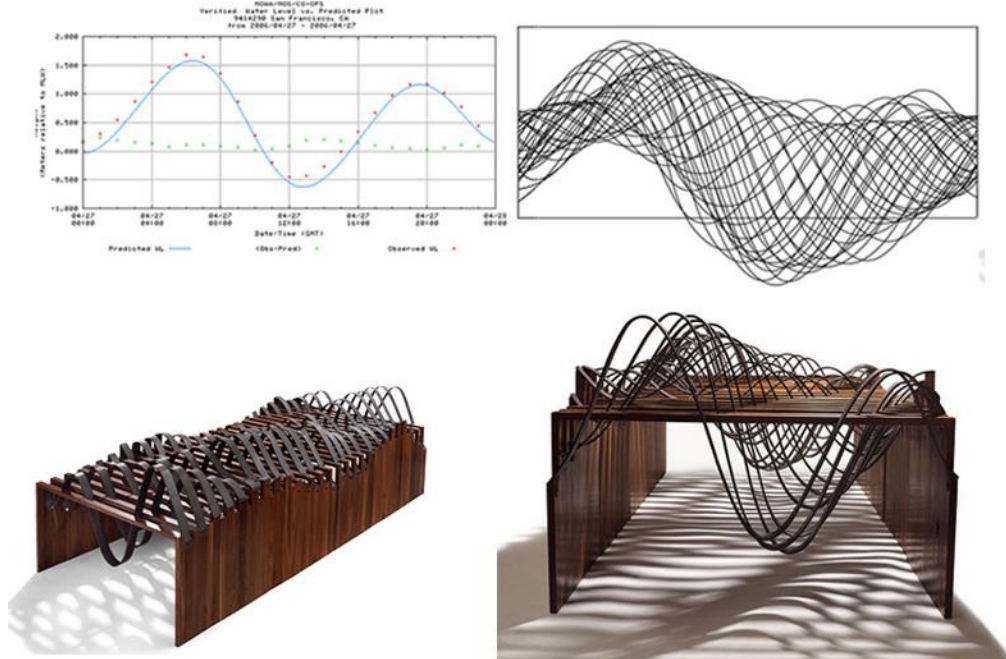
Şekil 3.159. Zachary Eastwood-Bloom, 'Digital Decay', 2011

Boolean komutundan yola çıkılan 'Cutline' serisinde mobilyalar köşe noktalarından kesilmiş ve içleri görünür hale getirilmiştir. (Şekil 3.160)



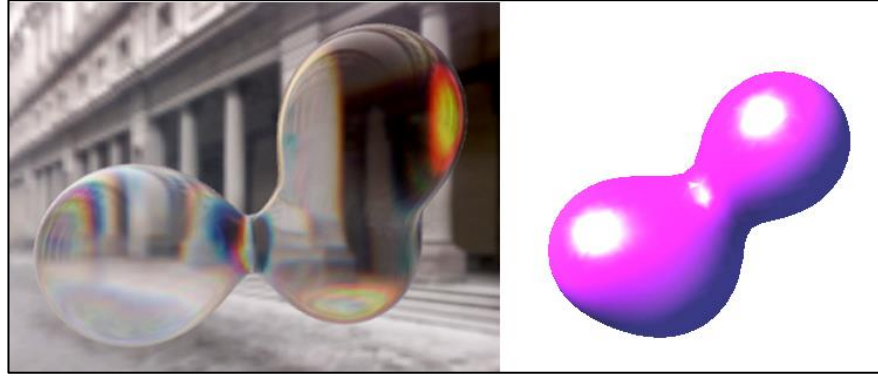
Şekil 3.160. Alessandro Busana, 'Cutline', 2012

Geçmiş zaman, doğa ve çevre ile ilgili araştırmalara kaynak gösterilen istatistiklere ait grafikleri bilgisayar ortamında görselleştirerek mobilya heykellerinde kullanan Adrien Segal, bilimsel/rasyonel verileri, algılarla duyumsanan form ve malzemelere dönüştürerek insan-doğa ilişkisine farklı bir yorum getirmektedir. Bu yöntemle üretilmiş olan 'Tidal Datum Table', Segal'ın 2006 yılının nisan ve mayıs aylarında San Francisco Koyu'ndaki gel-gitlerin ölçüm grafiğinde bulunan eğrilerden yola çıkılarak oluşturulmuştur. Sanatçı istatistikte bulunan eğrilerden hareketle çelik çubukları bükmüş, bunları ahşap bir masa çerçevesinin içine yirmi dokuz günlük bir periyodu yansıtabilecek biçimde sırası ile dizerek yerleştirmiş ve bilgisayar kullanımıyla gelen biçim dilini yorumlamıştır. (Şekil 3.161)

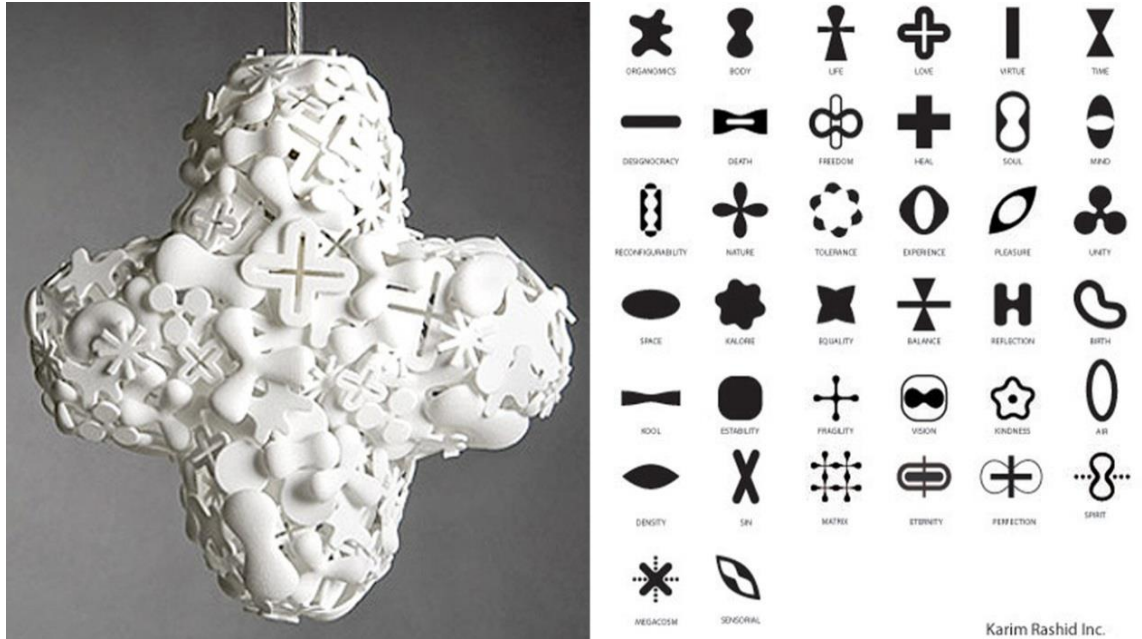


Şekil 3.161. Adrien Segal, 'Tidal Datum Table', 2007

Teknolojik olanaklar, tasarımcılara yeni formlar geliştirme ve üretme noktasında yol gösterici olurken, kişisel bir üslup ve biçim dili oluşturmalarına da yardımcı olmaktadır. Tasarımlarında teknolojiden, üretim yöntemlerinden ve bilgisayar programlarından esinlendiğini söyleyen Karim Rashid'e göre 'Günümüzde gelişen imkanların, bilgi-iletişim çağının ve yaşam temposunun etkisiyle insanlar, çevrelerinde kolay algılayabilecekleri, işlevsel ve estetik olarak deneyimleyebilecekleri objeler aramaktadır.' (URL-35) Sembollerden oluşan bir alfabe tasarlayan Rashid'e on beş sene önce kullandığı Metaball adlı bilgisayar programı ilham vermiş; tasarımcı sayısal ortamda ürettiği ve tasarımlarında kullandığı formlar için 'Blobject' tanımını getirmiştir. (Şekil 3.162) Rashid, bu alfabede bulunan sembollerden oluşan 'Cross Hanging Light' isimli tasarımını Hızlı Prototipleme yöntemi kullanarak meydana getirmiştir. (Şekil 3.163)



Şekil 3.162. Metaballs programında biçim üretimi



Şekil 3.163. Karim Rashid, 'Cross Hanging Light', 2011

Günümüz teknolojilerinden hareketle gelecek vizyonunu açıklayan tasarımcı Joris Laarman'a göre, 'Gelecekte, her yere dijital fabrikalar açılacak; herkes kendi mobilyasını kendi istediği gibi ürettirebilecektir.' Karim Rashid'e göre 'Tasarım ve üretim nasıl ayrılmazsa, teknoloji ve sanat da ayrılmaz bir bütün halini alacaktır. Dijital üretimde orijinal, sanat, zanaat kavramları yoktur. Gelecekte her fikir uygulanabilecek, artistik özgürlük ve sınırsız ifade gücü olacaktır.' Tüm bu örnekler göstermektedir ki, kültürel, ekonomik, teknolojik gelişmeler tasarımda estetiği öne çıkarmakta ve kişisel ifadeyi güçlendirmektedir. (Postrel 2003, syf.39)

Sayısal üretim teknolojileri, giderek artan tasarım ve üretim kapasiteleriyle tasarım sürecinde düşünce ile ürün arasında aracılık ederken, kullanıcının bedensel-zihinsel sınırlarını genişletebilmesine katkıda bulunmakta, tasarımcının fiziksel/kavramsal yeteneklerini ve kapasitesini artırıp zenginleştirmekte, mobilya tasarım süreçlerine yeni yöntem, form ve strüktür biçimleri katmakta, tasarımcıya daha serbest bir çalışma ortamı sağlamakta ve fikirlerini geliştirme şansı vermektedir.

Parametrik/algortmik tasarımlar, biyolojiye gönderme yapan strüktürler, geçmişte yapılması mümkün olmayan formlar, inşa edilemez gözüken karmaşık geometriler günümüz üretim teknolojileri ile kolaylıkla üretilmektedir. Artık tasarımların başlangıç noktasında standart bir biçim bulunmamakta, dijital ortamda uygulanabilirliği olan her tasarım bileşeni tasarım kurgularında yer almaktadır.

Hızlı Prototipleme gibi teknolojilerin yaygınlaşması ile tasarımda Kendin Üret felsefesinin yeni boyutlara taşındığı görülmektedir. Artık bireyler bilgisayara yükledikleri veriler doğrultusunda tasarımlarını biçimlendirebilmektedir. Yüksek düzeyde kişiselleşmiş ve bir örneği daha olmayan mobilyalar kullanıcılar tarafından daha fazla tercih edilebilmektedir.

Bunun yanında, tasarımda temsil ve üretim aşamalarında kullanılan bilgisayar programları, yeni estetik algıları da beraberinde getirerek mobilya biçimleri üzerinde etki etmektedir. Tasarımcının bilgisayar ekranında çizim yaparken gördüğü herhangi bir formu mobilya üzerinde kullanmak istemesi yeni sembolleri tasarım literatürüne sokmaktadır.

3.2.2. Malzeme Seçeneklerinin Sembolleşmeye Etkisi

Teknolojik ilerlemenin tasarım etkinliğiyle uzlaşabilmesi malzemenin olanaklarıyla mümkündür. Geçmişte taşıyıcı gövde gözüyle bakılan ve getirdiği zorunluluklarla tasarımı şekillendiren malzemenin mobilya ile ilişkisi gelişen teknoloji ile dönüşmekte; günümüzde malzeme ona anlam yükleyen tasarımcının ifade gücü ile şekillenen ve tasarımda biçim dilini belirleyen bir araç haline gelerek mobilyanın sembolleşmesine etki etmektedir.

Malzeme konusunda içinde bulunduğumuz çağda büyük ilerlemeler olmuştur. Sanayi Devrimi kömür, demir ve çelik gibi maddelerin yeni yöntemlerle üretimi sayesinde gerçekleşmişken; bilgi toplumunda bir çok yeni malzeme seçeneği gündeme gelmiştir. Ancak bilgi toplumunun yeni malzemeleri, doğrudan elde edilen maddeler değildir; çeşitli teknolojilerle meydana getirilen kompozit malzemelerdir. Bunların getirdiği avantaj ve özgürlükler, doğal olanın yerini alan pek çok yapay malzemenin, mobilyanın taşıyıcı strüktüründen yüzey kaplamasına kadar her alanında kullanılmaya başlanmasına sebep olmuştur.

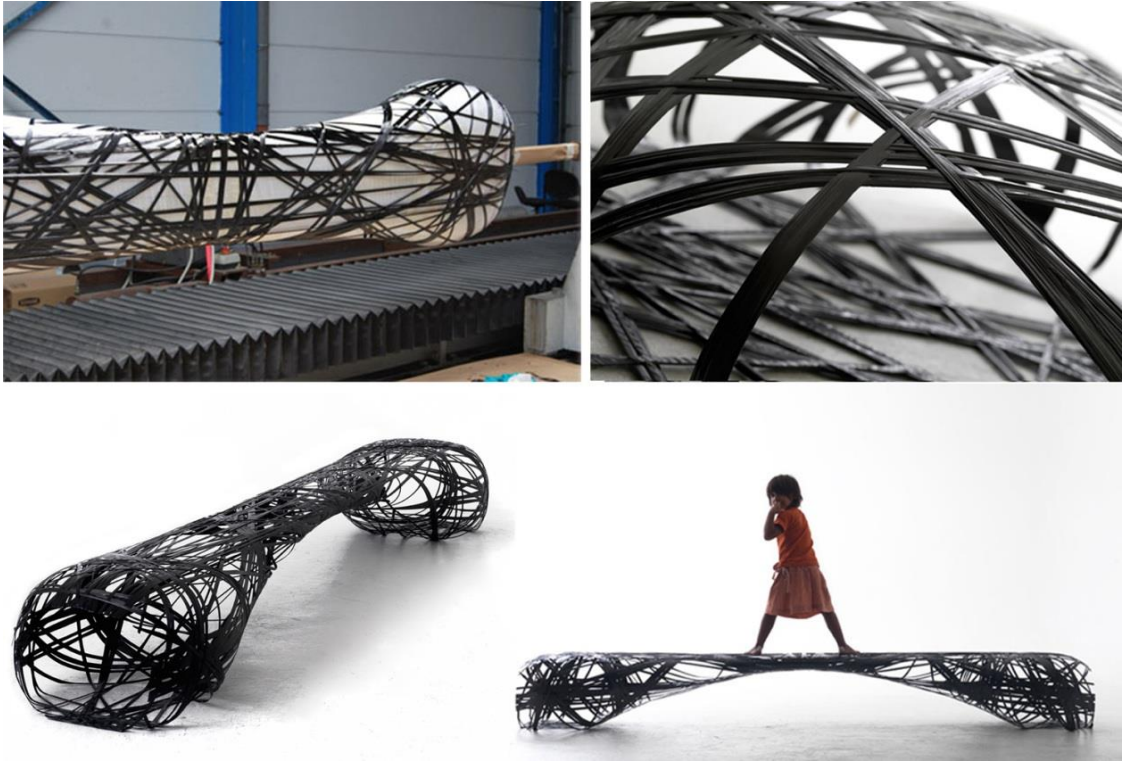
Kompozit malzeme, iki veya daha fazla birbirinden farklı özelliğe sahip malzemenin birleştirilmesiyle oluşmakta; bunlar kompozite yeni özellikler katarak birlikte çalışmaktadır. Birinci malzeme, bağlayıcı olarak daha güçlü ikinci malzemenin lif ve parçacıklarını bir arada tutmakta; bunun yanında onları gerilimden de korumaktadır. Örneğin, bir fiberglas levhada herhangi bir deformasyon olduğunda içindeki lifler esneyebilmekte ve bu darbeyi kaldırabilmektedir. Böylece levha ince de olsa güçlü hale gelmekte ve aynı zamanda hafif oluşu birçok uygulamada avantaj sağlamaktadır. Kompozit malzemede seçilen bağlayıcı, takviye malzemesi ve üretim şekliyle istenilen özellikler, ihtiyaca göre ayarlanabilmektedir. Seramik, karbon ve metaller bazı özel tasarımlar için bağlayıcı olarak kullanılabilir; örneğin malzeme yüksek derecede ısıya maruz kalacağı zaman seramik, aşınmaya karşı ise karbon kullanılmaktadır. Yeni kompozit malzemelerde, takviye olarak cam liflerinin yanında, daha güçlü ve hafif olması dolayısıyla karbon lifleri de kullanılmaya başlanmıştır; çünkü karbon fiber hem daha güçlü, hem de daha hafiftir. (Bedük, 2006)

Günümüzde tasarımcılara yeni özgürlükler sağlayan kompozit malzemelere örnek olarak hafif ve esnek betonlar, yumuşak/sert metaller, akıllı tekstiller, ışık depolayıp gereğinde yayınlayan camlar, gerilime dayanıklı karbon lifli malzemeler, esnek

seramikler, köpük metaller, ışık yayan plastikler, biçim hafızalı alaşımlar ve daha pek çok malzeme gösterilebilir. Geniş doku alternatifi, uygulama kolaylığı, mukavemet, hafiflik gibi özellikler taşıyan malzeme seçenekleri, tasarımda yeni form ve strüktürlerin oluşmasında etkili olmaktadır. Deneysellik, kompozit malzemelerin getirdiği bir diğer sonuçtur. Tasarımcıların farklı özelliğe sahip bu malzemelerin biçim olanaklarını etüt etmek için yaptığı tasarımlar, mobilyada estetik ve sembol dilinin gelişimine katkı sağlamaktadır. Kullanıcılar ise bu ürünleri işlevsel, estetik ve sembolik özellikleri nedeniyle, ihtiyaçları doğrultusunda tercih edebilmektedir.

- *Yeni Malzemelerin Strüktüre ve Yüzey Yapılarına etkisi*

Malzeme dayanımlarının artırılmasıyla görsel ezberler bozulmakta; bugüne değin alışlagelmiş biçim ve strüktür mantığının ötesine geçen tasarımlar yapılmaktadır. Hafif ancak sağlam malzemelerin beklenilenden ağır yükleri taşımasıyla incelen mobilya kesitleri, görselliğe katkı sağlamaktadır. Yapısı çelikten dört kat daha hafif ama üç kat daha dayanıklı bir malzeme olan karbon fiberle üretilen mobilyalar bu anlamda dikkat çekicidir. 'C-Bench' isimli tasarımında Peter Donders, şerit karbon fiberi sonradan çıkardığı bir nesne etrafında döndürerek çizgisel biçim dili güçlü bir oturma elemanı meydana getirmiştir. (Şekil 3.164)



Şekil 3.164. Peter Donders, 'C-Bench', 2010

Gelişen malzeme seçenekleri, tasarımda kavramsal ve biçimsel çerçevenin kurulması noktasında geniş olanaklar sunmaktadır. Formun olanakları arttıkça tasarıma konulacak sınırlar ve tanımlar da genişlemektedir. Buna bağlı olarak tasarımlar, sembol ve metafor gibi iletişim imleriyle daha kolay ilişkilendirilebilmektedir. Bir mühendislik denklemi olan eğilme momentinden yola çıkılarak tasarlanan 'Carbon Fiber Stealth Table' konunun bir örneğidir. (Şekil 3.165)



Şekil 3.165. John Cherrey, 'Carbon Fiber Stealth Table', 2002

Ağır ve kırılğan bir malzeme olan betona, ince kesitlerle kullanılabilen esnek ve hafif bir yapı kazandırılması, bu malzeme ile mobilya tasarımına yeni form olanakları getirmiştir. Karbon-tekstille güçlendirilmiş betondan üretilen bir oturma elemanı olan 'Spurt', Paulsberg firması için Lars Schmieder tarafından tasarlanmıştır. (Şekil 3.166)



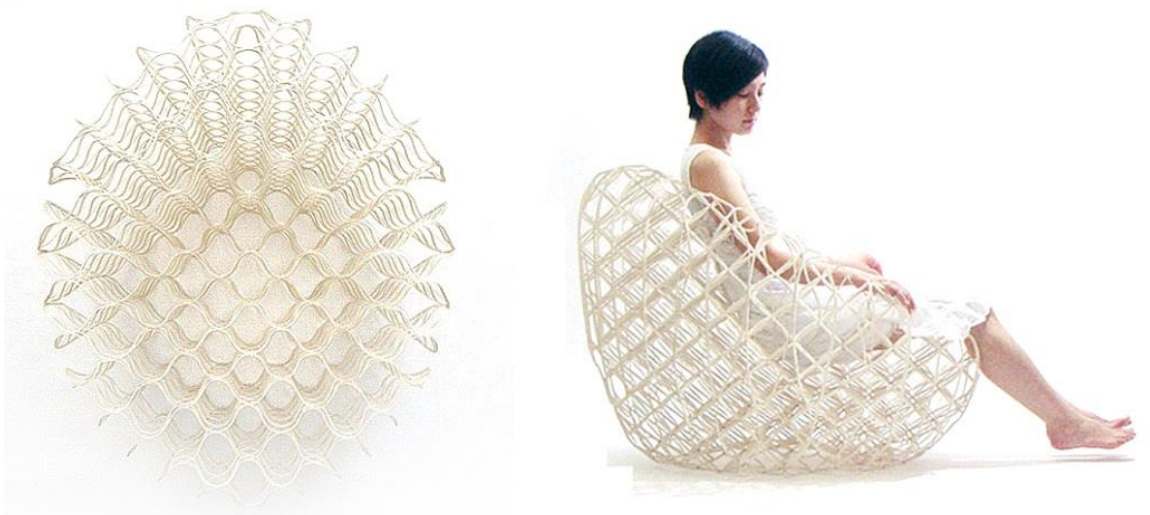
Şekil 3.166. Lars Schmieder, 'Spurt', 2011

Tasarımda malzeme ve detaylar ürünün dayanıklılığını ve güvenilirliğini vurgulayan işlevsel imlerdir. Bir mobilyanın ince kesidi nedeniyle işlevsel olarak 'oturulabilir' mesajı vermemesi, kullanıcıya sağlamlık konusunda güvensizlik hissi yaşatabilmektedir. Bu tür bir etki taşıyan 'Liquid Carbon Bench' isimli tasarımında Loss Lovegrove, karbon fiber malzemenin olanaklarını zorlamış ve ortaya alışılmışın dışında ince kesitli bir oturma elemanı çıkarmıştır. (Şekil 3.167)



Şekil 3.167. Loss Lovegrove, 'Liquid Carbon Bench', 2007

Kimyasal ve/veya fiziksel işlemler sonucu malzemeler, kendi yapılarının çok dışında estetiklere bürünebilmektedir. Ryuji Nakamura tasarımı 'Hechima 4' koltuğunda sertleştirilmiş kağıt malzeme, ızgara biçiminde kesilmiş, kalıplanmış ve katmanlar halinde birleştirilmiştir. (Şekil 3.168)



Şekil 3.168. Ryuji Nakamura, 'Hechima 4', 2008

Değiştirilen yüzey yapısıyla farklı görünüm alan bir malzeme de 'm.bench' isimli oturma elemanında kullanılmıştır. Betona kapitone kumaş görünümü veren patentli bir teknoloji ile üretilmiş olan mobilya, 2007 yılında Grupo Bondi tarafından klasik bir puf formunda tasarlanmıştır. (Şekil 3.169)



Şekil 3.169. Grupo Bondi, 'm.bench', 2007

Kolay biçim alan malzemeler, sayısal teknolojilerin de etkisiyle tasarımda organik ve kompleks formlara yönelimin artmasına neden olmaktadır. İrrasyonel çizgide bir tasarım olan 'Aqua Table' ile Zaha Hadid, suyun damlamasını andıran bir forma gönderme yapmıştır. Taşıyıcı strüktürü lamine poliüretan reçineden olan masanın yüzeyi, kaymaz şeffaf silikon jel ile kaplıdır. Süreklilik gösteren yapıda bir panel duvar sistemi olan Luca Nichetto tasarımı 'Neverending Evolution' ise Corian malzeme kullanılarak üretilmiştir. Devamlılık gösteren yüzeyleri ve asimetric yapıları ile bu tasarımlar, 'hareket' ve 'akış' gibi kavramları vurgulamaktadır. (Şekil 3.170)



Şekil 3.170. Luca Nichetto, 'Neverending Evolution', 2009
ve Zaha Hadid, 'Aqua Table', 2006

Beton bazlı polimer bir malzeme geliştirerek, Hızlı Prototipleme makinelerinde kullanılan toz malzemelere göre %90 daha ekonomik ve sağlam bir malzeme alternatifi üreten Ronald Rael bu buluşunu 'The Seat Slug' isimli tasarımında uygulamıştır. Üç boyutlu modelleme yöntemiyle üretilmiş iki yüz otuz farklı parçanın birleşiminden oluşan mobilyanın organik formu, 2010 yılında Kaliforniya'da keşfedilmiş bir canlı türü olan Flabellina Goddardi'ye ve Japon mozaiklerine gönderme yapmaktadır. (Şekil 3.171)



Şekil 3.171. San Fratello Architects, 'Seat Slug', 2011

Tasarımcılar piyasaya çıkan yeni malzemelerin biçimlendirilme olanaklarını ilk prototipler üzerinde denemektedir. Bu süreçte malzemenin özelliklerine paralel olarak ortaya pek çok kullanım alternatifi de çıkabilmektedir. Eğilebilen, kesilebilen ama oldukça sağlam bir malzeme olan Hi-Macs (Natural Acrylic Stone) ile üretilmiş bir raf ünitesi olan 'The Desaturated Dogmas', Philip Michael Wolfson tarafından tasarlanmıştır. Gareth Neal'ın Hi-Macs kullanarak ürettiği 'Anne Table', köşeli formlara sahip bir konsolun CNC makinesi ile işlenmesiyle meydana getirilmiş; ortaya tarihsel imler taşıyan bir tasarım çıkmıştır. Lucchese Design üretimi mobilyada ise yüzeyin altına LED aydınlatma aparatları yerleştirilerek Hi-Macs malzemenin geçirgenlik özelliği kullanılmıştır. (Şekil 3.172)



Şekil 3.172. Philip Michael Wolfson, Gareth Neal ve Lucchese Design tasarımları

Kişisel üslup ve çalışma stilleri paralelinde tasarımcılar, mobilyalarını değişik biçimlerde sembolleştirmektedir. Günümüzün malzeme, makine ve kalıp teknolojilerinin sunduğu olanakların ise bu noktada rolü büyüktür. Tasarımda üretim olanaklarını boyutsal açıdan zorlayan Thomas Heatherwick, oldukça iri yekpare bir metalden oluşan 'Extrusions' oturma elemanını Asya'da uzay endüstrisi için üretim yapan bir fabrikada bulunan kalıp makinesiyle ürettirmiştir. (Şekil 3.173)



Şekil 3.173. Thomas Heatherwick, 'Extrusions', 2009

Richard Hutten, bulut formuna gönderme yapan 'Cloud Chair' isimli tasarımında nikel kaplı cilalanmış döküm alüminyum malzeme kullanmıştır. Mobilyalarında yuvarlak çizgileri ve küre formunu sıklıkla kullanan tasarımcının bu çalışmasında bulunan dışbükey yüzeyler, farklı algı yanılsamaları yaratmaktadır. (Şekil 3.174)



Şekil 3.174. Richard Hutten, 'Cloud Chair', 2008

Örnekler göstermektedir ki, gelişen malzemeler değişen strüktür ve yüzey yapılarını da beraberinde getirmekte; bu durum tasarımcıları mobilyada yeni biçim arayışlarına itmektedir. Malzemelerin kolay şekillendirilebilir olması ve üretim teknolojilerinin gelişmesi sonucunda tasarımda organik formlara yönelim artmış; güçlenen malzemeler incelen kesitleri getirmiştir. Geniş form olanaklarıyla biçim dilinin sınırlarını zorlayan tasarımlar, günümüzde alışılmadık geometrilere karşımıza çıkabilmektedir.

- *Saydamlık ve Işık Etkisi*

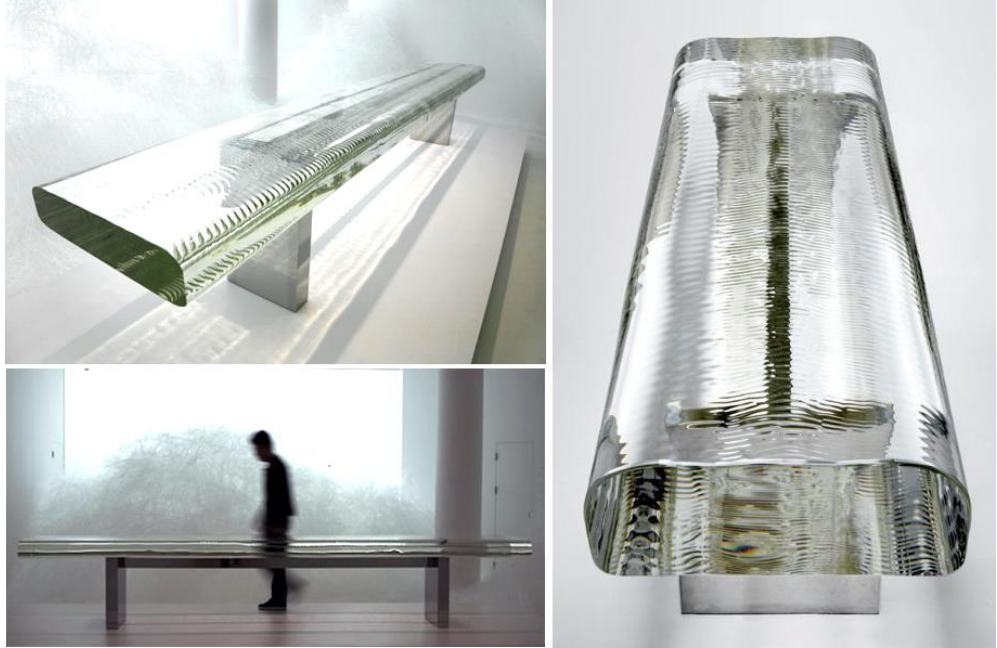
Saydamlık özelliği bugün cam ve plastiğin pek çok türü ile farklı biçimlerde elde edilebilmektedir. Organik kimyanın bir ürünü olan ve günümüz yapay çevresinin önemli bir bölümünü oluşturan plastik, 20. yüzyıl'ın ikinci yarısında yaygınlaşmaya başladığından beri tasarımda biçimi özgürleştirmiş ve yeni bir estetik dilin gelişmesine katkı sağlamıştır. Günümüzde yüzlerce çeşidi bulunan bu malzeme, mobilya tasarımına sınırsız form, renk ve doku alternatifi getirmiştir. Önceleri yalnızca camın bir özelliği olan saydamlık, pleksiglas ve akrilik gibi plastik bazlı malzemelerle sağlanabilmiş; bugün ise kompozit özellik kazanarak çeşitlenmiştir. Hafiflik ve

dayanıklılık özellikleri ile bu malzemeler, mobilya üretiminde cama alternatif olmaktadır. Parlatılmış şeffaf pleksiglas malzeme ile üretilmiş olan 'Liquid Glacial Dining Table', girdap metaforu taşıyan saydam strüktürüyle yüzey karmaşası ve ışık kırılmaları yaratmaktadır. (Şekil 3.175)



Şekil 3.175. Zaha Hadid, 'Liquid Glacial Dining Table', 2012

Gelişen teknoloji sayesinde cam malzeme de eskisinden çok daha geniş olanaklarla biçimlendirilebilmektedir. Tokujin Yoshioka tasarımı 'Waterfall Table', optik camdan kesilmiş 4,5 metre uzunluğunda bir masadır; objenin yüzeyinde kesimden sonra parlatılan dalgalarla suyun hareketine gönderme yapılmıştır. (Şekil 3.176)



Şekil 3.176. Tokujin Yoshioka, 'Waterfall Table', 2006

Hella Jongerius tarafından HSBC Bankası için özel olarak tasarlanan 'Daylight', ahşap bir strüktür üzerinde bulunan iki kat reçine tabakasından meydana gelmiştir. Bunlardan altta bulunanı renkli yüzeylerden oluşmaktadır; üstteki ise daha saydam bir görünüme sahiptir. Gün ışığının değişimine bağlı olarak farklılaşan renkleri vurgulayan bu mobilya, bankanın özel koleksiyonu için üretilmiş sembolik bir tasarımdır. (Şekil 3.177)



Şekil 3.177. Hella Jongerius, 'Daylight', 2011

Malzemede saydamlık etkisi, kimi zaman mobilyada algı yanılsamaları yaratacak biçimlerde kullanılabilir. Genellikle paketlenmede kullanılan şeffaf poliüretan film tabakasının, arkalık ve kolçak görevi gören boru şeklinde elemanlar etrafına giydirilmesiyle oluşan 'Transparent Chair', üzerine oturanda güvensizlik hissi yaratan deneysel bir tasarımdır. Fontunu oluşturan yüzeyin görülmemesi nedeniyle alışılmışın dışında bir estetik yaratan mobilya, Nendo tarafından 2011 yılında üretilmiştir. Saydamlık özelliğinin kullanıldığı bir başka Nendo tasarımı ise ahşap dokusu verilmiş akrilik bir yüzeyi bulunan 'Transparent Table'dır. Bu mobilyada da malzemenin yanılsama yaratacak şekilde kullanıldığı görülmektedir. (Şekil 3.178)



Şekil 3.178. Nendo, 'Transparent Chair' ve 'Transparent Table', 2011

Aydınlatma alanındaki çalışmalar sonucu geliştirilen LED teknolojisinin malzeme ve mobilyalar üzerinde kullanılmasıyla ortaya farklı işlevde ve görsellikte alternatifler çıkmaktadır. İç yapısındaki düşük voltajlı fiber optik kablolar sayesinde aydınlatma özelliği bulunan Luminex malzemenin mobilyalar üzerinde kullanılması bunun bir örneğidir. (Şekil 3.179)



Şekil 3.179. Luminex giydirilmiş mobilya örnekleri

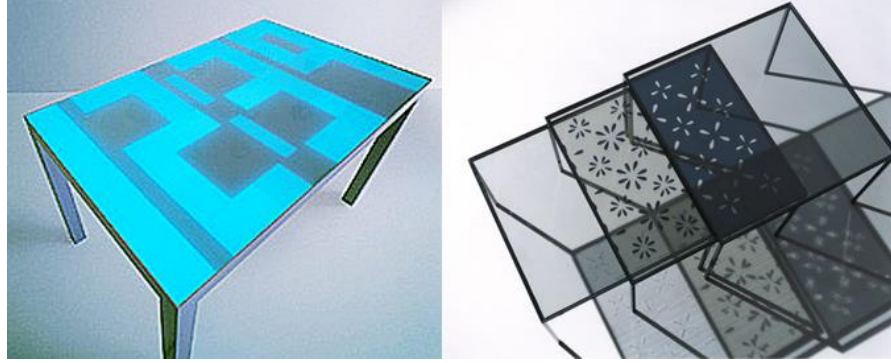
Yüzeyindeki buzlu camın altında bulunan kızılötesi sensörler sayesinde hareketi algılayan 'LED Table', bunu ışıkla görselleştirerek insan-mobilya etkileşimini farklı boyutlara taşımaktadır. (Şekil 3.180)



Şekil 3.180. Because We Can, 'LED Table', 2007

'Time Table', üzerindeki elektronik ışıklı film tabakası dijital saat olarak işlev gören bir sehpa tasarımıdır. Yüzeyi suya dayanıklı olan mobilyada elektronik göstergelerin yanında bulunan kontrol düğmeleri, zaman ayarlı açma-kapama, alarm gibi işlevleri de

yerine getirmektedir. Yüzeyinde film tabakası kullanılan bir diğer tasarım ise Nendo üretimi 'Polar'dır. Sehpaların cam yüzeyine kaplanan polarize film tabakası, ürünler üst üste durduğunda yüzeyde bitkisel motiflerin oluşmasını sağlamaktadır. (Şekil 3.181)



Şekil 3.181. Andrew Liszewski, 'Time Table', 2007
ve Nendo, 'Polar', 2006

Saydam tasarımlara ulaşmak, günümüzde kompozit malzemelerin gelişimiyle kolaylaşmakta; bu maddeler hafiflik ve dayanıklılık gibi özellikleriyle cama alternatif olmaktadır. Bu etkiyi kullanan tasarımcılar mobilyalarını çoğunlukla akışkan maddelerin hareketiyle ilgili metaforlarla veya algı yanılsamaları yaratan formlarda biçimlendirmektedir. Tüm bunların yanında mobilyaların, aydınlatmada kullanılan LED gibi yarı iletken malzemelerle birleştirilmesi, tasarımların görsellik ve işlevsellik bakımından değişik biçimlerde karşımıza çıkmasına neden olmaktadır.

- *Kullanıcı ile Etkileşime Giren Malzemeler*

Günümüzde malzeme, nanoteknolojinin sağladığı imkanlar sayesinde kullanıcı ile etkileşime girebilir, çevre koşullarını değerlendirebilir; bunu görselliği ve eylemiyle ortaya koyarak dışa yansıtabilir hale gelmiştir. 'Akıllı malzeme' olarak adlandırılan bu bileşenler ışık, sıcaklık, basınç, magnetik alan ya da kimyasal bir etki sonucu görüntü, şekil ya da boyut değiştirebilmekte; bu değişimler sonucunda farklı görsel dinamikler oluşturabilmektedir.

Akıllı malzemeler, içindeki algılayıcıların, sinyal süreçleri ve tepkiyi başlatıcı mekanizmalardan oluşan bir sistemde yer almasıyla harekete geçmektedir. Çevreden gelen bir uyarıya diğer malzemeler tepki vermezken akıllı malzemeler tepki vermektedir. Bu tepkiler çevreden gelen uyarının boyutlarına bağlı olarak

değişebilmekte, ardından malzemeler tekrar eski hallerine dönebilmektedir. Gezer, akıllı malzemeleri değişebilirlik özelliğine göre; 'kendini güçlendiren malzemeler, yarı akıllı malzemeler, değişebilen maddeler, şekil değiştiren malzemeler, akışkanlık, renk değişimine uğrayan malzemeler, madde saçan, elektrik üreten, termal yayılım yapan malzemeler' olarak gruplandırmıştır. (Gezer 2008, syf.1-9) Örneğin, renk değiştiren malzemede ısıya duyarlı yüzey kaplamasının termokromik bileşenleri vücut veya oda ısısına göre farklılaşmaktadır. (Şekil 3.182)



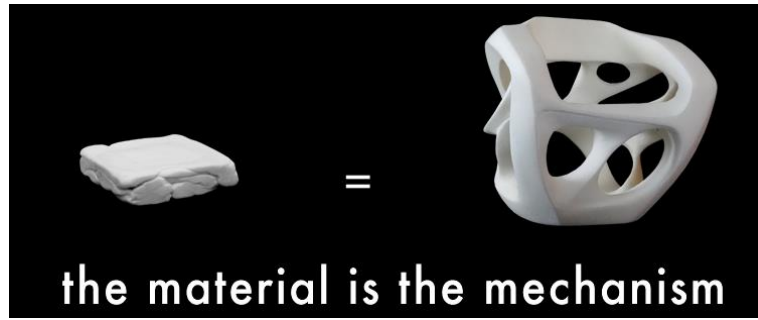
Şekil 3.182. Oda sıcaklığına göre renk değiştiren sehpa

Şekil değiştirebilen akıllı malzemeler iletken, dialektik, piezoelektrik, manyetoreolojik, elektoreolojik özellikleri ile ışık, sıcaklık, basınç, magnetik alan ya da kimyasal bir etkiye bağlı olarak şekil ya da boyut değiştirebilmektedir. Bazı malzemeler şekillerini değiştirip boyutlarını koruyabilmekte; bazıları boyutlarını değiştirip şekillerini koruyabilmekte; bazıları ise her iki parametreyi aynı anda gerçekleştirebilmektedir. Elastikiyet ve dayanım özelliğine sahip sentetik mikrofiber malzemeden üretilmiş olan 'Expandpouf', biçim değiştirerek oturanın şeklini alabilen, kişi koltuğunda ise orijinal şekline dönebilen aktif hafızalı bir oturma elemanıdır. (URL-36) (Şekil 3.183)



Şekil 3.183. 'Expandpouf', 2011

Belçikalı tasarımcı Carl de Smet tarafından geliştirilen akıllı polimer malzeme, sıkıştırılmış bir blok halindeyken hacminin %5'i kadar yer kaplamakta; elektrik verilerek 70 derece Celcius'a ısıtıldığında ise genişlemekte ve kemik formuna gönderme yapan biçimine erişmektedir. Geliştirdiği akıllı malzeme ile 'Noumenon Armchair'i tasarlayan de Smet'e göre, 'Bu teknoloji sayesinde mobilya kurulum süreçleri sona erecektir; çünkü bu malzeme kurulumunu on dakika içerisinde kendisi yapmaktadır.' Tasarımcı malzemeyi neden bir oturma elemanı üzerinde denediğini ise şöyle açıklamıştır: 'Bir sandalye, malzemenin neler yapabileceğini göstermek için iyi bir araçtır. Tasarım ve malzeme üzerindeki strüktürel değişikliklerin kolaylıkla uygulanabildiği tipik bir formdur.' (URL-37) (Şekil 3.184)



Şekil 3.184. Carl de Smet, 'Noumenon Armchair', 2013

Malzemenin bu aktif olma durumu, tasarım endüstrisine sürekli değişen dinamikler kazandırmaktadır. Mobilyalar geliştirilen güncel tasarım yöntemleriyle zengin biçim olanağına kavuşurken, malzeme kendi karakteristik özellikleriyle tasarım süreçlerinde etkin roller oynamaktadır. Termokromik kaplaması sayesinde kullanıcı ile etkileşime giren 'Hotseat', ısı değişimlerini hafızaya alarak yüzeyi üzerinde görselleştiren bir masa ve bank tasarımıdır. (Şekil 3.185)



Şekil 3.185. Jay Watson, 'Hotseat', 2011

Farklı çeşitleriyle birçok işlevi yerine getiren akıllı malzemeler, mobilya tasarımında ürünün çevreye uyum sağlayabilme; oluşan veya oluşabilecek çevresel etkilere karşı kendini yeniden yapılandırabilme potansiyelleri ile görevlendirilmektedir. Yakın gelecekte teknoloji ile ilişki içindeki mobilyalar değişim isteğine daha çok yanıt verebilecektir. Mobilya strüktürel yapıdan, oluşum geometrilerine, teknik edinimlerden nanoteknolojik olanakların tasarıma getireceği yeniliklere kadar insan-çevre etkileşimlerinin bir aracı olacaktır.

3.2.3. Bilişim Teknolojilerinin Sembolleşmeye Etkisi

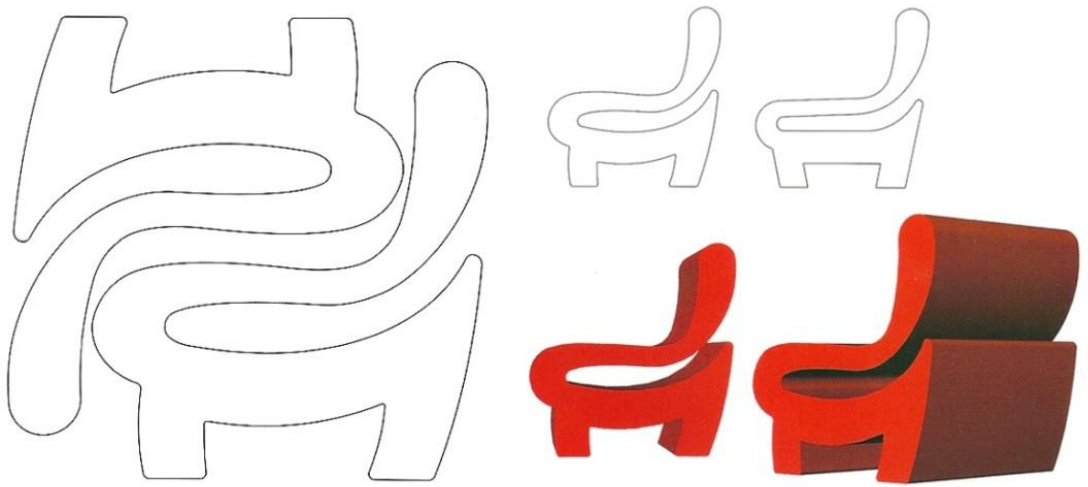
Günümüzde mikroelektronik, fiber optik, dijital ve lazer teknolojisindeki gelişmelerle birlikte iletişim teknolojisi de yenilenmiş, hızlanmış ve daha kaliteli bir hale gelmiştir. Bu ortam, bilginin aktarımı ve arşivlenmesi konusunda daha hassas kayıtlara ve üretim aşamasında kesin sonuçların alınmasına temel oluşturmuştur. Uzak mesafeler yakın hale gelmiş; multimedya, televizyon, internet, sosyal paylaşım siteleri gibi platformlar bilgi paylaşımının kolaylaşmasını sağlamıştır. Enformasyon teknolojileri veya enformatik olarak tanımlanan bu teknolojiler, bilgi-iletişim kavramlarını ifade eden 'bilişim' sözcüğü ile günümüz literatüründe sıkça kullanılmaya başlanmıştır.

Marshall McLuhan, 'Understanding Media: The Extensions of Man' (Medyayı Anlamak: İnsanın Uzantıları) adlı kitabında medyayı 'insanın duyularını, dünyadaki varlığını ve deneyimlerini genişleten, yayan her şey' olarak tanımlamıştır. (McLuhan, 1994) Her türden sözlü, yazılı, basılı, görsel metin ve imgeleri içeren iletişim araçlarını ve ortamlarını kapsayan bir kavram olan medya tanımı içine gazeteler, dergiler, kitaplar, broşürler gibi basılı; televizyon, sinema gibi görsel-işitsel ve radyo gibi işitsel kitle iletişim araçlarının tümü girmektedir. Günümüzde bu kavram içine billboard, internet, cep telefonu gibi yenileri de dahil edilmiştir. 1980'lerde dünya üzerindeki bilgisayarları birbirine bağlayan global bir ağ sisteminin geliştirilmesi ile modern insan hayatına giren internet, bilgi iletimi ile birlikte birçok hizmeti de sunabilen bir platform oluşturmuştur. (Gere 2008, syf.151)

Medya ve bilişim teknolojilerinin yaşam içinde kapladığı alanın genişlemesi ile iletişim dili de değişmiş, söz konusu durum mobilyada sembol dilinin bu değişime paralel olarak farklılaşmasına yol açmıştır. Günümüzde, yeni yaşam alışkanlıkları ile gelişen yeni ihtiyaçlar mobilyaların biçim diline yansiyarak sadece günümüzde anlamlı gelebilecek yeni formların üretimine neden olmaktadır.

İletişim araçlarının görsel ve işitsel boyutta giderek zenginleşmesi sonucu bireysel paylaşımlar artmış, kültürler arası etkileşim hızlanmıştır. İletişim ortamındaki bu değişim tasarımcı-kullanıcı ilişkisini de etkilemiş, tasarımcılar tasarımlarını sosyal platformlara taşıyarak daha fazla kullanıcıyla buluşmayı hedefler hale gelmişlerdir. Toplumun büyük çoğunluğunun dahil olduğu ve 'sanal ortam' olarak tanımlanan platformda öne çıkabilmek adına geliştirilen stratejilerin geçerlilik süreleri giderek kısaltmakta ve bu durum yeni olana yönelimi zorunlu kılmaktadır. (Schifferstein ve Hekkert 2008, syf.333) Sürekli değişim halinde olan bu ortam, tasarımcıları ifade gücü yüksek tasarımlar yapmaya yönlendirmektedir.

İnternet aracılığı ile iletişim alanında kazanılan hız, tasarım ve üretim aşamalarında birbirlerinden uzak da olsalar, kişiler arasındaki diyalog ve tartışmaların zaman kaybetmeden yapılmasını; ilgili çizimlerin iletilmesini sağlamakta ve üretim sürecinin kısaltmasına yardımcı olmaktadır. İki boyutlu olarak çizildikten sonra elektronik posta yoluyla direkt üreticiye gönderilen 'Twirl Lounge Chair' günümüzde iletişimde ve üretimde gelineen düzeye örnektir. CNC kesim makineleriyle blok köpükten kesilen tasarım; üreticiye e-posta yoluyla ulaştırılmış; alet veya kalıp kullanılmadan üretilmiştir. Tasarımın formu, her zaman yinelenebilir ve değiştirilebilir özelliktedir. (Şekil 3.186)



Şekil 3.186. Ronen Kadushin, 'Twirl Lounge Chair', 2004

Bugün tasarımcılar, internet üzerinde kurulan sosyal paylaşım sitelerinde mobilya tasarımlarını sergilemekte; kullanıcılar ise çok miktarda alternatif içerisinde kendilerine uygun olanı seçmek veya araştırma yapmak için gelişen medya ve iletişim teknolojilerinin imkanlarından yararlanmaktadır. Dolayısıyla, sembol tasarımların bu kadar geniş bir yelpazede yer aldığını görmek ancak internetle mümkün olmaktadır. Kişilerin sosyal hayatını, eşyalarını ve beğenilerini internet üzerinden paylaşabiliyor olması, sembol mobilyaların daha geniş kitlelere ulaşmasını sağlamaktadır. Sosyal ağ üzerinden paylaşım, kişilerin sembol mobilyaları bir gösteriş ve statü nesnesi olarak görebilmesine de neden olabilmektedir.

Günümüzde beğenilen pek çok tasarıma Facebook, Pinterest, Instagram gibi internet sitelerinde rastlanılabilmektedir. Aşağıdaki resimde sosyal paylaşım sitesi Facebook üzerinde kurulmuş bir mobilya tasarım portalı olan Be Modern görülmektedir. Portalın şu anda 12,748 üyesi bulunmaktadır. (Şekil 3.187)

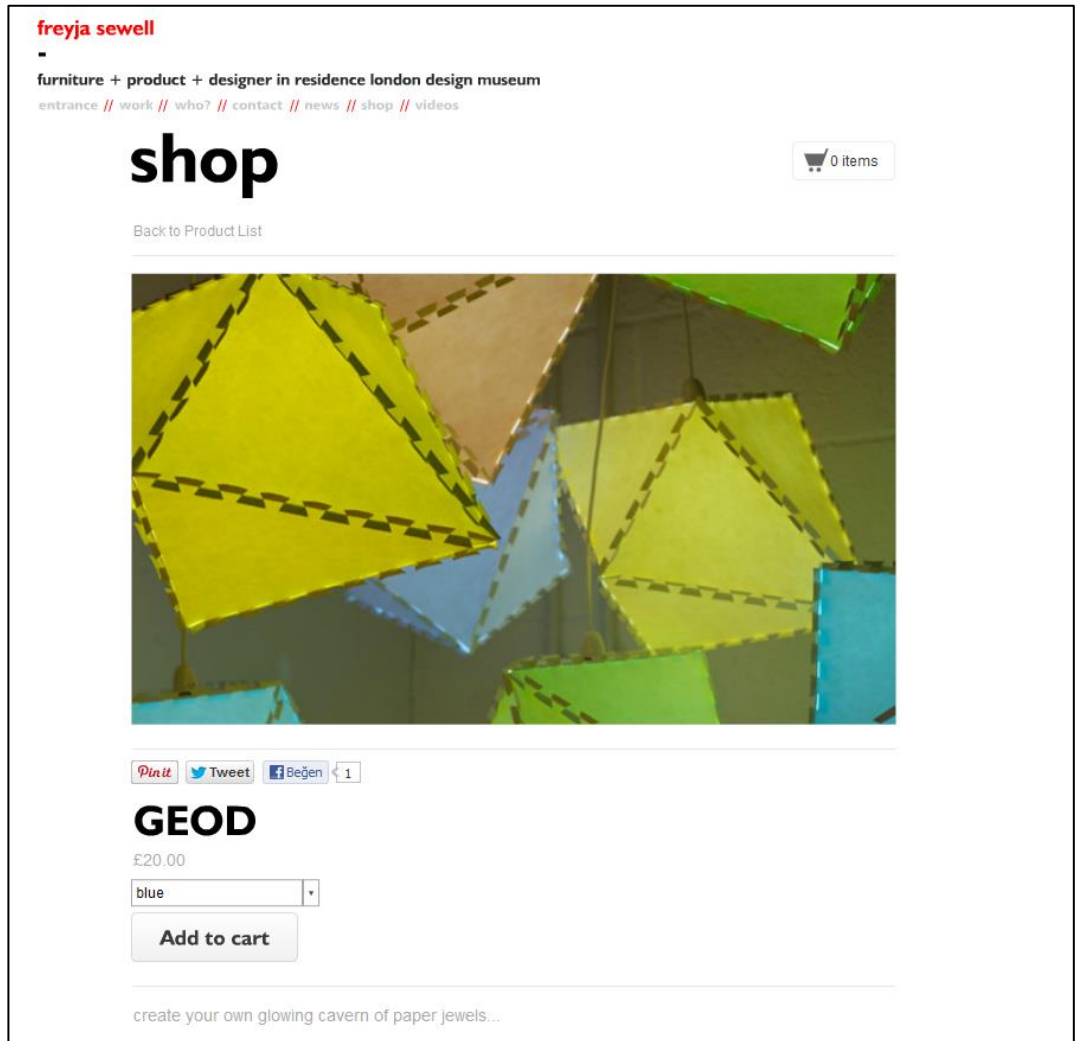


Şekil 3.187. Be Modern internet sayfası, Facebook

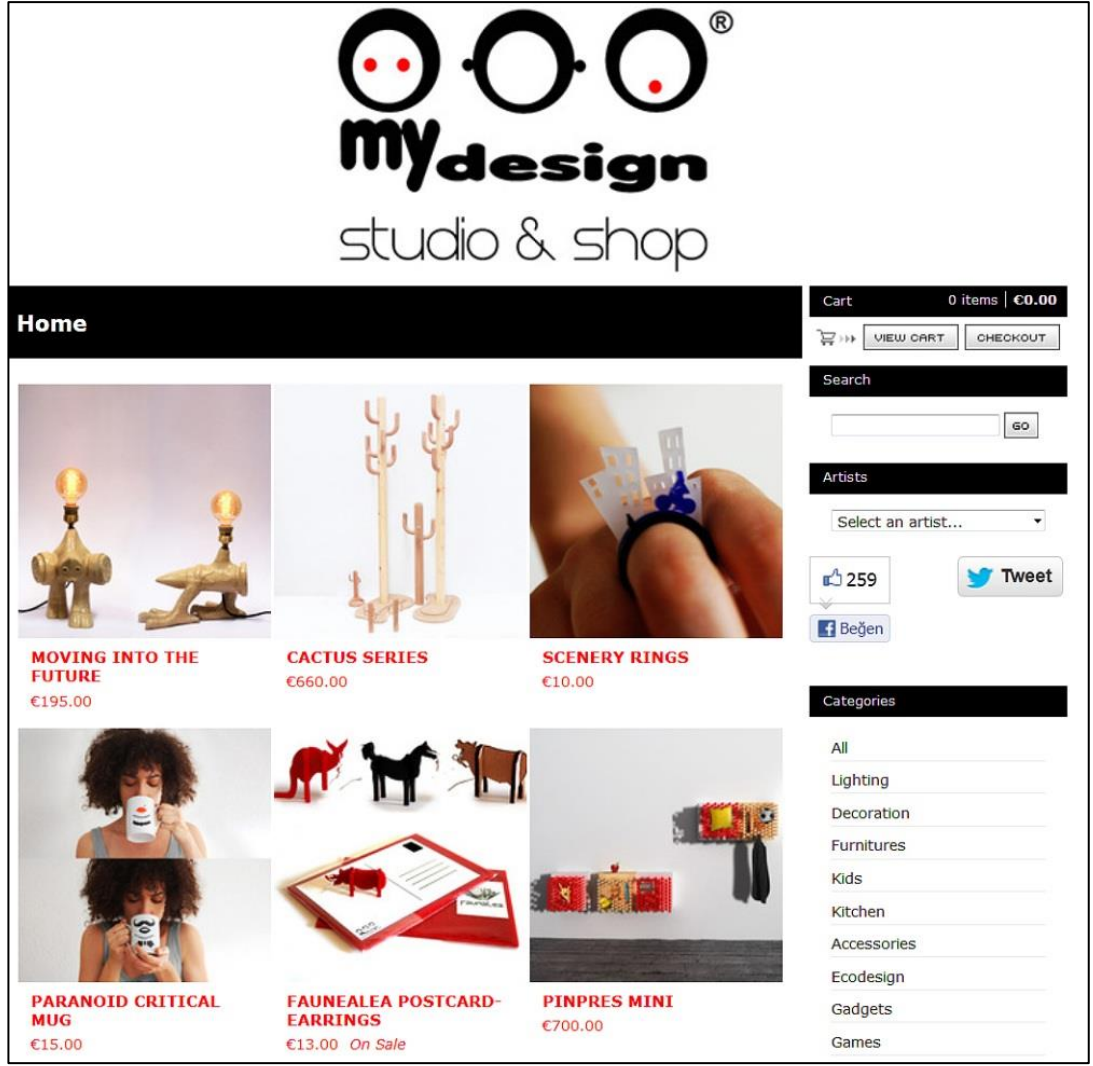
İnternet ve sosyal medya aracılığı ile artan iletişim, orijinal olana, sembol olana ulaşmayı da beraberinde getirmektedir. Tasarımcı siteleri, kullanıcı blogları, alışveriş siteleri ile geniş kitlelere ulaşan mobilyalar, bu sayede daha çok insan tarafından görülür olmaktadır; aynı durum bu siteler üzerinden verilen reklamlar için de geçerlidir. Değişik ve orijinal olanın göz önüne getirilmesiyle birlikte bu tip ürünlere karşı özellikle

üst gelir grubunun isteği artmakta; tasarımlar işlevlerinin ötesine geçen sembolik nesneler haline gelmektedir. Mobilya mağazalarına giderek bulunabilecek olandan fazlası bilgisayar başından artık satın alınabilmektedir. Bu süreçte, kullanıcının ihtiyacı ve bütçesi belirleyici olmaktadır.

Piyasada bulunması mümkün olmayan ürünlere bilgisayar başından erişilebilmesi, satış sürecinin kolay olması, tasarımcı/firma veya satış siteleri üzerinden sipariş verilebilmesi, bunun sonucunda tasarımın mesafeler ne olursa olsun elde edilebilmesi, kullanıcı açısından bu ürünlerin tercih edilmesinde etkindir. Günümüzde çoğu tasarımcının sembol mobilyalarını özel üretim veya prototip olarak hazırladığı ve internet sitesine koyduğu görülmektedir. Mobilyayı almak isteyenler site üzerinden sipariş verebilmekte; bu sayede tasarımlara kolaylıkla ulaşabilmektedir. (Şekil 3.188 ve Şekil 3.189)



Şekil 3.188. Tasarımcı Freyja Sewell'in internet sitesinde bulunan ürün sipariş sayfası



Şekil 3.189. OOO My Design tasarım ve alışveriş sitesinin ürün satış sayfası

Sosyal medya üzerinde malzemeden teknolojiye, tasarımdan sanata hemen her tür konuda araştırma yapmak mümkündür. Tasarımcı internet üzerinde yüklü bu verilerden esinlenerek mobilya tasarımlarını şekillendirebilmekte; akademik paylaşım sitelerinden, malzeme, bilim ve teknoloji sitelerinden, bloglardan, sanal müzelerden, galerilerden ve çağdaş sanat sitelerinden yararlanabilmektedir. Tüm bunlar, kullanıcı olarak sembol olana ulaşmaya, tasarımcı olarak da sembol mobilya tasarlamaya teşvik eden uyarıcılar olarak hayatımıza katılmaktadır.

Medya ortamında mobilyanın sembolleşmesi sinema filmleriyle, dizilerle, yarışmalarla olabilmektedir. Kimi zaman bir yarışma programı, içeriğinde bulunan bir mobilyayı sembol olarak kullanmaktadır. Kimi zaman bir film şirketi, senaryodan yola çıkarak sembol bir tasarım ortaya koymaktadır. Bunun bir örneği olan 'Tron Armchair', Cappelini Firması ve Disney ortaklığında gerçekleşen bir proje için Dror Benshetrit

tarafından üretilmiştir. Dijital ve fiziksel dünyanın çakışmasında geçen Tron filminden yola çıkarak 'dijital bir kaya gibi' tasarladığı mobilyayı Benshetrit, bloklar inşa ederek, dik açılı, keskin ama aynı zamanda titreşen formlarla oluşturmuştur. Kesişen katmanlarla çarpışan kaya parçalarına gönderme yapan mobilyanın yapımında, fiberglas ve polyester reçine kullanılmıştır; tasarım üzerindeki boya efektleri ise fırçayla meydana getirilmiştir. (Şekil 3.190)



Şekil 3.190. Dror Benshetrit, 'Tron Armchair', 2011

Britanya devlet televizyonu olan BBC'nin yayınladığı Mastermind bilgi yarışmasında katılımcıların oturduğu siyah koltuk, aynı zamanda yarışmanın tanıtıcı reklamlarında da kullanılan bir sembol haline dönüştürülmüştür. (Şekil 3.191)



Şekil 3.191. Mastermind, 'The Black Chair'

Amerikan yapımı 'Married With Children', çiçekli bir kanepenin sembol olarak kullanıldığı bir dizi filmidir. Bu mobilyanın merkezinde yer aldığı bir evin içinde geçen dizide, Al Bundy başta olmak üzere karakterler günlük hayatlarını, aktivitelerini, çok sayıda diyalog ve aksiyonlarını bu koltuk etrafında gerçekleştirmektedir. (Şekil 3.192)



Şekil 3.192. Married With Children

Mobilyanın sembol olarak kullanıldığı güncel bir diğer dizi film ise 'Game of Thrones' isimli yapımdır. Burada, Şekil 3.193'te yer alan afişlerde görülen, eritilmiş kılıçlardan oluşan tahtı ele geçirmek için verilen mücadele anlatılmaktadır.



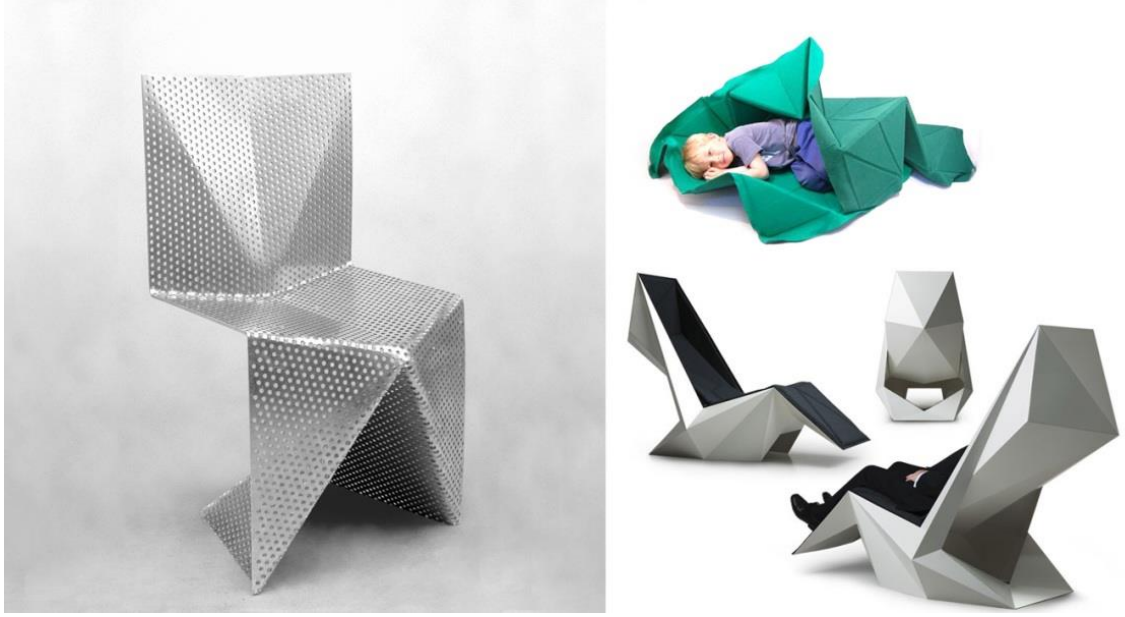
Şekil 3.193. 'Game of Thrones' dizi film afişleri

Günümüzde kitle iletişim araçlarının insan hayatındaki rolünün artmasıyla birlikte mobilyalar, bu teknolojilerle uyumlu sistemlere dönüşmekte ve giderek özelleşen biçimlerde karşımıza çıkmaktadır. Farklı işlevlerin bir araya gelmesiyle çağdaş yaşam tarzı sembollerine dönüşen bu tasarımlar, mekanlaşan özellikleriyle bireysel özel alan ihtiyacına giderek daha çok cevap vermektedir. Müzik dinlemeye yönelik yüksek duyarlılıklı ses sistemiyle, bilgisayar, tablet ve telefon bağlantılarıyla, kullanıcının teknolojiyi deneyimlemesine olanak sağlayan 'Sonic Chair', kullanıcıya mekan içinde mekan oluşturarak sıra dışı bir özgürlük sembolüne dönüşmektedir. (Şekil 3.194)



Şekil 3.194. Holger Fritzlar, 'Sonic Chair', 2008

İletişim teknolojilerinin en önemli katkılarından biri de, bilgi paylaşımıyla oluşan yeni sanal ortamın, uluslararası bir nitelik kazanmasıdır. Artık tasarım tek merkezden değil, birçok merkezden gelişmektedir. Bugün haberleşme cihazları, televizyon gibi araçlar alışkanlıkları ve kültürleri farklı olan toplumları diğer toplumlara tanıtmakta; böylece farklı alışkanlıkların ve tasarımların evrensel boyut kazanmasına neden olmaktadır. Evrenselleşme herhangi bir sistemin veya değerın kendi sınırlarını aşarak yayılımıdır. Evrenselleşme etkisiyle kültürler farklı etkileşimler içine girmekte; ortaya bu kültürlerin sentezinden oluşan bambaşka formlar çıkmaktadır. Origaminin Japonya'da ortaya çıkmış bir katlama sanatı olması, günümüzde ise giderek artan bilgi akışı nedeniyle dünyanın hemen her yerinde bilinmesi ve tasarımlara esin kaynağı olması buna örnek gösterilebilir. (Şekil 3.195)



Şekil 3.195. Origami sanatından esinlenilerek üretilmiş mobilyalar

İnternet ve sosyal paylaşım siteleri sayesinde dünya üzerindeki gelişmeler takip edilebilmekte; insanlar arasında iletişim kurulabilmekte, bilgi paylaşımı yapılabilmektedir. Bu, kişilerin kendilerini daha kolay ifade edebilmesini ve tanıtabilmesini sağlarken, rekabet ortamının ve etkileşimlerin artmasına da neden olmaktadır. Sembolik mobilyalar bu noktada öne çıkabilmekte; sayısız alternatif içinde tercih edilebilir konuma gelebilmektedir.

Gelişen bilişim teknolojileri ile bilginin hızlı iletimi sayesinde küresel sınırlar kalkmış; tasarımcının ve tasarımın evrenselleşmesinin zemini oluşmuştur. İlerleyen teknoloji, mobilyada yeni form üretimi ve yeni kullanım biçimlerinin gelişmesinde belirleyici rol oynayacak; mobilya-sembol ilişkisini değiştirmeye devam edecektir.

4. SONUÇ

Biçim dili; çizgi, renk, şekil, malzeme, doku gibi öğeler yardımıyla bilgiyi bir noktadan diğerine taşıyan ve iletişimi sağlayan bir göstergeler sistemidir. Biçimleri kullanarak nesne-anlam ilişkisini kuran bireyler bu yolla kendilerini ifade edebilmektedir. İletişim amacıyla kullanılan işaretler zamanla belli kavramların taşıyıcısına dönüşmekte, sembol haline gelmekte ve sözsüz bir dil oluşturmaktadır. Bu dilin anlaşılması için ise kişiler arasında ortak bir gösterge birikimine gerek vardır.

Biçim dilini etkin olarak kullanan ‘tasarım’ eyleminde bilgi iletimi, form üzerindeki göstergelerin duyularla algılanarak insan bilincinde çeşitli soyutlamalara ve bireşimlere uğramasıyla gerçekleşmektedir. Tasarımcıların biçimi belirlerken farklı programlar uygulaması sonucu tasarımın pratik işlevi, öne çıkabildiği gibi; estetik-sembolik önceliklerin arkasında da kalabilmektedir. Pratik işlev öncelikli tasarımlarda kullanıcı gereksinimleri birincil rolü oynarken; iletişim öncelikli tasarımlarda estetik ve sembolik imlerin kullanımı ön plandadır.

Tasarıma sembolik anlam verme, gösterge ve metaforlar aracılığı ile mümkündür; bu ise tasarımın kendisinin veya bir parçasının belirgin boyut farklılığı, özel bir biçim, zıt karakterde renk ya da dikkat çekici doku kullanılarak görsel olarak vurgulanması yoluyla gerçekleştirilir. Görüntüsel göstergeler, nesneler üzerinde bulunan biçimsel ipuçlarıdır; kendisi de bir görüntüsel gösterge olan metafora ise biçimlere bilinçli olarak anlam yüklenmektedir. Tasarımda metafor, başka bir biçimi, nesneyi veya olguyu çağrıştıran biçim özelliklerinin oluşturulması ile meydana gelmektedir.

Biçim dili ile iletişim ekseninde incelendiğinde mobilyanın, pratik işleve sahip bir nesne olarak kullanıcıya işlevi ve kullanım alanı ile ilgili bilgi iletmesinin yanı sıra; taşıdığı estetik ve sembolik imlerle, tasarımı kullanan/izleyen kişilerin bilgi ve kültürel birikimine bağlı olarak devreye giren pek çok mesajı da aktardığı görülmektedir. Taşıdığı göstergelerle belirli anlamlara gönderme yapan mobilyalar, dönemsel/mekansal bilgiler taşıyabilmekte, üzerindeki sembollerle tasarımcı çizgisini, felsefesini ve teknik özelliklerini ifade edebilmekte; kültürel, ekonomik ve sosyal açılardan kullanıcıyı tanımlayabilmektedir. Mobilyanın taşıdığı işlevsel ve özelleşen sembollerin örnekler üzerinden değerlendirildiği EK-1A ve EK-1B’de gösterilen tablolar, tez araştırmaları sonucunda oluşturulmuştur.

İletişim boyutuyla ele alındığında mobilyada sembol kullanımının Modernizm'den sonra farklılaştığı görülmektedir. İlk çağlardan beri ait olduğu bölge ve zamanın toplumsal yaşamından izler taşıyan, inanç ve statü ihtiyacı ile bağlantılı amaçlarla biçimlendirilen mobilyanın endüstriyel üretim öncesinde, her döneme özgü sosyal, kültürel ve teknolojik etkenlerle doğal olarak geliştiği; dönemini, tasarımcısını ve kullanıcıyı betimleyen imler taşıdığı, ancak bilinçli olarak belli mesajları iletme üzere sembolleştirilmediği görülmektedir. Modernizm'le birlikte mobilyada iletişim işlevinin farkına varılmış; pratik işlevin üzerine eklenen kültürel anlamlar, imgesel çağrışımlar ve simgesel kodlardan kurulu ikinci bir düzlem kurulmuş, tasarımcılar bu formu sanatsal/felsefi çalışmaları için bir araç olarak kullanmaya başlamışlardır. Bir görüş, düşünce, duygu, mesaj, fikir veya ideolojik yaklaşım bildiren mobilyalar tez kapsamında 'sembolleşen mobilya' olarak tanımlanmış ve incelenmiştir. Bunlar pratik anlamda kullanılabilen mobilya tasarımları olabileceği gibi, kullanım işlevini yerine getirmeyen çağdaş sanat nesneleri de olabilmektedir.

Sembolleşen mobilya örnekleri incelendiğinde görülmüştür ki, tasarımcılar sanatsal ve felsefi görüşlerini bu formlar üzerinden yansıtırken farklı tasarım yöntemlerine başvurmaktadırlar. Sembolleştirmeler 'mevcut mobilyalar' üzerinden yapılabildiği gibi, 'alternatif tasarımlar' olarak tanımlanabilecek mobilyalar üzerinde de programlanabilmektedir. Tasarımcıların mevcut mobilyalara 'başka bir malzeme ile kaplama, boyama, zarar verme, aşındırma, deforme etme, hareket özelliği kazandırma, parça ekleme veya çıkarma, yığma veya biriktirme' yöntemleriyle sembol özelliği kazandırdığı görülmektedir. Alternatif tasarımlarda ise 'boyutların deforme edildiği, benzetme, kopyalama, karikatürize etme yöntemlerinin, fantastik dönüşümlerin kullanıldığı, sıra dışı malzemelerin biçim olanaklarının denendiği' görülmektedir. Mevcut tasarımlar üzerinden veya alternatif tasarım yöntemleriyle sembolleşen mobilyalar, tasarım biçim diline yeni boyutlar katmakta ve tasarım estetiğinin sınırlarını genişletmektedir. Mobilyayı sembolleştirme yöntemlerine ilişkin oluşturulan tablo EK-2'de yer almaktadır.

Sembolleşen mobilyalara günümüzde giderek daha sık rastlanmakta; yaşam koşullarının ise bu durumu desteklediği görülmektedir. Mobilyaların sembolleşmesi sosyo-kültürel, ekonomik ve teknolojik açılardan incelendiğinde -gerek estetik, gerekse felsefi boyutta- yaygın kullanıma ulaşmasındaki etkenler de netleşmektedir.

Günümüz yaşam biçimi içerisinde önemli bir yer kaplayan endüstriyel üretim nesneleri, aynışmayı da beraberinde getirmiş; farklı olmak ve farklı olana yönelmek ise bir ihtiyaca dönüşmüştür. Her sektörde tasarımcılar yeniyi yaratmaya odaklanırken,

kullanıcılar da özgün olanı aramaya başlamışlardır. Bu durum mobilya üretimine de yansımış, değişik biçime ulaşma çabaları sembolik mobilyaların yaygınlaşmasında etkili olmuştur. Sosyo-kültürel boyutta etkileşim tasarımcının sembol oluşturması, kullanıcının sembol nesne kullanması ve bu nesnelerin güncel yönelimlerle ilişkilendirilmesi noktasında olmaktadır.

Tasarımcının kendi adına tasarladığı ürünleri kullanıcıya sunması, kişisel tutumunun bir yansıması olarak sonuçlanırken; belli firmalarla birlikte çalışması öncelikle o firmanın veya firmaların belirlediği tutum ve kriterler doğrultusunda hareket etmesine neden olmaktadır. Bu etkenler sonucu farklı yönelimlerle biçimlenen mobilyalar, sergi veya satış amaçlı olarak piyasada yer bulmaktadır.

Kültürler arası etnik farklılıkları, alışkanlıkları, kullanıcı etkileşim ve davranışlarını, gelenekleri, görenekleri, statüleri, yaş-cinsiyet gibi özellikleri, genel estetik beğenileri, tarihsel imleri ve farklı disiplinleri tasarımları için birer çıkış noktası olarak kabul eden tasarımcılar, ürünün estetik işlevine sembolik boyutu da ekleyerek kullanıcı ile iletişimi güçlendirmeyi hedeflemektedirler. Mobilyalarını kendine özgü yorumlarla ve/veya yöresel, etnik, bölgesel ya da ulusal bir kültürün gösterge ve simgeleri ile biçimlendiren tasarımcı, bu şekilde kendi kimliğini ortaya koyabilmekte, o kültürün anlatımını, tanıtımını, güncel bir yorumunu yapabilmekte, farklı tasarım tanımlarına ulaşabilmekte, global pazarda dikkat çekeabilmekte ve sosyal mesajlar verebilmektedir.

Artan üretim yoğunluğu ve pazar rekabeti, tasarımcıya yeni özgürlükler sunarak biçim çeşitliliğine olanak sağlarken; kullanıcının bireysellik/özgünlük, tasarımla özdeşleşme gibi talep ve arayışlarının artmasına neden olmaktadır. Günümüzde sembolik mobilyaları tercih eden kullanıcılar; ürünü beğenme, estetik bulma, özgürce düzenleyebilme, yeni olanı deneyimleme, tasarımcı felsefesini/çizgisini kendi kimliğine yakın bulma gibi faktörler doğrultusunda seçimlerini yapmaktadırlar.

Sosyal çevreye ve yaşam koşullarına bağlı olarak oluşan güncel yönelimler de dönemin tasarım yaklaşımlarında ve tercihlerinde etkili olmaktadır. Günümüzde bu yönelimlerin ekoloji, çok işlevlilik/esneklik ve teknoloji kullanımı üzerinde yoğunlaştığı görülmektedir. Dünyanın doğal kaynaklarının tükeniyor olması, sürdürülebilir tasarım trendini doğurmuş; pek çok tasarımcıyı malzemenin yeniden kullanımı, geri dönüşümü ve atıkların azaltılması konularında çalışmaya yönlendirmiştir. Küçülen yaşam mekanları için modüler/çok işlevli tasarımlar, yeni kullanım imkanları sunarak kullanıcıya yönelik programlanabilmektedir.

Günümüzde oldukça sık rastlanan bir yönelim de mobilyaların popüler sembollerle, satış odaklı biçimlendirilmesidir. Firmaların daha çok kişinin dikkatini çekmek istemesi, bu tür yaklaşımların temelini oluşturmaktadır. Ekonomi kendini ayakta tutabilmek için yeni pazarlar aramakta ve yeni politikalar üretmekte, bunu takip eden kitleler de giderek daha fazla tüketim ve değişim odaklı yaşamaktadır. Moda, markalar, reklamlar, sloganlar, kimlik çalışmaları, akılda kalma ve satışa yönelik farklılık arayışlarının tamamı söz konusu tüketimi teşvik etmeye yöneliktir.

Tercihlerin netleşmesinde çoğu zaman statü gösterme ihtiyacı da etkili olmaktadır. Yönelinen statü nesnelerinin seçiminde, kişilerin kültür düzeyleri, yaşam stilleri ve beğenileri önemli rol oynamaktadır. Lüks tasarım ve özel üretim kavramları, statü sembolü mobilyalar için belirleyici olmaktadır. Son dönemde lüks tüketime yönelik pek çok firmanın da pazara hakim olmak için sembolik mobilya üretimine öncelik verdiği görülmektedir. Bu tür mobilyaların düzenlenen sergi, medya, fuar ve açık arttırmalarda giderek daha çok ilgi çekmesi piyasayı harekete geçirmekte, bu ürünler özel bir pazar yaratmaktadır.

Günümüzde mobilyanın sembolleşmesinde önemli bir etken de teknoloji ve bilgi-iletişim alanındaki gelişmelerdir. Bilimsel gelişmeler paralelinde hızla ilerleyen teknoloji, mobilyada yeni içerikler ve biçimleme anlayışlarını da beraberinde getirmektedir. CAD/CAM teknolojileri, artan hesaplama ve üretim kabiliyetleri ile tasarım sürecinde fikir ile sonuç ürün arasında aracılık ederken tasarımcının fiziksel-kavramsal yeteneklerini/kapasitesini arttırıp zenginleştirmekte ve daha özgür bir çalışma ortamı sağlamaktadır.

Tasarımda bilgisayar kullanımı, karmaşık geometrilerin tasarlanmasını ve üretilmesini kolaylaştırarak mobilya biçimlerine strüktürel anlamda da etki etmektedir. Geçmişte herhangi bir teknikle yapılması mümkün olmayan çok hassas formlar, bugünün teknolojileri ile kolaylıkla ve kısa süreler içinde üretilmektedir. Artık tasarımların başlangıç noktasında belli bir standart geometri bulunmamakta, sayısal ortamda yaratılabilirliği olan her biçim, tasarım kurgularında rahatlıkla yer alabilmektedir.

Tüm bunlara ek olarak, doğadaki organizmaların büyüme prensiplerinden hareketle geliştirilen yeni bilgisayar yazılımları, tasarımda düzensiz ve tesadüfi bir biçim dilinin yaratılmasına da imkan tanımıştır. Parametrik/algoritmik tasarım sayesinde topoğrafik formlar, iskelet sistemleri, doğal oluşumlar, dinamik form ve strüktür sistematiği, fraktal geometriler mobilya tasarımında kullanılabilmektedir. Son yıllarda olağanüstü hızla gelişen animasyon ve sanal gerçeklikte modelleme; semboller ve metaforlar gibi

kaynaklardan alınan biçim, fonksiyon ya da fikirlerle tasarlama; hareket ve müzik gibi olguları görselleştirmeyi sağlayan araçlar, mobilya tasarım sürecine deneysellik özelliği, ifade ve doğaçlama gücü getirmişlerdir. Tüm bunlar, gelecekte kişiye özel tasarımların ve alternatif tasarım süreçlerinin, standart üretimlerin önüne geçeceği mesajını vermektedir.

Üretimde sınırlar kalktıkça, biçimsel tanımlar da genişlemekte, serbestleşmekte ve deneysel anlayış gelişmektedir. Tasarımcıların çoğu mobilyalarını iki ve üç boyutlu programlarla modellerken kullanmış oldukları tasarım programlarının dilinden etkilenmektedirler. Farklı çizgi-yüzey göstermeleri (wireframe, piksel, grid sistem) ve komutlar (lathe, extrude, boolean) tasarım araçlarındaki sayısal-çizgisel biçim dilinin mobilyalara dönüşmesiyle hayatımıza giren yeni formlardan bazılarıdır.

Teknolojik gelişmelerin bir diğer sonucu ise yeni özgürlükler sunan kompozit malzemelerdir. Gelişen malzeme seçenekleri, esneklik, mukavemet, kolay şekil alma gibi özellikler tasarımcılara kavramsal ve biçimsel bir çerçeve kurma noktasında geniş olanaklar sunmaktadır. Buna bağlı olarak tasarımlar, sembol ve metafor gibi iletişim imleriyle daha kolay ilişkilendirilebilmektedir. Aynı zamanda çevreyi algılayarak ortama uyum sağlayabilen nanoteknolojik malzemeler sayesinde eşya-insan arasında kurulan bağ ve etkileşimler yeni anlamlar kazanmaktadır. Bir çok örnekte de görülebileceği üzere, yeni çıkan malzeme ve teknolojilerin yansıdığı alanların başında mobilya gelmektedir. Geniş biçimlendirilme olanaklarına sahip malzemeler, tasarımcılara bir üslup geliştirmelerinde de yardımcı olmakta; bakış açılarını zenginleştirmektedir. Bunun sonucu olarak tasarımlar, kurgusal, biçimsel ve yapısal anlamda değişmekte; farklı içerik ve biçimlenme anlayışları yeni estetik algıların şekillendiricisi olmakta, tüm bunlar mobilya-sembol ilişkisini güçlendirmektedir.

İletişim araçlarının görsel ve işitsel boyutta giderek zenginleşmesi sonucu bireysel paylaşımlar artmakta, toplumun büyük çoğunluğunun dahil olduğu sanal ortam olarak tanımlanan platformda öne çıkabilmek adına geliştirilen stratejilerin geçerlilik süreleri giderek kısaltmakta ve yeni olana yönelim zorunlu kılınmaktadır. Kitlelere ulaşmak isteyen firma ve tasarımcılar, interneti bir tanıtım ve reklam aracı olarak kullanmaktadır. Sürekli değişim ve gelişim halinde olan bu ortam, tasarımcıları rekabet öncelikli, iletişim değeri yüksek tasarımlar yapmaya yönlendirmektedir. Tasarımcı ve kullanıcı arasında gelişen iletişim dilinin evrenselleşmesi kişiler/toplumlar arasındaki etkileşimi arttırmaktadır. Artan etkileşim sonucu oluşan küreselleşme, her yerde bir benzerini bulmanın mümkün olduğu ürünler arasında sembolik/orijinal olanı ön plana çıkarmaktadır.

İletişim çağı olarak tanımlanan günümüzde mobilyanın, pratik/işlevsel kullanım bağlamından çıkarak; istek, düşünce ve kimlik bildiren, kültürel sembollerle yüklü bir nesneye dönüştüğü görülmektedir. Tasarımcılar, mobilyanın biçim dilini yeniden yorumlayarak bildirilerini aktarmakta; güncel malzeme ve üretim teknolojilerini kullanmakta, deneysel tasarım ve üretim biçimleri geliştirerek kendilerini ifade etmenin farklı yollarını aramaktadırlar. Mobilyalar, markası veya tasarımcı imzası öne çıkan biçimlerde piyasada yer bulmakta; kullanıcı ve koleksiyonerler estetik/değerli bulduğu mobilyalara yönelmekte, statü öncelikli kullanım, sembolik ve estetik işlev giderek daha önemli bir hale gelmeye başlamaktadır. Üretici firmalar da bu güncel gelişmelere kayıtsız kalmamakta, satış faktörünün de etkisiyle vitrinlerinde sembolik ürünlere daha fazla yer vermektedir. Bunun yanında, kullanıcıyı ön planda tutan tasarımlara ilgi her geçen gün artmakta; kullanıcı tasarım ve üretim sürecine giderek daha çok dahil olmaktadır.

Geçmişte ön planda olan malzemeyi kullanım biçimi, işçilik, görsellik ve tasarımda iletişim özelliğine son yıllarda 'deneyim' unsuru da eklenmiş; sanatçılar ve tasarımcılar deneysel kullanıma yönelik mobilyalar üzerinde daha çok çalışmaya başlamışlardır. Yeni deneyimler farklı kullanım biçimleriyle olabildiği gibi, malzemede/formda sıra dışı çözümlerle veya estetik boyutta olabilmektedir. Bu tür mobilyalar şaşırtma, rahatlama, sempati/antipati duyma, beğeni gibi duygular uyandırarak kullanıcılar/izleyiciler üzerinde etki oluşturmaktadır.

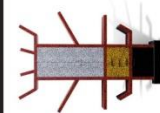
Sonuç olarak, kültürel, ekonomik ve teknolojik gelişmeler tasarımda estetik/sembolik işlevi öne çıkarmakta ve kişisel ifadeyi güçlendirmektedir. Malzeme ve üretim teknolojileri geçmişte yapılması mümkün olmayan mobilyaların üretimini olanaklı kılarak form ve yapıları değiştirmektedir. Semboller yüzeysel süsleme boyutundan uzaklaşmakta; mobilya biçimi, malzemesi, boyutu ve dokusuyla tümüyle bir sembole dönüşmektedir. Mobilya tasarımında kültürel farklılıklara verilen önem, deneyim odaklı tasarım ve çok fonksiyonluluk/sürdürülebilirlik gibi güncel yönelimler, 'stil/tarz odaklı' yaklaşımdan 'insana/problem çözmeye yönelik' tasarıma geçildiğinin göstergesidir. Günümüzde mobilyanın sembolleşmesinde rol oynayan sosyolojik ve teknolojik faktörlerden yola çıkarak oluşturulan tablo, EK-3'tedir.

Bugüne değin yapılan araştırmalar genellikle mobilyanın işlevsel, ergonomik, antropometrik boyutu ve tarihi gelişim süreci üzerinedir. Kimi araştırmacılar oturma eyleminin evrim sürecini statü, yaş, cinsiyet gibi faktörlerle ilişkili olarak incelemiş, insan vücudunun dinamik yapısına dikkat çekmiş ve oturma eylemine ilişkin yeni öneriler getirmiştir. Bazıları sayılı üretim mobilyaların piyasa ile ilişkisini irdelemiş, kimi

araştırmacılar ise özel/seri üretim tasarımların yapım süreci üzerine yoğunlaşmıştır. Ancak yapılan çalışmalar, mobilyanın sembolik boyutunun analizi ve sosyal koşullarla ilişkilendirilmesi noktasında eksik kalmaktadır. Bu araştırma ile, işlevin ötesine geçen boyutuyla öne çıkan sembolik mobilyalar ve günümüz koşullarının mobilyada sembolleşmeye etkisi tartışmaya açılmıştır; aynı zamanda yeni tasarım yöntemleri oluşturma noktasında bu çalışmanın yol gösterici olması hedeflenmiştir.

Mobilyada sembolik yaklaşımların giderek arttığı günümüzde biçim dili ile iletişim ekseninde mobilyanın sembolleşmesi yeni programların öne çıkmasına zemin hazırlamaktadır. Bunlar incelendiğinde, tasarımcılara mobilya tasarımlarında kullanabilecekleri yeni açılımlar oluşturmaktadır. Tez içinde toplanan veriler, ileride yapılacak farklı çalışmalara ve multidisipliner yaklaşımlara altyapı oluşturabilir; felsefe, psikoloji, sosyoloji ve endüstriyel ürün tasarımında konuya özel çalışan kişilerin; akademisyenlerin, araştırmacıların, tasarımcıların farklı yöntemler oluşturması; aynı zamanda kullanıcıların bilinçli tercihler yapması noktasında bir başvuru kaynağı olabilir.

Yakın gelecekte mobilyanın sembolik işlevinin fonksiyonunun önüne geçerek tasarımda yer alacağı; sembolleşme sürecinin teknolojik gelişmelere paralel olarak biçimlenmeye devam edeceği söylenebilir. Bunun yanında, bireyselliğe olan vurgunun öne çıkacağı, mobilyanın tasarımcısı/kullanıcısı ile daha yakın ilişki içine gireceği öngörülmektedir. Mobilya tasarımındaki ve üretimindeki sınırlamalar ortadan kalktıkça kullanıcı deneyimlerinin de önemi artacaktır. Endüstriyel yöntemlerle seri olarak üretilmiş ürünlere karşılık olarak tasarımcıların, kendi imzalarını taşıyan 'özelleşmiş' ürünlerle daha çok karşımıza çıkacağı düşünülmektedir. Sembolik mobilya tasarımlarına olan talebin giderek arttığı göz önüne alındığında; geleceğin mobilyasını tasarlayacak tasarımcılar için öncelikli çıkış noktası: bireysel kimlikleri ifade edebilme özelliğine sahip '**özgün sembolik programlar oluşturmak**' olmalıdır.

TASARIMDA ÖNE ÇIKAN İŞLEVSEL SEMBOLLER			TASARIMDA ÖNE ÇIKAN ÖZELLEŞEN SEMBOLLER					
MOBİLYA	İŞLEVSEL İMLER	MEKANSAL İMLER	TASARIMCIYA AİT İMLER			KULLANICIYA AİT İMLER		
			ÜRETİM	ÇİZGİ	FELSEFE	BİREYSEL KİMLİK	KURUM KİMLİĞİ	TOPLUMSAL KİMLİK
	SANDALYE	İÇ MEKAN	ÜRETİM YÖNTEMİNE İLİŞKİN BELİRGİN BİR SEMBOL BULUNMAMAKTADIR	TASARIMCI ÇİZGİSİNE İLİŞKİN BELİRGİN BİR SEMBOL BULUNMAMAKTADIR	TASARIMCI FELSEFESİNE İLİŞKİN BELİRGİN BİR SEMBOL BULUNMAMAKTADIR	BİREYSEL KULLANICI KİMLİĞİNE İLİŞKİN BELİRGİN BİR SEMBOL YOKTUR	KURUM KİMLİĞİNE İLİŞKİN BELİRGİN BİR SEMBOL YOKTUR	BELİRGİN BİR TOPLUMSAL KİMLİK SEMBOLÜ BULUNMAMAKTADIR
	MASA	DIŞ MEKAN	ÜRETİM YÖNTEMİNE İLİŞKİN BELİRGİN BİR SEMBOL BULUNMAMAKTADIR	TASARIMCI ÇİZGİSİNE İLİŞKİN BELİRGİN BİR SEMBOL BULUNMAMAKTADIR	TASARIMCI FELSEFESİNE İLİŞKİN BELİRGİN BİR SEMBOL BULUNMAMAKTADIR	BİREYSEL KULLANICI KİMLİĞİNE İLİŞKİN BELİRGİN BİR SEMBOL YOKTUR	KURUM KİMLİĞİNE İLİŞKİN BELİRGİN BİR SEMBOL YOKTUR	BELİRGİN BİR TOPLUMSAL KİMLİK SEMBOLÜ BULUNMAMAKTADIR
	SEHPA	İÇ MEKAN	ÜRETİM YÖNTEMİNE İLİŞKİN BELİRGİN BİR SEMBOL BULUNMAMAKTADIR	ZAHA HADİD ORGANİK İRRASYONEL KESKİN ÇİZGİLER	TASARIMCI FELSEFESİNE İLİŞKİN BELİRGİN BİR SEMBOL BULUNMAMAKTADIR	BİREYSEL KULLANICI KİMLİĞİNE İLİŞKİN BELİRGİN BİR SEMBOL YOKTUR	KURUM KİMLİĞİNE İLİŞKİN BELİRGİN BİR SEMBOL YOKTUR	BELİRGİN BİR TOPLUMSAL KİMLİK SEMBOLÜ BULUNMAMAKTADIR
	DOLAP	İÇ MEKAN	ÜRETİM YÖNTEMİNE İLİŞKİN BELİRGİN BİR SEMBOL BULUNMAMAKTADIR	MEMPHIS	POST MODERNİZM	BİREYSEL KULLANICI KİMLİĞİNE İLİŞKİN BELİRGİN BİR SEMBOL YOKTUR	KURUM KİMLİĞİNE İLİŞKİN BELİRGİN BİR SEMBOL YOKTUR	BELİRGİN BİR TOPLUMSAL KİMLİK SEMBOLÜ BULUNMAMAKTADIR
	SANDALYE	İÇ MEKAN	SERİ ÜRETİM AHŞABI BUHARLA BÜKME TEKNİĞİ	THONET	TASARIMCI FELSEFESİNE İLİŞKİN BELİRGİN BİR SEMBOL BULUNMAMAKTADIR	BİREYSEL KULLANICI KİMLİĞİNE İLİŞKİN BELİRGİN BİR SEMBOL YOKTUR	KURUM KİMLİĞİNE İLİŞKİN BELİRGİN BİR SEMBOL YOKTUR	ENDÜSTRİ-LEŞMENİN SEMBOLÜ
			Michael Thonet, Chair no.14, 1859					

TASARIMDA ÖNE ÇIKAN İŞLEVSEL SEMBOLLER		TASARIMDA ÖNE ÇIKAN ÖZELLEŞEN SEMBOLLER				
	TASARIMDA ÖNE ÇIKAN İŞLEVSEL SEMBOLLER	TASARIMCIYA AİT İMLER		KULLANICIYA AİT İMLER		TOPLUMSAL KİMLİK
		İŞLEVSEL İMLER	MEKANSAL İMLER	ÜRETİM	ÇİZGİ	FELSEFE
MOBİLYA						
	YATAK	İÇ MEKAN	ÜRETİM YÖNTEMİNE İLİŞKİN BELİRGİN BİR SEMBOL BULUNMAMAKTADIR	TASARIMCI ÇİZGİSİNE İLİŞKİN BELİRGİN BİR SEMBOL YOKTUR	TASARIMCI FELSEFESİNE İLİŞKİN BELİRGİN BİR SEMBOL BULUNMAMAKTADIR	KURUM KİMLİĞİNE İLİŞKİN BELİRGİN BİR SEMBOL YOKTUR
Kidkraft, Princess Toddler Bed						
	OTURMA / DİNLENME ELEMANI	İÇ MEKAN	ÜRETİM YÖNTEMİNE İLİŞKİN BELİRGİN BİR SEMBOL BULUNMAMAKTADIR	TASARIMCI ÇİZGİSİNE İLİŞKİN BELİRGİN BİR SEMBOL YOKTUR	TASARIMCI FELSEFESİNE İLİŞKİN BELİRGİN BİR SEMBOL BULUNMAMAKTADIR	KURUM KİMLİĞİNE İLİŞKİN BELİRGİN BİR SEMBOL YOKTUR
Animi Causa, 'Feel', 2005						
	OTURMA ELEMANI	DİŞ MEKAN	SENTETİK KİL KULLANILMIŞ	MAARTEN BAAS: KARİKATÜRİZE EDİLMİŞ FORMLAR	DÜŞÜNCE ÖZGÜRLÜĞÜNÜN İFADESİ	BİREYSEL KULLANICI KİMLİĞİNE İLİŞKİN BELİRGİN BİR SEMBOL YOKTUR
Maarten Baas, 'The Empty Chair', 2011						
	YATAK	İÇ MEKAN	ÜRETİM YÖNTEMİNE İLİŞKİN BELİRGİN BİR SEMBOL BULUNMAMAKTADIR	TASARIMCI ÇİZGİSİNE İLİŞKİN BELİRGİN BİR SEMBOL YOKTUR	GELENEKSEL	KURUM KİMLİĞİNE İLİŞKİN BELİRGİN BİR SEMBOL YOKTUR
Futon yatakları						
	KOLTUK	İÇ MEKAN	İP KULLANILMIŞ	CAMPANA BROTHERS	TASARIMCI FELSEFESİNE İLİŞKİN BELİRGİN BİR SEMBOL BULUNMAMAKTADIR	KURUM KİMLİĞİNE İLİŞKİN BELİRGİN BİR SEMBOL YOKTUR
Campana Brothers 'Italian Pride' Vermelha Chair						

MEVCUT MOBİLYALAR ÜZERİNDEN TASARIM



Başka Bir Malzeme ile
Kaplama / Boyamak



Zarar vermek
Aşındırmak
Deforme etmek



Hareket Özelliği
Kazandırmak



Parça Ekleme
Parça Çıkarmak



Yığmak / Biriktirmek

ALTERNATİF TASARIM



Benzetmek / Kopyalamak



Boyutlarla Oynamak
Abartmak
Deforme Etmek



Fantastik Dönüşümler

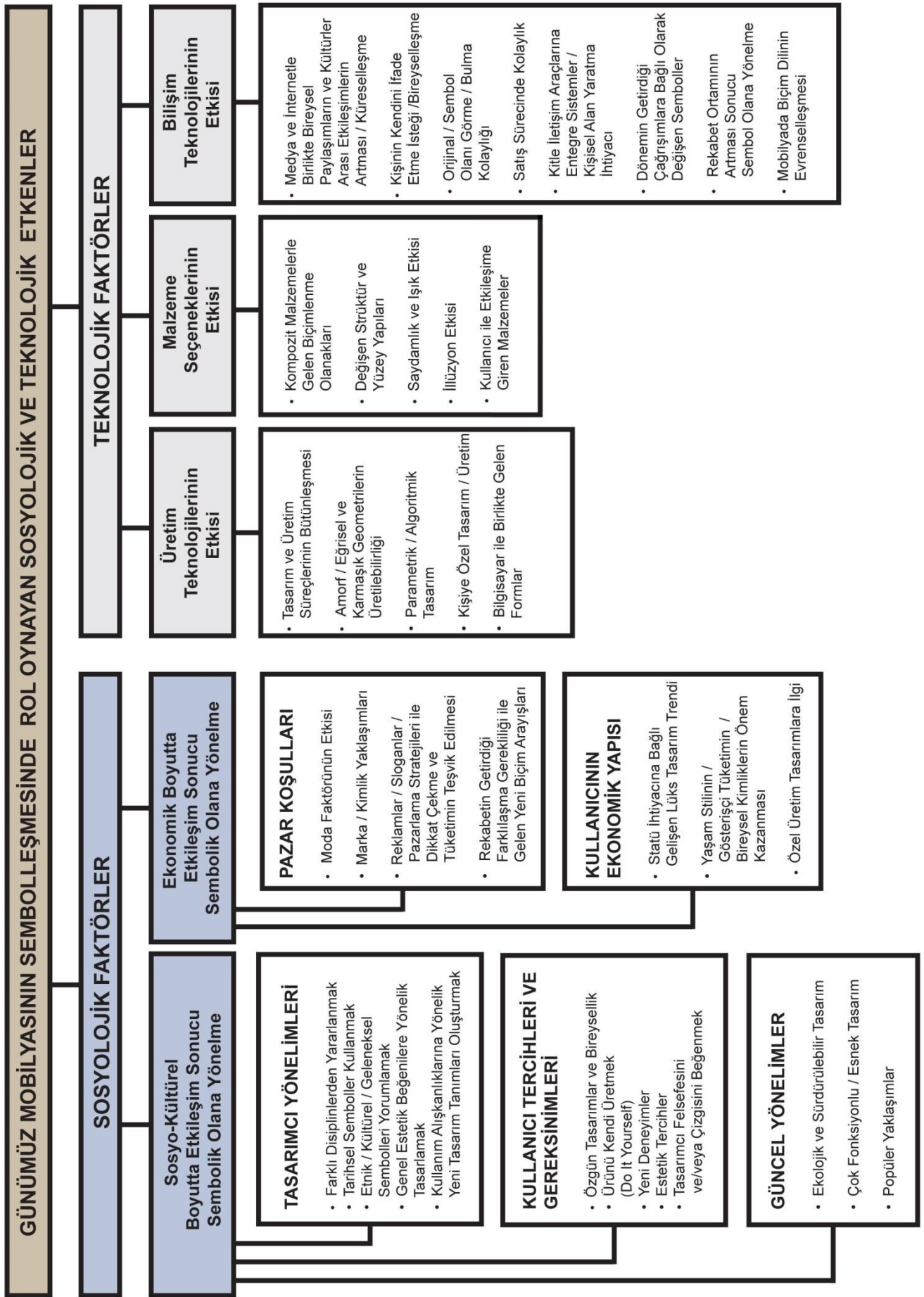


Karikatürize Etmek



Sıra Dışı Malzeme
Kullanımı

SEMBOLLEŞEN MOBİLYALARDA TASARIM YÖNTEMLERİ



KAYNAKLAR

- Akipek, F.Ö., İnceoğlu, N.**, 2007. 'Bilgisayar Destekli Tasarım Ve Üretim Teknolojilerinin Mimarlıktaki Kullanımları', Megaron Y.T.Ü Mim. Fak. E-Dergisi, Cilt:2, Sayı:4, İstanbul.
- Aksoy, Ö.**, 1977. Biçimlendirme, Karadeniz Teknik Üniversitesi Yayınları, Trabzon.
- Akyüz, U.**, 2001. Göstergelerin Tarihsel Yolculuğu ve Benzerliği, Göstergebilim Tartışmaları, Multilingual, s.269-275, İstanbul.
- Akyüz, İ.**, 2006. Mobilya Satın Almada Tüketici Davranışlarını Etkileyen Psikolojik, Sosyo Psikolojik ve Sosyo Kültürel Faktörlerin İncelenmesi, *Doktora Tezi*, Karadeniz Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, Trabzon.
- Alantar, H.**, 2007. Motiflerin Dili, Yorum Yayıncılık, İstanbul.
- Altın, M.A.**, 2005. İç Mekan Tasarımında Bilgisayar Teknolojilerinin Araç ve Malzeme Olarak Kullanımı, *Yüksek Lisans Tezi*, Eskişehir Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Eskişehir.
- Anderson, R.**, 2010. How To Design A Chair, Conran Octopus Ltd. in association with The Design Museum, London, UK.
- Anılanmert, O.**, 1981. Özgün Tasarıma Yönelik Kurguda Yöntem Belirlenmesi ve Bütüncü Yaklaşımlar, *Doçentlik Tezi*, D.G.S.A. Endüstri Sanatları Fakültesi Mesleki Temel Sanatlar Kürsüsü, İstanbul.
- Arad, R.**, 2013. Alldesign 2013, Konferans, İstanbul.
- Arayıcı, O.**, 2003. İnanişların mekanın Betimlenmesi Üzerindeki Etkileri, *Sanatta Yeterlilik Tezi*, M.S.G.S.Ü. Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Attfield, J.**, 2000. Wild Things: The Material Culture of Everyday Life, Berg, Oxford, UK.
- Athavankar, U.A.**, 1990. 'The Semantic Profile of Products', Semantic Visions in Design Symposium on Design Research and Semiotics, UIAH, 1989 Ed. S. Vihma, Helsinki.
- Atılğan, D.**, 2006. Gelişen Tasarım Araç ve Teknolojilerinin Mimari Tasarım Ürünleri Üzerindeki Etkileri, *Doktora Tezi*, Dokuz Eylül Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, İzmir.

- Barthes, R.**, 1968. Elements Of Semiology, Annette Lavers & Colin Smith (Çev.) Hill and Wang, NY.
- Bayrakçı, O.**, 1985. Tasarımda Yapısal Örgütlenme: Tasarım Eylemi ve Nesnelerinde Yapısal İlişkilerin Betimlenmesine Göstergebilimsel Bir Yaklaşım ve Yöntem Araştırması, *Doktora Tezi*, M.S.Ü. Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Bayrakçı, O.**, 2004. Çağdaş İletişim Kuramları Açısından Tasarımda İletişimsel Modeller, M.S.G.S.Ü. Mimarlık Fakültesi Yayınları, İstanbul.
- Bedük, D.**, 2003. Bilgi-iletişim Çağı ve İç Mekan Tasarımı, *Sanatta Yeterlik Tezi*, M.S.G.S.Ü. Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Bedük, D.**, 2006. 'Yeni Malzeme Ve Üretim Tekniklerinin Organik Tasarıma Olan Etkileri', 3. Ulusal Yapı Malzemesi Kongresi Bildirisi, 15-17 Kasım, İ.T.Ü, İstanbul.
- Berger, A.A.**, 2010. The Objects of Affection, Semiotics and Consumer Culture, Palgrave Macmillan, NY.
- Bilgin, N.**, 1983. Çeşitli Sosyo-Kültürel Gruplarda Eşya Sistemleri ve İnsan-Eşya İlişkileri, *Doçentlik Tezi*, Ege Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Yayınları, No:28, İzmir.
- Blake, N.**, 2000. Art and Technics, Lewis Mumford: With a New Introduction by Casey Nelson Blake, Columbia University Press, NY.
- Blom, J.O.**, 2000. Personalization – A Taxonomy. In: CHI 2000 Conference on Human Factors and Computing Systems, pp.313-314, NY.
- Blom, J.O., Monk, A.F.**, 2003. Theory of Personalization of Appearance: Why Users Personalize Their PCs and Mobile Phones, Human-Computer Interaction, 18, 193-228.
- Bocock, R.**, 2005. Tüketim, İrem Kutluk (Çev.) Dost Kitabevi Yayınları, Ankara.
- Boradkar, P.**, 2010. Designing Things, Berg Publishers, United Kingdom.
- Boyla, O.**, 2011. Mobilya Tarihi, E-Kitap.
- Buchler, J.**, 1955. Philosophical Writings of Peirce, Dover Publications, Inc., NY.
- Burke, K.**, 1953. Counter-Statement, Los Altos, CA: Hermes Publications, Sydney.
- Byars, M.**, 2006. New Chairs, Design, Technology and Materials, Laurence King Publishing, UK.

- Caplan, R.**, 1983. How Chairs Behave, Psychology Today, Şubat Sayısı, NY.
- Ceylan, Ö.**, 2012. Ürün Arayüzünde Bulunan Uyarıcılar İle Kullanıcı Hafızası, Mnemonik Arasındaki İlişkinin İncelenmesi, *Yüksek Lisans Tezi*, M.S.G.S.Ü. Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Chan C.S.**, 2001. An Examination of The Forces That Generate A Style, Design Studies, Volume:22, Issue:4, Temmuz Sayısı, syf.319-346.
- Chandler, D.**, 2007. Semiotics: The Basics., Routledge Taylor&Francis Group, London&New York.
- Çiltık, A.**, 2008. Sayısal Tasarım Kavramları ve Algoritmik Düşüncenin Mimari Tasarım Etkileri, *Yüksek Lisans Tezi*, Y.T.Ü Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Çimenser, A.**, 1997. Endüstri için Tasarımda Kimlik Faktörünün İrdelenmesi, *Yüksek Lisans Tezi*, M.S.Ü. Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Cobley, P.**, 2010. Semiotics, Routledge, NY.
- Conrads, U.**, 1970. Programs and Manifestoes on 20th Century Architecture, MIT Press, Cambridge.
- Cranz, G.**, 1998. 'The Chair: Rethinking Culture, Body and Design', W.W.Norton&Company, NY.
- Csikszentmihalyi, M, Rochberg-Halton, E.**, 1981. The Meaning Of Things, Domestic Symbols And The Self, Cambridge University Press, UK.
- Danto, A.,C.**, 1988. 397 Chairs, Harry N. Abrams (HNA), U.S.A.
- Davis, F.**, 1992. Fashion, Culture and Identity, University of Chicago Press.
- Doğan, N.**, 1984. Tasarımda İnsan Etmenleri 'Kültürel Özellikler', GTG Yayınları, İstanbul.
- Dolce, J.**, 1988. Product Design, PBC International INC., New York.
- Dyer, G.**, 1982. Advertising As Communication, Methuen Publishing Ltd., UK.
- Eco, U.**, 1980. A Theory Of Semiotics, Indiana University Press, New York.
- Eco, U.**, 1986. Semiotics and The Philosophy of Language, Bloomington: Indiana University Press, Midland Book Edition.
- Eczacıbaşı Sanat Ansiklopedisi**, 1997. Yapı Endüstri Merkezi Yayınları, İstanbul.

- Erataç, O.**, 2003. Endüstri Tasarımında Teknolojik Değişimlerin Ürün Kimliğine Etkileri ve Bir Yöntem Önerisi, *Doktora Tezi*, M.S.G.S.Ü. Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Erda, S.**, 1992. Endüstri Ürünleri Tasarımında Biçim Belirleyici Faktörler ve Biçim Belirleyicilerin Biçim Değişimleri ve Ürün Farklılaştırması Açısından Kullanılabilmesine Yönelik Bir Model Önerisi, *Doktora Tezi*, M.S.G.S.Ü. Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Erdoğan, İ., Alemdar K.**, 1990. İletişim ve Toplum, Bilgi Yayınevi, İstanbul.
- Erhan, İ.**, 1978. Endüstri Tasarımında Kullanıcı - Araç İlişkileri Açısından Görsel Bildirişim, İstanbul Devlet Güzel Sanatlar Akademisi, Yayın No:84, İstanbul.
- Erhan, İ.**, 1983. Tasarımda Temel İlkeler ve Amacın Belirlenmesi, M.S.Ü Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Erhan, İ.**, 1989. Endüstri Tasarımının Estetiği, Derleme, M.S.Ü Endüstri Ürünleri Tasarımı Bölümü, İstanbul.
- Erhan, İ.**, 1989. Ürün Tasarımı Tasarlama Süreci ve Formu Oluşturan Faktörler, *Araştırma Eseri*, M.S.Ü. Mimarlık Fakültesi Yayınları, İstanbul.
- Eriç, M.**, 1998. Kültür ve Yaratıcılık, Düşünce, Bilim ve Sanatta Ortak Payda, İstanbul.
- Erlhoff, M., Marshall, T.**, 2008. Design Dictionary, Perspectives on Design Terminology, Birkhauser, Berlin.
- Eroğlu, F.**, 2000. Davranış Bilimleri, Beta Basım Yayın, İstanbul.
- Eti, M.**, 1996. Tarihsel Süreç İçinde Dönemlerin Sosyo-Kültürel Oluşumlarının Tanığı Olarak Mobilya, *Sanatta Yeterlilik Tezi*, Marmara Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Featherstone, M.**, 2007. Consumer Culture and Postmodernism, SAGE Publications Ltd., London, UK.
- Festinger, L.**, 1954. A Theory Of Social Comparison Processes, Human Relations, 7, 117-140.
- Fiell, P.C.**, 2002. Modern Chairs, Taschen GmbH, Köln.
- Fiell, P.C.**, 2003. Designing The 21st Century, Taschen, Köln.
- Fiske, J.** 1990. Introduction To Communication Studies, Routledge, Taylor&Francis Group, NY.

- Genç, A., Sipahioğlu, A.**, 1990. Görsel Algılama / Sanatta Yaratıcı Süreç, Sergi Yayınları, İzmir.
- Gençosmanoğlu, A.B.**, 2008. Geçmiş, Şimdi ve Gelecek: İç Mekan Tasarımına Estetik bir Yolculuk, 1. Ulusal İç Mimarlık Sempozyumu, M.S.G.S.Ü, İstanbul, 22-24 Ekim, s. 25-59.
- Gere, C.**, 2008. Digital Culture, Reaktion Books Ltd., London, UK.
- Gerez, H.**, 2001. Endüstri Tasarımında 'Kimlik', Ürün tasarımına kimliğin etkileri, Yüksek *Lisans Tezi*, M.S.G.S.Ü Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Gezer, H.**, 2008, Dijital Tektoniklerle İç Mimaride Yeni Tasarım Anlayışları, 1. Ulusal İç Mimarlık Sempozyumu Bildiri Kitabı, syf. 281-294, M.S.G.S.Ü., 22-24 Ekim, İstanbul.
- Gezer, H.**, 2008, 'Malzeme ile İç Mimaride Yaratılan Dinamikler', 1. Ulusal İç Mimarlık Sempozyumu Bildiri Kitabı, syf. 1-12, M.S.G.S.Ü., 22-24 Ekim, İstanbul.
- Gibbs, R.,W.**, 2008. Metaphor and Thought, Cambridge University Press, UK.
- Giddens, A.**, 2006. Sociology, Polity Press, Cambridge, UK.
- Gloag, J.**, 1966. A Social History Of Furniture Design: From B.C.1300 to A.D.1960, Cassell & Company, U.K.
- Goldman, A.**, 2005. The Routledge Companion to Aesthetics, Gaut, B. ve McIver Lopes, D. (eds) Routledge, NY.
- Govers, P.**, 2004. Product Personality, *Doktora Tezi*, Delft University of Technology, Hollanda.
- Greenhalgh, P.**, 1990. Modernism in Design, Reaktion Books Ltd., London, UK.
- Güzelderen, E.**, 2003. Endüstri Ürünleri Tasarımında Arayüz Ölçütleri, *Doktora Tezi*, M.S.G.S.Ü. Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Hall, S.**, 1999. Visual Culture: The Reader, Introduction to Part III: Looking and Subjectivity, Jessica Evans & Stuart Hall (Eds.), Sage Publications, London.
- Hanks, D.**, 2010. The Century of Modern Design, Flammarion, Fransa.
- Harman, G.**, 2002. Tool-Being, Heidegger and The Metaphysics Of Objects, Carus Publishing Company, U.S.A.
- Hassenzahl, M., Tractinsky, N.**, 2006. User Experience-A Research Agenda (Editorial) Behavior and Information Technology, 25, syf.91-97.

- Heller, M.A.**, 1982. Visual and Tactual Texture Perception: Intersensory Cooperation, Perception and Psychophysics, 31, 339-344.
- Hemachandra, R., Hale, J.**, 2009. 500 Tables: Inspiring Interpretations of Function and Style, Lark Crafts, NY.
- Hemachandra R., Nutt C.**, 2008. 500 Chairs: Celebrating Traditional & Innovative Designs, Lark Books, NY.
- Herbert R.**, 1973. Art and Industry: The Principles of Industrial Design, Çeviri: Nigan Bayazıt, İ.T.Ü. Mimarlık Fakültesi Yayınları, İstanbul.
- Hjelm, S.I.**, 2002. Semiotics In Product Design, Centre For User Oriented IT Design, Stockholm University, Sweden.
- Hobsbawm, E.**, 1975. The Age of Capital: 1848-1875, Random House, Inc., N.Y.
- Hoşcan Süer, A.**, 2006. Geleneksel Mobilya Mağazaları ile e-Ticaret Mobilya Mağazalarının Satın Almada Tüketici Tercihleri Üzerine Bir Araştırma, *Yüksek Lisans Tezi*, Gazi Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Kemnitzer, R., Grillo, A.**, 2001. 'The Mathematics Of Beauty', Innovation, Winter: 45-9.
- Kenney, K.**, 2005. Handbook Of Visual Communication, Theory, Methods and Media, Lawrence Erlbaum Associates, Inc., U.S.A.
- Kibaroglu, M. A.**, 2006. Tasarım Sürecinde Üç Boyutlu Modellemenin Rolü Ve Cad/Cam Programlarının Sınıflandırılması, *Yüksek Lisans Tezi*, M.S.G.S.Ü. Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Kleine, S.S., Baker, S.M.**, 2004. An Integrative Review Of Material Possession Attachment, Academy of Marketing Science Review, 1.
- Kongar, E.**, 1989. Kültür Üzerine, Remzi Kitabevi, İstanbul.
- Kotler, P.**, 1997. Marketing Management, 9th edition, Prentice-Hall, Inc. Upper Saddle River, New Jersey.
- Krippendorff, K., Butter, R.**, 1984. Product Semantics: Exploring The Symbolic Qualities of Form, Annenberg School for Communication, Departmental Papers (ASC), University of Pennsylvania, U.S.A.
- Krippendorff, K.**, 1989. On The Essential Contexts of Artifacts or on the Proposition that 'Design Is Making Sense' (of Things), Design Issues, Vol.5, No.2

- Krippendorff, K.**, 2005. The Semantic Turn, A New Foundation For Design, Boca Raton: Taylor and Francis, CRC Press.
- Küçükerman, Ö.**, 1978. Kişi-Çevre İlişkilerinde Çağdaş Gelişimler ve Oturma Eylemi, *Doçentlik Tezi*, Devlet Güzel Sanatlar Akademisi Yayını, No:54, İstanbul.
- Laumann, E.O., House, J.S.**, 1970. Living Room Styles and Social Attributes: The Patterning of Material Artifacts in a Modern Urban Community, *Sociology and Social Research*, vol.54, no.3.
- Leeuwen, T.V.**, 2005, Introducing Social Semiotics, Taylor & Francis, U.S.A.
- Levinson, J.**, 2005. The Oxford Handbook Of Aesthetics, Oxford University Press Inc., NY.
- Light, A., Smith, J.M.**, 2005. The Aesthetics Of Everyday Life, Columbia University Press, NY.
- Lovell, S.**, 2009. Limited Edition, Prototypes, One-Offs and Design Art Furniture, Birkhauser Verlag AG, Basel.
- Lunde, P.**, 2010. Şifreler Kitabı, 'İşaretler, Semboller, Kodlar, Gizli Diller', NTV Yayınları, İstanbul.
- Lury, C.**, 2004. Brands, Routledge, NY.
- Maslow, A.**, 1970. Motivation and Personality, 2.basım, Harper&Row, NY.
- McDonagh, D., Hekkert, P., van Erp, J., GYI, D.**, 2004. Design and Emotion, The Experience of Everyday Things, Taylor&Francis, London.
- McKee, A.**, 2005. Beautiful Things In Popular Culture, Blackwell Publishing, USA.
- McLuhan, M.**, 1994. Understanding Media: The Extensions of Man, The MIT Press, London, England.
- Mill, J.S.**, 1843. A System Of Logic, Longman, London.
- Mitchell, W.J.T.**, 1990. Representation, In F.Lentricchia&McLaughlin (Eds.), *Critical Terms For Literary Study* (pp.11-22) University Of Chicago Press.
- Moles, A.**, 1993. Belirsizliğin Bilimleri, İnsan Bilimleri İçin Bir Epistemoloji, Çev: Nuri Bilgin, Yapı Kredi Yayınları, İstanbul.
- Morello, A.**, 2000. Design Predicts The Future When It Anticipates Experience, *Design Issues*, Volume:16, Number:3, Autumn, 35-44.
- Mugge, R., Schifferstein, H.N.J., Schoormans, J.P.L.**, 2008. Product Attachment and Satisfaction: The Effects Of Pleasure and Memories, *European Advances in Consumer Research*, Vol.8, syf.325-331.

- Mugge, R., Schifferstein, H.N.J., Schoormans, J.P.L.**, 2004. Personalizing Product Appearance: The Effect On Product Attachment. In: A. Kurtgözü (Ed.) Proceedings of The Fourth International Conference on Design and Emotion, Ankara, Turkey.
- Norman, D.A.**, 2002. The Design Of Everyday Things, Basic Books, NY.
- Nöth, W.**, 1990. Handbook of Semiotics, Indiana University Press, USA.
- Oates, P.B.**, 1981. The Story Of Western Furniture, Harper&Row, NY.
- Odabaşı Y., Barış, G.**, 2002. Tüketici Davranışı, MediaCat Akademi, Esen Ofset, İstanbul.
- Odabaşı, Y., Gülfidan, B.**, 2010. Tüketici Davranışı, Mediacat Kitapları, İstanbul.
- Onur, S.**, 2000. Mobilya Biçimlenişine Etki Eden Faktörler ve Tasarımcı Kullanıcı Faktörü Üzerine Bir Yöntem Önerisi, *Doktora Tezi*, M.S.Ü. Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Opsvik, P.**, 2009. Rethinking Sitting, W.W. Norton & Company, NY.
- Overy, P.**, 1994. Equipment for Utopia; Gerrit Rietveld's Furniture and Architecture, Art in America, vol. 82, no. 1.
- Özkaraman, M.**, 2004. Türkiye'de 1800-2004 Yılları Arasındaki Değişim Süreci İçinde Tasarımı Etkileyen Faktörler: ve Bir Örnek Olarak Mobilya Üretimi Modeli, *Doktora Tezi*, M.S.Ü. Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Özyurt, M.**, 2008. Kullanıcının Ürünü Benimseme Sürecinde Duygu Faktörünün Ürün Tasarımda Kullanımı, *Yüksek Lisans Tezi*, M.S.G.S.Ü. Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Pasztor, E.**, 2005. Thinking With Things, Toward A New Vision Of Art, University of Texas Press, Austin.
- Peirce, C.S.**, 1982. Writings Of Charles S. Peirce, Cilt:1.
- Peirce, C.S.**, 1984. Writings Of Charles S. Peirce, Cilt:2.
- Peirce, C.S.**, 2000. Charles S. Peirce's Philosophy of Signs, Essays in Comparative Semiotics, Gerard Deledalle, Indiana University Press, USA.
- Postrel, V.**, 2003. The Substance of Style, How The Rise of Aesthetic Value is Remaking Commerce, Culture and Consciousness, Herper Collins e-books.
- Ricouer, P.**, 1994. Hermeneutics and The Human Sciences: Essays on Language Action and Interpretation, Cambridge University Press, UK.

- Sanders, E.B.N.**, 2002. Design and The Social Sciences, Making Connections, syf.1-9, Frascara, J. (Ed.) Taylor & Francis Group, U.S.A.
- Saussure, F.**, 1959. Course in General Linguistics, Philosophical Library, NY.
- Sağocak, M.**, 2007. Tasarımın Sosyo-Kültürel Boyutu, Megaron, YTÜ Mim. Fak. E-Dergisi, Cilt 2, Sayı 4.
- Salovey, P., Rodin, J.**, 1991. Provoking Jealousy and Envy: Domain Relevance and Self-Esteem Threat, Journal of Social and Clinical Psychology, 10, 395-413.
- Schifferstein, H., Hekkert, P.**, 2008. Product Experience, Elsevier Ltd., U.S.A.
- Schreirer, M.**, 2006. The Value Increment of Mass-Customized Products: An Empirical Assessment And Conceptual Analysis of Its Explanation, Journal of Consumer Behavior, 5(July-August), syf.317-327.
- Schroeder, J.E.**, 2002. Visual Consumption, Routledge, Taylor & Francis Group, USA.
- Scully, V.**, 1992. New World Visions of Household Gods and Sacred Places, New York Graphic Society, NY.
- Sebeok, T.A.**, 2001. Signs: An Introduction To Semiotics, University of Toronto Press, London.
- Semerci Oğuz, F.**, 2006. Endüstriyel Tasarımların Tüketim Kalıpları Üzerindeki Etkileri, *Yüksek Lisans Tezi*, Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, İstanbul.
- Simmel, G.**, 1997., Simmel On Culture: Selected Writings Theory, Culture & Society, Frisby, D. ve Featherstone, M. (Eds.) Sage Publications, UK.
- Şatır, S.**, 1997. Endüstri Tasarımında Özgünlük ve Bir Yöntem Önerisi, *Doktora Tezi*, M.S.G.S.Ü., Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Tunalı, İ.**, 2002. Tasarım Felsefesine Giriş, YEM-Yayın 81, İstanbul
- Turgay, O.**, 2008. Gelecekte Mekan Tasarımında Görsel Kimliğin Kurgusu: Dijital Mekanlar; 1. Ulusal İç Mimarlık Sempozyumu, M.S.G.S.Ü., 22-24 Ekim, syf. 344-354, İstanbul.
- Turgay, O., Demirel, E.**, 2013. Tasarım Endüstrisindeki Paydaşlarla İşbirliği: Atölye Kültürü Işığında 'Prototip-İlk Örnek' Kavramı, 3. Ulusal İç Mimarlık Sempozyumu, M.S.G.S.Ü., 3-5 Nisan, syf.83-95, İstanbul.
- Upshaw, L.B.**, 1995. Building Brand Identity, John Wiley and Sons Inc., NY.

- Usluata A.**, 1994. İletişim, Cep Üniversitesi, Yeni Yüzyıl Kitaplığı, İletişim Yayınları, İstanbul.
- Uyanık Afşar, G.**, 2009. “2000-2010 yılları arasında mekan ve mobilya tasarımında belirleyici bir etken olarak toplumsal eğilimler ‘Trend’ kavramı”, *Yüksek Lisans Tezi*, M.S.G.S.Ü. Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Uzoğlu, S.**, 2009. ‘Kurumsal Kimlik Açısından Bir Slogan Çözümlemesi: Moda Vakko'dur’, *İletişim Dergisi*.01/9 Bahar, syf.149-161, 01/05/2001
- Uzunarslan, H.Ş.**, 2006. ‘Tasarımcı-Kullanıcı Ekseninde; İletişim Aracı Olarak Tasarım’ başlıklı bildiri, 3. Ulusal Tasarım Kongresi: Türkiye’de Tasarımı Tartışmak Bildiri Kitabı, syf.488-498, İ.T.Ü., İstanbul.
- Uzunarslan, H.Ş.**, 2006. ‘Mobilya” başlıklı ‘Giriş’ makalesi, “MOBİLYA-I-Antika Rehberi”, *House Beautiful Dergisi* Eki, İstanbul.
- Uzunarslan, H.Ş.**, 2010. ‘Aesthetic Content in Experimental Design’ (Deneyisel Tasarımda Estetik Boyut) başlıklı bildiri, The Eighteenth International Congress of Aesthetics: Diversities in Aesthetics”, Beijing, China.
- Uzunarslan, H.Ş.**, 2011. ‘Mimaride Biçimsel Kimlik ve Kitsch Kavramı’ başlıklı bildiri, 23. Uluslararası Yapı ve Yaşam Kongresi Bildiri Kitabı, syf.175-181, TMMOB, Bursa.
- Veblen, T.**, 1973. *Theory Of The Leisure Class*, Boston: Houghton Mifflin.
- Woodward, I.**, 2007. *Understanding Material Culture*, Sage Publications, London.
- Yalçın Usal, S.**, 2004. Mobilya Tasarımında Metalin Yeri, *Sanatta Yeterlilik Tezi*, M.S.G.S.Ü. Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Zapçı, N.**, 1996. Alışkanlıkların Konut Araçları Tasarımına Etkisi Üzerine Bir Araştırma, *Yüksek Lisans Tezi*, M.S.G.S.Ü. Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Zemach, E.M.**, 1997. *Real Beauty*, The Pennsylvania State University, U.S.A.
- Zıllıoğlu, M.**, 1993. *İletişim nedir?*, Cem Kültür Yayınevi, İstanbul.
- Zongür, O.**, 2008. İç Mekan Tasarımında Biçim ve Anlam Üzerine Kavramsal Bir İnceleme / Postmodern Tasarım Yaklaşımları ve Philippe Starck, *Yüksek Lisans Tezi*, Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.

İNTERNET KAYNAKLARI

- URL-1, http://www.nytimes.com/2013/01/28/arts/28iht_design28.html?_r=0
(28.1.2013)
- URL-2, Catechism of the Catholic Church (12.5.2012)
http://www.vatican.va/archive/ccc_css/archive/catechism/p1s2c3a8.html
- URL-3, Modern Masters, Picasso, Dove (2.8.2012)
<http://www.bbc.co.uk/bbcone/modernmasters/virtual-exhibition/picasso/13-dove.shtml>
- URL-4, Kathryn Westcott, World's best-known protest symbol turns 50,
BBC News, (18.5.2012)
http://news.bbc.co.uk/2/hi/uk_news/magazine/7292252.stm
- URL-5, Salvador Dali Paintings: Analysis, interpretations, opinions and
commentaries (17.9.2012)
http://www.3d-dali.com/dali_paintings_analysis_interpretation.htm
- URL-6, Reklamcılık'ta İletişim Benzeri Kavramlar (2.5.2013)
<http://www.reklammaster.com/reklamcilikta-iletisim-benzeri-kavramlar.html>
- URL-7, Alessi internet sitesi, (1.3.2012)
<http://www.alessi.com/en/azienda/alessi-in-breve>
- URL-8, Not Afraid of Color, Interview with Karim Rashid, (4.5.2012)
<http://www.yankodesign.com/2011/04/04/not-afraid-of-color-interview-with-karim-rashid/#gQCUg4zqRGk2T0d1.99>
- URL-9, Shin Azumi, A Studio
<http://www.shinazumi.com/eng/main.htm>, (2.9.2012)
- URL-10, Joe Colombo, Inventing The Future, (12.8.2012)
<http://www.designboom.com/history/joecolombo.html>
- URL-11, Japon evleri (22.6.2012)
<http://www.japoncadersleri.com/japon-mimarisi-geleneksel-konut-mimarisi/>
- URL-12, Thomas, P., Social Portrait As A Chair
<http://www.visibleSPACE.com/poetics/paper/paperfive.html> (29.9.2012)
- URL-13, Andrew Graham-Dixon Archive, Big Electric Chair, Andy Warhol (9.7.2012)
<http://www.andrewgrahamdixon.com/archive/readArticle/251>
- URL-14, Art Plural Gallery, Pablo Reinoso Ropörtajı (14.8.2012)
http://www.artpluralgallery.com/catalogue/doc_exhibitions/a11/ARTPLURALGALLERY-ctlgReinoso.pdf

- URL-15, The Ercol Environment, Chair Arches: A History (24.5.2012)
<http://ercolblog.com/chair-arches-history/>
- URL-16, Wycombe District Council: Sandalye Kemerler (18.6.2012)
<http://www.wycombe.gov.uk/council-services/leisure-and-culture/local-and-family-history/chair-arches.aspx>
- URL-17, Still Life With Chair (18.3.2012)
<http://www.designboom.com/history/stilllife.html>
- URL-18, Jerszy Seymour, 'The Living Systems' (14.3.2012)
<http://www.jerszyseymour.com/>
- URL-19, Pini Leibovich, Designboom Interview (4.5.2013)
<http://www.designboom.com/contemporary/insideviewisrael/pinileibovich.html>
- URL-20, Martin Schuurmans (2.11.2012)
<http://www.martinschuurmans.eu/vision.php>
- URL-21, Endüstriyel Tasarım tanımı, Industrial Designers Society of America (IDSA), Amerikan Endüstriyel Tasarımcılar Derneği (3.6.2012)
<http://ebookbrowse.com/2-endustriyel-tasarim-pdf-d309025203>
- URL-22, Fabio Novembre, Strip (4.1.2013)
<http://www.designboom.com/design/fabio-novembre-strip-for-casamania/>
- URL-23, Bocca Sofa History (7.2.2013)
<http://blog.splendia.com/the-history-of-the-boca-sofa-2/>
- URL-24, Marcel Wanders tasarımları (4.5.2013)
<http://www.evdose.com/tur/tasarim/tas0124.html>
- URL-25, Satyendra Pakhale (14.3.2012)
<http://www.satyendra-pakhale.com/pages/read/20/articles>
- URL-26, Polatlı, A., 2009. 'Etnik Kimlik ve Etniklik (Etnisite) Nedir?'
<http://www.makaleler.com/bilim-makaleleri/etnik-kimlik-ve-etniklik-etnisite-nedir.htm> (2.5.2013)
- URL-27, Barbier, J.M., 2013. The Minimalism in Ornamentation (16.4.2013)
http://www.egodesign.ca/en/article.php?article_id=478&page=6 (11.4.2013)
- URL-28, Trendne İnternet Sitesi
<http://www.trendone.com/en/home.html> (5.4.2013)
- URL-29, Future Concept Lab İnternet Sitesi
<http://www.futureconceptlab.com/> (1.2.2013)
- URL-30, Trendne, Mega Trends
<http://www.trendone.com/en/trends/mega-trends.html> (22.1.2013)
- URL-31, Batı, U., 'Tüketiciyi Anlamak ya da Pazarı Kavramak'
http://www.ugurbati.com/Portals/0/Dergi/A11_T%C3%9CKET%C4%B0C%C4%B0Y%C4%B0%20ANLAMAK%20YA%20DA%20PAZARI%20KAVRAMAK.pdf (18.3.2013)

- URL-32, IKEA <http://www.ikea.com/> (5.11.2012)
- URL-33, Dünyayı Bu Adam Değiştirecekse Yandık,
<http://www.etmk.org.tr/news/makaleler-ve-yazilar/dunyayi-bu-adam-degistirecekse-yandik/> (5.3.2012)
- URL-34, Victoria And Albert Museum, 'Cindrella Table' by Jeroen Verhoeven, 2005
<http://www.vam.ac.uk/content/articles/c/cinderella-table/> (2.2.2012)
- URL-35, O25 BLOG, Interview: Karim Rashid about Information Aesthetics in Industrial Design
<http://www.o25.gr/blog/article/interview-karim-rashid-about-information-aesthetics-industrial-design> (12.3.2013)
- URL-36, Expandpouf İnternet Sitesi
<http://www.expandpouf.com/en/> (5.10.2012)
- URL-37, Carl De Smet ile Röportaj
http://www.domusweb.it/en/salone2013/2013/04/12/smart_polymers_huntingformakers.html (27.4.2013)

ÇİZELGE KAYNAKLARI

- Çizelge 1.1. Öz, işlev ve biçim bütünü olarak nesne kavramının oluşumu ve yapısı (Anılanmert 1981, syf.33)
- Çizelge 1.2. İnsanlar arasında doğrudan ve dolaylı yollarla kurulan ilişkiler (Erhan 1983, syf.9)
- Çizelge 1.3. Gösterge, gösteren ve gösterilen ilişkisi (Bayrakçı 2004, syf.35)
- Çizelge 1.5. Gestalt'a göre bütünün algılanması (Anılanmert 1981, syf.33)
- Çizelge 1.6. Algı türlerine göre nesnede konumlanan mnemonik uyarıcılar (Ceylan 2012, syf.56)
- Çizelge 1.7. Ortak gösterge birikimi ekseninde tasarımcı-kullanıcı ilişkisi (Bayrakçı 2004, syf.55)
- Çizelge 1.9. Temel tasarım ilke ve öğelerinin yapısal bütünü oluşturma süreci (Anılanmert 1981, syf.38)
- Çizelge 1.10. Üründe estetik beğeni oluşum süreci (Özyurt 2008, syf:38)
- Çizelge 1.11. Rasyonel ve hedonik fayda ekseninde kullanıcının satın alma süreci (Ceylan 2012, syf.22)
- Çizelge 3.1. Hızlı Prototipleme teknolojilerinde kullanılan malzemelere ilişkin tablo http://en.wikipedia.org/wiki/3D_printing (5.4.2013)

ŞEKİL KAYNAKLARI

1. BÖLÜM

Şekil 1.1. Farklı şekillerde zamanı gösteren saatler

<http://www.flickrriver.com/photos/neatocoolville/4291843953/> (1.11.2012)

<http://www.konyalisaat.com.tr/> (1.11.2012)

http://en.wikipedia.org/wiki/History_of_watches (1.11.2012)

Şekil 1.2. Değişik duyguları gösteren yüz ifadeleri

<http://www.superoffice.com/blog/expect-immediate-sales-results/> (10.9.2012)

Şekil 1.3. Simgesel gösterge örneği olarak trafik işaretleri (24.03.2012)

<http://www.kgm.gov.tr/Sayfalar/KGM/SiteTr/Trafik/TrafikTanzimIsaretleri.aspx>

Şekil 1.4. 'Superstition Mountains', Arizona, ABD

<http://cassiestrauss.files.wordpress.com/2012/02/r1-06975-023a.jpg> (24.03.2012)

Şekil 1.5. Çeşitli güneş imgeleri

(Alantar 2007, syf.243)

Şekil 1.6. Mağara duvarına çizilmiş bir hayvan figürü, Lascaux, Fransa

<http://www.lascaux.culture.fr/index.php?fichier=00.xml> (24.05.2012)

Şekil 1.7. Tapınak duvarında yanardağ betimi, Çatalhöyük, Türkiye

(Alantar 2007, syf.52)

Şekil 1.8. Pablo Picasso, Dove of Peace, 1949

<http://www.bbc.co.uk/bbccone/modernmasters/virtual-exhibition/picasso/13-dove.shtml> (17.2.2013)

Şekil 1.9. CND Barış Sembolü

http://news.bbc.co.uk/2/hi/uk_news/magazine/7292252.stm (2.7.2013)

Şekil 1.10. Piktogram örnekleri

<http://www.gorselsanatlar.org/grafik/gorsel-iletisim-sembolleri-piktogram/> (2.5.2012)

Şekil 1.11. 19.yüzyılda kullanılan bazı meslek odası sembolleri

(Çimenser 1997, syf.43)

Şekil 1.12. Coca-Cola şişesinin 1894-1957 yılları arasındaki gelişimiyle sembol-ürün görüntüsünü kazanması

<http://www.glitterazi.com/2012/02/22/a-history-of-the-best-stuff-on-earth-well-best-mixer/> (2.5.2013)

Şekil 1.13. Salvador Dali, Enigma, 1929

http://www.leninimports.com/salvador_dali_enigma_art_print.html (2.5.2013)

Şekil 1.14. Pablo Reinoso'nun Thonet formunu kullandığı enstalasyon çalışmaları

<http://www.pablereinoso.com/indexFlash.html> (28.1.2012)

Şekil 1.15. Quipu yazı biçimi

<http://www.nytimes.com/imagepages/2005/08/16/science/16inca.1.html> (2.10.2012)

Şekil 1.16. Plains Kızılderilileri tarafından geliştirilmiş resimli yazı biçimi

(Lunde 2010, syf.16)

Şekil 1.17. Doğadaki canlıların renk ve dokularıyla bildirişim sağlaması
https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Singapore_Botanic_Gardens_Cactus_Garden_2.jpg (27.4.2012)

Şekil 1.18. Mors Alfabesi, (Lunde 2010, syf.96)
<http://www.oocities.org/gm0rse/learn.htm> (15.5.2012)

Şekil 1.19. Ürünler, biçimleri ve detaylarıyla işlevlerine ilişkin bilgiler vermektedir
http://www.mudo.com.tr/mutfak_urunler-258 (2.5.2012)
<http://www.burberrymilanoooutlet.com/> (2.5.2012)

Şekil 1.20. Kırılabilir mesajını veren bardak sembolü
<http://www.clker.com/clipart-fragile.html> (2.5.2012)
<http://www.24psd.com/cardboard-box-icons/> (2.5.2012)

Şekil 1.21. Rene Magritte, The Treachery of Images,1929
<http://www.rene-magritte.org/the-treachery-of-images.jsp> (24.08.2012)

Şekil 1.22. Joseph Kosuth, 'One and Three Chairs', 1965
http://www.moma.org/collection/artist.php?artist_id=3228 (2.5.2012)

Şekil 1.23. Çağrışım ve anlamlandırma ilişkisi
<http://www.clker.com/clipart-house-roof.html> (2.5.2012)

Şekil 1.24. Gestalt'ın tamamlama ilkesine göre bir bütün olarak algılanan şekiller
<http://architecturehell.wordpress.com/category/design/> (2.5.2012)

Şekil 1.25. Genç kullanıcılara yönelik ürünlerin mnemonik özellikleri
<http://diykawaii.files.wordpress.com/2012/05/scene-girl-outfit.jpg> (2.5.2012)

Şekil 1.26. Et pişirme ızgarası ve tavası arasında bulunan doku benzerliği
http://www.designkeus.nl/2009_02_22_archive.html (5.01.2013)
http://www.ironpotsdepot.com/content_content_9944.html (5.01.2013)

Şekil 1.27. Alessandro Beda tasarımı aksesuar
<http://www.artandesignews.com/whale-vase/> (2.5.2013)

Şekil 1.28. Robert Venturi, 'İtalyan Köyü' çay takımı, 1984
<http://www.artnet.com/> (12.02.2012)

Şekil 1.29. Poltrona Frau tasarımları
<http://www.poltronafrau.com/portal/page/portal/new/webpages/poltronafrau/home?lang=en> (2.5.2012)

Şekil 1.30. Tord Boontje, Garland Light, 2002
<http://tordboontje.com/projects/lights/garland/> (18.9.2013)

Şekil 1.31. Alessi tasarımları
<http://www.alessi.com/en/azienda/alessi-in-breve> (2.5.2013)

Şekil 1.32. Çizgisel anlatımlı yüz ifadelerine gönderme yapan oturma elemanları
<http://dornob.com/retro-furniture-hacks-4-vintage-modern-monster-chairs/#axzz2P8RqtaFs> (2.5.2012)

Şekil 1.33. Jean Prouve, 'Standard Chair', 1940
http://www.1stdibs.com/furniture/seating/side-chairs/jean-prouve-standard-chair-c-1940/id-f_479079/ (2.5.2013)

Şekil 1.34. Üzerinde yaslanma yüzeyi bulunan Rokoko koltuk
(Oya Boyla / H. Şebnem Uzunarslan fotoğraf arşivi)

Şekil 1.35. Direktuvar dönemine ait diz çökme elemanı
(Oya Boyla / H. Şebnem Uzunarslan fotoğraf arşivi)

Şekil 1.36. Açık alanda kullanılan banklar
<http://pinterest.com/deeget/concrete-street-furniture/> (12.1.2012)

Şekil 1.37. Ferforje bahçe mobilyaları
<http://metalgrden234.edublogs.org/2010/04/12/metal-garden-furniture-explained/>,
(12.9.2012)

Şekil 1.38. Dış mekana ait olduğu bilgisini veren mobilyalar
<http://www.midlandgardensupplies.co.uk/images/ken1.JPG> (3.11.2012)

Şekil 1.39. Farklı bar tabureleri
<http://idigenglish.blogspot.com/2012/11/random-word-of-day-to-make-beeline-for.html> (3.11.2012)

Şekil 1.40. Farklı statülerde tercih edilen ofis mobilyaları
<http://www.nurus.com.tr/tr/urun/m-chair-0> (17.7.2012)

Şekil 1.41. Barok döneme ait, yatağın evdeki konumunu gösteren bir örnek
(Oya Boyla / H. Şebnem Uzunarslan fotoğraf arşivi)

Şekil 1.42. Zaha Hadid tasarımları
<http://www.zaha-hadid.com/> (12.1.2012)

Şekil 1.43. Karim Rashid tasarımları
<http://www.karimrashid.com/> (2.5.2013)

Şekil 1.44. Ron Arad tasarımları
<http://www.ronarad.co.uk/> (23.9.2012)

Şekil 1.45. Shin Azumi tasarımları
<http://www.shinazumi.com/eng/main.htm> (2.5.2013)

Şekil 1.46. Joe Cesare Colombo tasarımları
http://www.designboom.com/history/joecolombo_modular.html (2.5.2013)

Şekil 1.47. Marc Newson tasarımları
<http://www.marc-newson.com/default.aspx> (3.3.2013)

Şekil 1.48. IKEA tasarımları
<http://www.ikea.com/>, http://news.cnet.com/2300-1041_3-62377777.html (2.5.2013)

Şekil 1.49. Devlet Malzeme Ofisi mobilyaları
<http://www.mades.com.tr/download/20102011dmo/> (12.1.2012)

Şekil 1.50. Kubedesign mobilyaları (12.1.2012)
<http://www.homedit.com/2012-cardboard-furniture-collection-by-roberto-giacomucci/>

Şekil 1.51. Edra tasarımlarından örnekler
<http://funfurde.blogspot.com/2004/09/meditation-pod.html> (3.3.2013)

Şekil 1.52. Jeniffer Anderson, 'Conversation Series', 2006
http://furnituede.blogspot.com/2008_08_01_archive.html (2.5.2013)

Şekil 1.53. Joseph Beuys, 'Fat Chair', 1964
<http://artobserved.com/2012/04/ao-on-site-stockholm-sturtevant-image-over-image-at-moderna-museet-through-august-26-2012/> (2.5.2013)

Şekil 1.54. İskos-Berlin, 'Bunny Chair', 2012
<http://www.normann-copenhagen.com/Families/Bunny> (2.5.2013)

Şekil 1.55. Mieke Meijer, 'Industrial Archeology Collection', 2010
<http://www.miekemeijer.nl/> (6.4.2013)

Şekil 1.56. Judy Kensley McKie'nin çalışmaları
<http://www.gallerynaga.com/?q=node/17> (17.7.2012)

Şekil 1.57. Richard Artschwager'ın çalışmaları
<http://www.tate.org.uk/art/artists/richard-artschwager-669> (2.5.2013)

Şekil 1.58. Jurgen Bey, 'Tree-Trunk Bench', 1998, Droog Design
<http://www.droog.com/> (2.5.2013)

Şekil 1.59. Michael Thonet, Chair no:14, 1859
http://en.wikipedia.org/wiki/Michael_Thonet (1.3.2013)

Şekil 1.60. John Henry Belter üretimi Neo Rokoko bir koltuk, 1860
<http://blog.mam.org/2012/02/10/from-the-collection-henry-belter-sofa/> (1.5.2013)

Şekil 1.61. Shigeru Ban, 'Carta', 1998
<http://www.vitruvius.com.br/revistas/read/drops/11.042/3808> (15.2.2013)

Şekil 1.62. Front Design, 'Sketch Furniture', 2005
http://www.designflick.com/2012_06_01_archive.html (1.5.2013)

Şekil 1.63. Bauke Knottnerus, 'Phat Knits', 2009
<http://baukeknottnerus.nl/index.php?/project/phat-knits/> (1.5.2012)

Şekil 1.64. Toshiyuki Kita, 'Wink Chair', 1980
<https://www.spruceaustin.com/2012/07/inspiration-toshiyuki-kitas-wink-chair/>
<http://www.tokujin.com/en/> (1.5.2013)

Şekil 1.65. Farklı kullanıcılara yönelik çalışma üniteleri (19.5.2012)
<http://officefurnitureanddesks.com/office-furniture-suppliers/hon-office-furniture/>
http://www.designtodesign.com/designtodesign_journal?currentPage=247

Şekil 1.66. Farklı kimliklere yönelik mobilyalar (7.4.2012)
<http://hivemodern.com/pages/products.php?sid=1546>
http://www.moroso.it/home_moroso.php?n=products&model=141&l=en
http://campanas.com.br/home_en.html

Şekil 1.67. Farklı cinsiyetlere yönelik programlanmış çocuk yatakları (13.2.2012)
<http://www.kidsbusy.com/> , <http://www.kidsbusy.com/product/KK76021>

Şekil 1.68. 'Straight Line Designs' çocuk depolama elemanları
<http://www.straightlinedesigns.com/> (13.4.2012)

Şekil 1.69. 'Mammut Chair', IKEA
<http://www.ikea.com/us/en/catalog/products/20099496/> (7.3.2012)

Şekil 1.70. El Ultimo Grito, 'Mico (Monkey) Stool', 2006
<http://kikimora.com/pl/news/page/97> (7.3.2012)

Şekil 1.71. Animi Causa, 'Feel', 2005
<http://www.animicausa.com/shop/index.php> (7.4.2013)

Şekil 1.72. Peter Opsvik, 'Garden Chair', 2011
<http://www.opsvik.no/news> (8.4.2012)

Şekil 1.73. Campana Brothers, 'Banquete Chairs', 2008
http://campanas.com.br/home_en.html (7.4.2013)

Şekil 1.74. Edra, 'The Diamond Collection', 2007
<http://www.edra.com/prodotto.php?id=53> (7.4.2013)

Şekil 1.75. Jacques Louis David, Madame Recamier, 1800
<http://www.louvre.fr/en/oeuvre-notices/madame-recamier> (2.5.2013)

Şekil 1.76. Maarten Baas, 'The Empty Chair', 2011
<http://www.nederlandsdesign.com/empty-chair-maarten-baas/> (7.3.2012)

Şekil 1.77. Ron Arad, 'Lo-Rez-Dolores-Tabula-Rasa' & 'Oh Void 2', 2004
<http://www.ronarad.co.uk/2004-lo-res-dolores-tabula-ras/> (7.5.2012)

Şekil 1.78. Geleneksel Japon mobilyaları (5.5.2013)
<http://www.japoncadersleri.com/japon-mimarisi-geleneksel-konut-mimarisi/>

Şekil 1.79. Eski Türk evinde mobilya
<http://pinterest.com/turkeysforlife/turkish-interiors/> (2.5.2012)

Şekil 1.80. Geleneksel Cameroon taburesi
<http://tribesofplanetearth.blogspot.com/2010/07/cameroon-africa.html> (7.3.2013)

Şekil 1.81. Türk evinde bulunan dönme dolap ve rahle
<http://pinterest.com/turkeysforlife/turkish-interiors/> (2.5.2012)

Şekil 1.82. 'US Flag Folding Chair' ve 'Italian Pride' Vermelha Chair (3.9.2012)
<http://www.designboom.com/design/campana-brothers-italian-pride-vermelha-chair/>

Şekil 1.83. Finn Juhl tasarımları
<http://www.finnjuhl.com/45-chair-press-material-april-2012/> (3.5.2013)

2. BÖLÜM

Şekil 2.1. Kral Minos'un Sarayı'nda bulunan sabit taht, M.Ö.1900, Girit
<http://www.greek-islands.us/heraklio/knossos/> (4.4.2013)

Şekil 2.2. Tutankamon'un tören tahtı
<http://www.globalegyptianmuseum.org/record.aspx?id=14984> (2.5.2012)

Şekil 2.3. 'Kredans', 1400'ler
(Oya Boyla / H.Şebnem Uzunarslan fotoğraf arşivi) (3.5.2013)

Şekil 2.4. Barok dönem koleksiyon dolapları
<http://www.alaintruong.com/tag/1640/p20-0.html> (3.2.2012)

Şekil 2.5. Sheraton Stili sandalye arkalıkları
<http://www.artnewsnviews.com/view-article.php?article=the-age-of-revivals-neoclassical-furniture&iid=13&articleid=246> (3.2.2012)

Şekil 2.6. Shaker'ların mobilyaları

<http://www.designboom.com/history/rockingmotion.html> (13.3.2012)

Şekil 2.7. Neo-Gotik mobilyalar, Strawberry Hill House

<http://collections.vam.ac.uk/item/O9031/the-strawberry-hill-chair-chair-bentley-richard/> (3.5.2012)

Şekil 2.8. Josef Hoffmann'ın modernist felsefeyle ürettiği mobilyalar

<http://www.sketchmyworld.com/design-icons-20th-century-pt-1/> (9.05.2012)

Şekil 2.9. Gerrit Rietveld, 'Red and Blue Chair', 1923

http://www.moma.org/collection/object.php?object_id=4044 (18.5.2012)

Şekil 2.10. Gaetano Pesce, Donna Koltuk, 1969

<http://viatraveldesign.com/journal/archives/donna.jpg> (3.5.2012)

Şekil 2.11. Gufram Capitulo, 'Easy Chair', 1971 (13.7.2012)

http://www.italiandesign360.com/DESIGNERS/Designers_products.aspx?idd=4531

Şekil 2.12. Archizoom tasarımı 'Mies Chair', 1969

<http://www.design-museum.de/en/collection/100-masterpieces.html> (3.5.2012)

Şekil 2.13. Verner Panton 'Visiona 2', 1970 ve 'Pratone', 1971

<http://www.larevuedudesign.com/2011/11/17/pour-vivre-heureux-restons-couches/>

<http://www.leblogdeco.fr/pratone-le-fauteuil-en-herbe-geante/> (29.6.2012)

Şekil 2.14. Alessandro Mendini, 'Proust Armchair', 1978

<http://www.design-museum.de/en/collection/100-masterpieces.html> (3.5.2013)

Şekil 2.15. Ettore Sottsass, 'Carlton Bookcase', 1981 (3.7.2012)

<http://www.apartmenttherapy.com/ettore-sottsass-designer-dossier-176806>

Şekil 2.16. Hans Hollein, 'Marilyn Sofa', 1981 (3.5.2012)

<http://www.treadwaygallery.com/ONLINECATALOGS/March2004/0801-0850.html>

Şekil 2.17. Frank Gehry, 'Cardboard Furniture', 1983 (3.4.2012)

<http://designcombo.blogspot.com/2012/04/cardboard-furniture-combo.html>

Şekil 2.18. Farklı dönemleri tanımlayan oturma elemanları

<http://www.dexigner.com/news/18475> (3.5.2012)

<http://www.aphaus.com/?product=panton-chair> (3.5.2012)

<http://www.houzz.com/photos/products/marcel-breuer-chairs> (3.5.2012)

Şekil 2.19. Robby Cantarutti, 'Manta Chair', 2012 (8.5.2012)

<http://www.bornrich.com/entry/contemporary-carbon-fiber-furniture-by-mast-30/>

Şekil 2.20. Alessandro Mendini, 'Redesign Thonet', Studio Alchimia, 1979

http://www.die-neue-sammlung.de/press/?page_id=4160 (9.7.2012)

Şekil 2.21. Jacopo Foggini, 'Alice Armchair', Edra, 2011

<http://www.architonic.com/pmsht/alice-edra/2050901> (14.9.2012)

Şekil 2.22. Vincent van Gogh, 'Van Gogh's Chair', 1888

http://www.vggallery.com/painting/p_0498_0499.htm (5.5.2012)

- Şekil 2.23. Saul Steinberg'e ait çalışmalar
<http://www.lukeknight.com/blog/illustration-heroes-saul-steinberg/> (3.5.2013)
- Şekil 2.24. Marcel Duchamp, 'Bicycle Wheel', 1913
http://www.moma.org/collection/object.php?object_id=81631 (3.2.2013)
- Şekil 2.25. Andy Warhol, 'Big Electric Chair', 1967
<http://www.andrewgrahamdixon.com/archive/readArticle/251> (17.8.2012)
- Şekil 2.26. The Cranberries albüm kapakları
http://en.wikipedia.org/wiki/Category:The_Cranberries_albums (3.2.2013)
- Şekil 2.27. Alejandro Colunga Marin tasarımları
http://en.wikipedia.org/wiki/Alejandro_Colunga (3.5.2013)
- Şekil 2.28. Pablo Reinoso, 'Thonetando' Serisi, 2007
<http://www.chairblog.eu/2007/08/12/wearable-chairs-pret-a-thonet/> (3.5.2013)
- Şekil 2.29. Yoichi Yamamoto Architects, '2D-3D Chairs Installation', 2011
<http://www.designboom.com/architecture/yoichi-yamamoto-architects-2d3d-chairs-for-issey-miyake/> (3.5.2013)
- Şekil 2.30. Dennis Oppenheim, 'Chair/Pool', Litvanya, 1996
<http://www.dennis-oppenheim.com/works/207> (17.8.2012)
- Şekil 2.31. Takeshi Miyakawa, 'Holey Chair', 2010
<http://www.designboom.com/design/takeshi-miyakawa-hole-chair/> (3.9.2012)
- Şekil 2.32. Ai Weiwei, 'Fairytale', 2007
<http://www.gwarlingo.com/2012/artist-doris-salcedo-i-began-to-conceive-of-works-based-on-nothing/> (3.3.2013)
- Şekil 2.33. 'Cathédrale de Chaises' ve 'Le passage des Chaises'
http://www.rfi.fr/francefr/articles/088/article_50993.asp (17.8.2012)
- Şekil 2.34. Doris Salcedo, 'Installation', 2003
<http://www.gwarlingo.com/2012/artist-doris-salcedo-i-began-to-conceive-of-works-based-on-nothing/> (3.9.2012)
- Şekil 2.35. Martino Gamper enstalasyonu, Londra Tasarım Festivali, 2009
<http://pprraaccttiicce.wordpress.com/team/victoria-evans/> (3.9.2012)
- Şekil 2.36. High Wycombe'da 1877 ve 2000 yıllarında kurulmuş sandalye kemerleri
<http://www.widess.com/wycombe.html> (3.9.2012)
<http://www.madeinwycombe.com/photo/1962-chair-arch-in-town-hall> (3.9.2012)
- Şekil 2.37. Loredana Bonora, 'Nodi Contemporanei', 2012
<http://www.loredanabonora.it/index.html> (7.9.2012)
- Şekil 2.38. Chris Ruhe, 'Only Doors', 2010
<http://www.chrisruhe.nl/> (7.9.2012)
- Şekil 2.39. Danny Lane tasarımı mobilyalar
<http://www.dannylane.co.uk/> (7.9.2012)
- Şekil 2.40. Emmet Rock, 'Archipelago 2', 2012
<http://www.eaglewolforca.com/> (9.9.2012)

Şekil 2.41. Jeff Wallin, 'Tsunami Table', 2006
<http://wallinmetal.com/gallery.html> (7.9.2012)

Şekil 2.42. Sebastian Errazuriz, 'Porcupine Cabinet', 2010 (2.5.2013)
<http://www.designboom.com/design/sebastian-errazuriz-porcupine-cabinet/>

Şekil 2.43. Lee Broom tasarımları, 2008
<http://www.leebroom.com/> (7.9.2012)

Şekil 2.44. Ron Arad tasarımları
<http://www.ronarad.co.uk/> (11.9.2012)

Şekil 2.45. Tom Raffield, 'Chaise Longue No:4', 2007
<http://www.tomraffield.com/> (11.9.2012)

Şekil 2.46. Herve van Der Straeten tasarımları (11.3.2013)
<http://www.dezeen.com/2010/10/06/superdesign-at-victoria-house-london/>

Şekil 2.47. Philippe Starck, 'WW Stool', 1991
http://www.bonluxat.com/a/Philippe_Starck_W._W._Stool.html (1.5.2013)

Şekil 2.48. Ian McChesney, 'Out of the Strong Came Forth Sweetness', 2011
<http://www.mcchesney.co.uk/projects/out-strong/> (11.9.2012)

Şekil 2.49. Ball-Nogues Studio, 'Table Cloth' (15.4.2013) 2010
<http://www.designboom.com/architecture/ball-nogues-studio-tablecloth/>

Şekil 2.50. Nathalie Du Pasquier ve Michael Graves tasarımları
<http://heppoco-kun.tumblr.com/> (11.4.2013)
<http://pinterest.com/pin/247627679481428103/> (11.4.2013)

Şekil 2.51. Karen Ryan, 'In The Woods Chair', 2009
<http://www.flickr.com/photos/bykarenryan/sets/72157615855932560/> (12.4.2013)

Şekil 2.52. Shao Fan, 'King Chair', 1996, Victoria and Albert Museum
<http://shaofanart.com/> (1.2.2013)

Şekil 2.53. John Angelo Benson, 'Mies Lobby Trap', 2003
<http://www.johngangelobenson.com/work/selectedwork5.php> (11.9.2012)

Şekil 2.54. Stefan Zwicky, 'Grand Confort, Sans Confort, Dommage à Corbu', 1980
<http://www.designboom.com/design/stefan-zwicky/> (1.5.2013)

Şekil 2.55. Garry Knox Bennett, 'Zig Zag Variations', 2003
<http://www.jra.org/MastersNoms2011.htm> (17.9.2012)

Şekil 2.56. Thomas von Staffeldt, 'Series 7', 2009 (17.9.2012)
<http://www.designboom.com/design/saligia-chairs-by-thomas-von-staffeldt/>

Şekil 2.57. Nina Saunders, 'Endless Devotion Koleksiyonu', 2011
<http://www.ninasaunders.eu/> (22.10.2012)

Şekil 2.58. Değer Cengiz, 'Cactus Chair', 2010
<http://www.degercengiz.com/projectDCNY/index.html> (17.9.2012)

Şekil 2.59. Mike Womack, 'Untitled', 2005
<http://www.mwomack.com/art6.html> (22.10.2012)

Şekil 2.60. Matthias Pliessnig, 'Thonet No.18', 2007
<http://www.matthias-studio.com/look/look.html#> (22.10.2012)

Şekil 2.61. 'Whoosh Chair' ve 'Triggerhappy' 30 Chairs LifeStories sergisi
<http://blog.nus.edu.sg/nusid/2012/03/07/30-chairs-lifestories/> (1.5.2013)

Şekil 2.62. Jurgen Bey, 'Kokon Furniture' serisi, Droog Design, 1997
<http://www.droog.com/store/studio-work/kokon-furniture---table-chair/> (1.5.2013)

Şekil 2.63. Studio Pepe Heykoop, 'Skin Collection', 2011
<http://www.pepeheykoop.nl/> (26.4.2013)

Şekil 2.64. Pieter Engels, 'Untitled', 1964
<http://www.designboom.com/history/stilllife.html> (2.5.2013)

Şekil 2.65. Maarten Baas, 'Where There's Smoke...', 2004
<http://www.maartenbaas.com/> (2.3.2013)

Şekil 2.66. 'Balcony', 30 Chairs LifeStories' sergisi, Singapur, 2012
<http://blog.nus.edu.sg/nusid/2012/03/07/30-chairs-lifestories/> (13.2.2013)

Şekil 2.67. Theo Kaccoufa, 'Upturned Walking Chair', 2000
<http://www.theoland.com/art/kinetic-art.htm> (22.2.2013)

Şekil 2.68. Martino Gamper, '100 Chairs in 100 Days', 2007 (17.3.2013)
<http://www.designboom.com/design/martino-gamper-100-chairs-in-100-days/>

Şekil 2.69. Claes Oldenburg, 'Shirt With Objects On a Chair', 1962
<http://www.designboom.com/history/stilllife.html> (12.2.2013)

Şekil 2.70. Helmut Palla, 'Furnitureastrophy' serisinden bir sehpa, 2010
<http://www.ananasamiami.com/2011/06/furnitures-by-helmut-palla.html> (15.1.2013)

Şekil 2.71. Karissa Bieschke tasarımları
<http://www.karissabieschke.com/> (2.4.2013)

Şekil 2.72. Drew Daly, 'Remnant Chair', 2006
<http://www.chairblog.eu/2012/01/11/remnant-chair-by-drew-daly/> (26.1.2013)

Şekil 2.73. Maarten Baas, 'Hey, chair, be a bookshelf!', 2009
<http://www.maartenbaas.com/Main.asp?Section=Works&Sub=%7BB5B75FD7-D1F7-4466-8DD7-FC4B6DA852EB%7D> (2.5.2013)

Şekil 2.74. Bram Boo, 'Overdose Desk', 2009
<http://bramboo.be/pages/overdose-desk-by-bulo> (2.5.2013)

Şekil 2.75. Karissa Bieschke tasarımları
<http://www.karissabieschke.com/> (15.1.2013)

Şekil 2.76. Gaetano Pesce, 'Greene Street Chair', 1984
http://www.1stdibs.com/furniture/seating/chairs/pair-of-greene-street-chairs-gaetano-pesce/id-f_174679/ (17.3.2013)

Şekil 2.77. 'Mr. Chair' ve 'Remember That You Will Die'
<http://www.chairblog.eu/2011/05/20/mr-chair-by-soojin-hyun/>
<http://mocoloco.com/archives/021900.php> (2.5.2013)

Şekil 2.78. Peter Opsvik, 'Cylindra Objects', 1986
<http://www.opsvik.no/> (2.5.2013)

Şekil 2.79. Charlotte Kingsnorth, 'At One Chair', 2009
<http://www.charlottekingsnorth.com/furniture/atone.html> (15.1.2013)

Şekil 2.80. Jeroen Van Laarhoven, 'LAT-Love Approach Together', 2010
<http://jeroenvanlaarhoven.com/111110/444025/all-contents/lat-chair-double>

Şekil 2.81. Rachel ve Benoît Convers, 'Zoomorphology Furnishings', 2012
<http://inspire.ovs.it/mobili-zoomorfologici/?lang=en> (2.5.2013)

Şekil 2.82. Sam Durant, 'Mono-Block Porcelain Chairs', 2006
<http://www.samdurant.net/index.php?/projects/porcelain-chairs/> (2.5.2013)

Şekil 2.83. Henry Bruce, 'Giants Chair', 2006
<http://www.henrybruce.co.uk/press/> (2.5.2013)

Şekil 2.84. Robert Therrien, 'No Title'
<http://www.gagosian.com/artists/robert-therrien/selected-works> (22.10.2012)

Şekil 2.85. Bouroullec Brothers, 'Textile Field', 2011 ve Numen, 'Field Zagreb', 2011
<http://www.dezeen.com/2011/09/15/textile-field-by-ronan-erwan-bouroullec/>
<http://www.numen.eu/installations/field/> (12.1.2013)

Şekil 2.86. Tony Cragg, 'Formulations', 2000
<http://pinterest.com/pin/99571841733804209/> (2.5.2013)

Şekil 2.87. Nendo, 'The Chair Garden', 2010
<http://mocoloco.com/archives/016222.php> (2.5.2013)

Şekil 2.88. Ante Vojnovic, 'Tango Variations', 2008
<http://www.ante-hp.com/index2.php?v=576475159> (22.10.2012)

Şekil 2.89. Peter Bristol, 'Cut Chair', 2011
<http://www.peterbristol.net/projects/cut-chair/> (18.4.2013)

Şekil 2.90. Gord Peteran, 'An Early Table', 2004
<http://www.gordpeteran.com/sculpture14.html> (2.5.2013)

Şekil 2.91. Daniel Arsham, 'Ghost Chair', 2010
<http://www.yatzer.com/The-ARchiTecture-of-Daniel-Arsham> (2.5.2013)

Şekil 2.92. Gareth Neal, 'Capillary Side Table', 1996
<http://www.designboom.com/design/gareth-neal/> (22.10.2012)

Şekil 2.93. Lila Jang, 'Canape vol.1', 'Haenir', 'Anne Marie', 'Lisa'
<http://www.chairblog.eu/category/chair-designer/lila-jang/> (2.5.2013)
<http://www.designflick.com/2012/05/desk-by-lila-jang.html> (2.5.2013)

Şekil 2.94. Satoshi Itasaka, 'Balloon Bench', 2011
<http://www.yatzer.com/balloon-bench-by-satoshi-Itasaka-h220430> (26.4.2013)
http://www.h220430.jp/h220430_balloon-bench.html (26.4.2013)

Şekil 2.95. 'Santo Chair' ve Ale Jordao tasarımı oturma elemanı (22.10.2012)
<http://www.cristinagrajalesinc.com/artists/sebastian-errazuriz/52-santo-chair>

Şekil 2.96. Bruno Munari, 'Singer Chair' (for short visits), 1945
http://www.zanotta.it/#/en/products/Edizioni/5000_Singer.htm (2.5.2013)

Şekil 2.97. 56th Studio, 'Caricature as...Furniture', 2012
<http://www.56thstudio.com/showcase/caricature-as-furniture-part-1-4/> (22.1.2013)

Şekil 2.98. Richard Artschwager, 'Splatter Chair I', 1992
<http://www.moma.org/explore/multimedia/audios/1/18> (2.5.2013)

Şekil 2.99. Maarten Baas, 'Plain Clay Collection', 2012
<http://www.maartenbaas.com/> (2.5.2013)

Şekil 2.100. Michael Beitz tasarımları
<http://www.michaelbeitz.com/> (22.10.2012)

Şekil 2.101. Studio van Eijk & van der Lubbe, 'Leaning Seat', 2004
<http://www.ons-adres.nl/> (2.5.2013)

Şekil 2.102. Anton Björnsig, 'Round Corner Chair', 2009
<http://www.antonbjorsing.se/portfolio/05/> (22.10.2012)

Şekil 2.103. Sebastian Wrong ve Richard Woods, 'Wrongwoods' 2007
<http://hauslondon.com/products/wrongwoods-by-richard-woods-sebastian-wrong>

Şekil 2.104. Enoc Armengol, 'Panpaati', 2010
<http://www.yatzer.com/Eating-Design--Panpaati-by-Enoc-Armengol> (2.5.2013)

Şekil 2.105. Hongtao Zhou tasarımı 'Burning Chairs', 2010 ve 'Ice Chairs', 2009
http://hongtaozhou.com/section/186896_Burniture_to_burn_melt_and_collapse.html
(2.5.2013)

Şekil 2.106. Fabio Del Percio, 'Hey Chair', 2011
<http://design-milk.com/hey-by-fabio-del-percio/> (2.5.2013)

Şekil 2.107. Tom Dixon, 'Fresh Fat Chair', 2004
<http://www.tomdixon.net/products/fresh-fat-chair> (2.5.2013)

Şekil 2.108. Ayako Nakanish, 'Composition Chair', 2009
<http://www.yatzer.com/Latest-works-by-Kyouei-design> (22.10.2012)

Şekil 2.109. Jerszy Seymour, 'The Living Systems', 2007, Vitra Design Museum
<http://www.designboom.com/design/jerszy-seymour-amateur-furniture-design-workshop-at-marta-herford/> (2.5.2013)

Şekil 2.110. Pini Leibovich , 'The Happy Material Armchair' ve 'Willow Chair'
<http://www.visualtherapyonline.com/?p=16490> (2.5.2013)
http://www.paradigmagallery.com/main/index.php?option=com_content&view=article&id=223:pini-leibovich&catid=1:designers&Itemid=3 (2.5.2013)

Şekil 2.111. Martin Schuurmans, 'Concrete Chair', 2008
<http://www.core77.com/gallery/dutch-design-week-2011/1.asp>
<http://www.martinschuurmans.eu/allprojects.php> (22.10.2012)

Şekil 2.112. Front Design, 'Balancing Boxes', 2010
<http://www.designfront.org/category.php?id=104&product=197> (2.5.2013)

Şekil 2.113. Edra, Humberto ve Fernando Campana, 'Cipria Sofa', 2009
<http://www.edra.com/prodotto.php?id=94> (22.10.2012)

Şekil 2.114. Casamania , Fabio Novembre, 'Strip', 2011
<http://www.novembre.it/design/strip/> (2.5.2013)

Şekil 2.115. 'Mae West Lip Sofa', 'Marilyn Bocca Sofa' ve 'Bocca Sofa'
<http://blog.splendia.com/the-history-of-the-boca-sofa-2/> (2.5.2013)
<http://fe-mail.gr/pages/posts/decoration/decoration8409.php> (2.5.2013)

Şekil 2.116. Moooi, Marcel Wanders, 'Monster Chair', 2010 ve 'v.i.p. Chair', 2000
<http://www.moooi.com/products/monster-chair> (2.5.2013)
<http://www.moooi.com/products/vip-chair> (2.5.2013)

Şekil 2.117. 'Fish Chair' 'Ceramic Pottery Chair' ve 'B.M.Horse Chair'
<http://www.satyendra-pakhale.com/projects/overview/cat:products/> (25.3.2013)
<http://www.satyendra-pakhale.com/projects/overview/cat:editions/> (25.3.2013)

Şekil 2.118. Ettore Sottsass, 'Archetypes' sergisi, 2008
<http://www.designboom.com/design/archetype-exhibition-featuring-work-from-ettore-sottsass/> (2.5.2013)

Şekil 2.119. Marcel Breuer 'The Wassily Chair', 1925
<http://www.metmuseum.org/toah/works-of-art/1988.256> (22.10.2012)

Şekil 2.120. Ron Arad'a ait mobilya prototipi (2.5.2013)
<http://www.ft.com/cms/s/0/7aba130e-82e2-11de-ab4a00144feabdc0.html#axzz2SJ98Jyff>

Şekil 2.121. Ron Arad, 'Moreover' prototipleri, Vitra Edition
<http://www.vitra.com/en-us/magazine/details/ron-arad-moreover> (2.5.2013)

Şekil 2.122. Tom Dixon, 'Pylon Chair', 1992
http://www.cappellini.it/portal/page/portal/new/webpages/cappellini/catalogue/product?p=code:CP_TD_01;is_finder_result:0&lang=en (22.10.2012)

Şekil 2.123. Hella Jongerius, 'Office Pets', 2007
<http://www.vitra.com/en-us/magazine/details/office-pets-hella-jongerius> (2.5.2013)

Şekil 2.124. Marc Newson, 'Nickel Chair', 2007 (2.5.2013)
<http://www.marc-newson.com/ProjectImages.aspx?GroupSelected=0&ProjectName=Nickel+Chair%0D2007+-+Gagosian+Gallery%2C+New+York&Category=Unique%20Pieces>

Şekil 2.125. Konstantin Grcic, 'Myto Chair', 2008
<http://konstantin-grcic.com/projects/myto/> (22.10.2012)

Şekil 2.126. 'Prototype' Sergisi' ve 'Proto chair 01'
<http://www.core77.com/gallery/tokyo-design-week-2008/136.asp> (23.4.2013)
<http://www.core77.com/gallery/tokyo-design-week-2008/137.asp> (23.4.2013)

Şekil 2.127. 'Patrick Jouin, 'S2 Stool', 2004
<http://www.patrickjouin.com/site/> (2.5.2013)
<http://intearch.wordpress.com/2008/11/19/patrick-jouin/> (2.5.2013)

Şekil 2.128. Ron Arad'ın Gallery Mourmans için yaptığı özel üretim mobilya
<http://mocoloco.com/archives/000059.php> (22.10.2012)

- Şekil 2.129. Pieke Bergmans, 'Crystal Virus Project', 2007
<http://www.piekebergmans.com/vitra-virus/> (2.5.2013)
<http://www.dezeen.com/2007/04/24/vitra-virus-by-pieke-bergmans/> (2.5.2013)
- Şekil 2.130. Ruth Francken, 'Homme Chair', 1971
<http://mondo-blogo.blogspot.com/2011/02/anatomy-of-chair-ruth-franckens-homme.html> (17.2.2013)
- Şekil 2.131. Tokujin Yoshioka, 'Venus-Natural Crystal Chair', 2008
<http://www.tokujin.com/gallery/venus/> (2.5.2013)
<http://www.designboom.com/design/venus-natural-crystal-chair-by-tokujin-yoshioka-2/> (2.5.2013)
- Şekil 2.132. Tokujin Yoshioka, 'Memory Chair', 2010 (22.10.2012)
<http://www.designboom.com/design/tokujin-yoshioka-memory-for-moroso/>
- Şekil 2.133. Tom Price, 'Meltdown Series', 2008-2011
<http://www.tom-price.com/work.html> (2.5.2013)
- Şekil 2.134. Ron Arad, 'Rover Chair', 1981 ve 'Well-Tempered Chair', 1986
<http://www.ronarad.co.uk/> (2.5.2013)
<http://www.despoken.com/2010/01/05/ron-arad-restless-at-barbican-art-gallery-from-18th-february-2010/> (2.5.2013)
- Şekil 2.135. Samwoong Lee, 'The Sticky Chair' ve 'Cross Stick Chair'
<http://lee3woong.com/works1.htm> (22.10.2012)
- Şekil 2.136. Campana Brothers, 'Favela Chair', 2003, Edra
<http://designmuseum.org/design/fernando-humberto-campana> (2.5.2013)
- Şekil 2.137. Şekil 3.62. Sebastien Wierinck enstalasyonları
<http://xaxor.com/creative/19681-works-by-sebastien-wierinck.html> (2.5.2013)
- Şekil 2.138. Oskar Zieta, 'Plopp Stools', 2009
<http://www.zieta.pl/home/88> (2.5.2013)
- Şekil 2.139. Kaspar Hamacher, 'Burnt Out Stools', 2010 (2.5.2013)
<http://blog.wanken.com/12447/burnt-out-stool-by-kaspar-hamacher/>
<http://www.kasparhamacher.be/index.php?prosec=Ausgebrannt,%202010&bildnr=2>
- Şekil 2.140. Guy Mishaly, 'Blast Stools', 2011
<http://guymishaly.com/blast-3> (22.10.2012)
- Şekil 2.141. Jolan van der Wiel, 'Gravity Stool', 2012
<http://jolanvanderwiel.com/gravity-stool> (2.5.2013)
- Şekil 2.142. Kai Linke tasarımları
<http://www.kailinke.com/web/Englisch/Home/> (2.5.2013)
- Şekil 2.143. Shinwei Rhoda Yen, 'Mushrooms Ate My Furniture', 2009
<http://mushroomsatemyfurniture.com/> (2.5.2013)
- Şekil 2.144. Ron Arad, 'Bookworm', 1993, Kartell
<http://www.three-wise-monkeys.ch/?p=2051> (22.10.2012)
- Şekil 2.145. Marijn van der Poll, 'Do Hit Chair', 2011
<http://www.droog.com/store/furniture/do-hit-chair/> (2.5.2013)

Şekil 2.146. Karim Rashid, 'The Umbra OH Chair', 2010 (3.5.2013)
<http://www.m-dashing.com/home/2010/5/20/icff-umbras-oh-chairartwork.html>

Şekil 2.147. Maarten Baas tasarımları
<http://www.maartenbaas.com/> (3.5.2013)

Şekil 2.148. Chul An Kwak, 'r.n.i.', 2007
<http://www.designboom.com/design-fairs-events/chul-an-kwak-at-seoul-design-week-2007/> (22.10.2012)

Şekil 2.149. Pablo Reinoso, 'Spaghetti Bench', 2006
<http://www.pablereinso.com/indexFlash.html> (3.5.2013)

Şekil 2.150. Sebastian Errazuriz, 'Metamorphosis Bookshelf', 2011
<http://meetsebastian.com/78904/711058/design-art/metamorfosis> (18.3.2013)

Şekil 2.151. Khai Liew tasarımları
<http://www.khailiew.com/work> (19.2.2013)

Şekil 2.152. Gareth Neal, 'Anne Console Table' ve 'George III', 2008
<http://garethneal.co.uk/> (3.5.2013)

Şekil 2.153. Asymptote, 'Ivo 03', 2008
<http://www.asymptote.net/art-objects-and-editions/ivo-03/> (3.5.2013)

Şekil 2.154. Tord Boontje, 'L'Armoire', 2008
<http://tordboontje.com/projects/wardrobes/larmoire/> (22.10.2012)

3. BÖLÜM

Şekil 3.1. Fredrig Färg tasarımları (17.10.2012)
<http://www.prettylittlegreenthings.com/2010/11/fredrik-farg-recover-chairs/>

Şekil 3.2. Kwangho Lee, 'Obsession' konsol, oturma grubu ve koltuk 2010
<http://www.kwangholee.com/> (3.5.2013)

Şekil 3.3. Bauke Knottnerus, 'Phat Knits', 2011
<http://baukeknottnerus.nl/index.php?/project/flat-knits/> (3.5.2013)

Şekil 3.4. Campana Brothers tasarımları
<http://campanas.com.br/> (3.5.2013)

Şekil 3.5. Studio Henny van Nistelrooy, 'Lovescape', 2005
<http://www.studiohvn.com/> (22.10.2012)

Şekil 3.6. Jeolojik haritalara gönderme yapan masa/sehpa tasarımları
<http://www.homecrux.com/2013/02/16/3941/peaks-and-valleys-table-inspired-by-real-time-topography.html> (3.5.2013)
<http://dornob.com/diy-work-of-cnc-art-3d-topographic-wood-table-project/#axzz2QTdSCSSo> (3.5.2013)

Şekil 3.7. Kana Nakanishi, 'Koke-a', 2010
<http://www.designboom.com/design/kana-nakanishi-koke-a/> (17.10.2012)

Şekil 3.8. Fredrikson Stallard, 'Pyrenees', 2007
<http://www.fredriksonstallard.com/index.php> (22.10.2012)

Şekil 3.9. Ellen Ectors, 'Switch Table&Chair', 2008
<http://www.switchtablechair.biz/TheSwiTCh.html> (17.10.2012)

Şekil 3.10. YOY Design, 'Canvas Chair', 2013
Büşra Zeynep Temel Fotograf Arşivi
<http://yoy-idea.jp/works/canvas/> (3.5.2013)

Şekil 3.11. Borek Sipek tasarımları
<http://www.sipek.com/Steltman/sipek/339> (3.5.2013)

Şekil 3.12. MarcAntonio Raimondi Malerba tasarımları
<http://www.marama.it/> (15.04.2013)

Şekil 3.13. Philippe Starck, 'Louis Ghost Chair', Kartell, 2002
<http://www.starck.com/en/design/categories/furniture/chairs.html> (15.04.2013)

Şekil 3.14. Ferruccio Laviani, 'Evolution', 2009
<http://www.laviani.com/ENG/page26/emmemobiliproductions.php> (15.04.2013)

Şekil 3.15. Studio Maezm, 'Fortuitous Variation', 2012
<http://www.maezm.com/> (15.04.2013)
<http://www.designboom.com/art/maezm-fortuitous-variation-for-bleeker/> (3.5.2013)

Şekil 3.16. Marcel Wanders, 'Carved Chair', 2007
<http://www.marcelwanders.com/products/seating/carved-chair/> (15.04.2013)

Şekil 3.17. Niels van Eijk & Miriam van der Lubbe, 'Godogan Table', 2006
<http://www.droog.com/store/studio-work/godogan-table/> (15.04.2013)

Şekil 3.18. 'M'afrique Collection' ve 'Crinoline Sofa', 2008
<http://www.yatzer.com/M-Afrique-by-Moroso>,
<http://www.switchmodern.com/classifications/Patricia-Urquiola.aspx> (22.10.2012)

Şekil 3.19. 'Crochet Table', 2001 ve 'Crochet Chair', 2006
<http://www.nonesiste.com/nonesiste2012.html> (15.04.2013)

Şekil 3.20. Romolo Stanco, 'La Nonna Table' (The Grandmother Table), 2008
<http://www.nonesiste.com/nonesiste2012.html> (3.5.2013)

Şekil 3.21. Front Design, 'Wood Chair', Moroso, 2010
<http://www.designboom.com/design/front-wood-chair-for-moroso/> (3.5.2013)

Şekil 3.22. Hiroki Takada, 'Tea Ceremony Chair', 2010
<http://www.takadadesign.com/> (3.5.2013)

Şekil 3.23. Hannes Grebin, 'Cozy Furniture', 2008
<http://www.hannesgrebin.com/COZY-FURNITURE-COLLECTION> (22.10.2012)

Şekil 3.24. Philippe Bestenheider, 'Binta Armchair', Moroso, 2009
http://www.moroso.it/home_moroso.php?n=products&model=195&l=en (7.10.2012)

Şekil 3.25. Michael Tsinovsky, 'Asli Koleksiyonu', 2011
<http://www.greenprophet.com/2011/09/israel-design-local-furniture/> (22.10.2012)

Şekil 3.26. Anon Pairot, 'Pare Chaise Lounge', 2004
<http://www.anonpairot.com/> (3.5.2013)
<http://www.notcot.com/archives/2008/02/anon-pairot.php> (3.5.2013)

Şekil 3.27. Studio Maezm, 'Hanji Plastic Chair', 2012
<http://www.maezm.com/> (27.2.2013)

Şekil 3.28. Rock Wang & Kao-Ming Chen, 'Cocoon Sofa', 2010 (3.5.2013)
<http://www.designboom.com/design/yii-design-cocoon-plan-by-rock-wang/>

Şekil 3.29. Pinwu, 'Tie Chair', 2011
<http://inhabitat.com/pinwu-wins-salonesatellite-design-report-award/> (3.5.2013)

Şekil 3.30. Brodie Neill, 'E Turn Bench', 2007
<http://aghomegoods.typepad.com/my-blog/modern-contemporary-interior-designs/page/2/> (3.5.2013)

Şekil 3.31. Farklı kimliklere yönelik tasarlanmış mobilyalar
<http://www.zaha-hadid.com/> (3.5.2013)

Şekil 3.32. OOO My Design, 'Pin Pres', 2011
<http://design-milk.com/pin-pres/> (16.04.2013)

Şekil 3.33. Campana Brothers, 'Segreto' 2009, Maarten Baas, 'The Shell', 2009
<http://designquarterly.com.au/people/trent-jansen>
<http://www.dezeen.com/2009/12/11/the-shell-by-maarten-baas/> (17.04.2013)

Şekil 3.34. Peter Opsvik Tasarımları
<http://www.varierfurniture.com/Collections/Relax/Gravity-balans-R/> (27.2.2013)

Şekil 3.35. Yiannis Ghikas, 'Monarchy Stool', 2009
http://www.yiannisghikas.com/home_waiting.htm (3.5.2013)

Şekil 3.36. Nani Marquina, 'Flying Carpet', 2006
<http://www.nanimarquina.com/en/products/rugs/flying-carpet> (27.2.2013)

Şekil 3.37. Laurie Beckerman 'Tete-a-Tete Rocker', 2007
http://www.lauriebeckerman.com/New_Collection_2.html (22.10.2012)

Şekil 3.38. Oradaria Design, 'Blandito', 2012
<http://www.behance.net/gallery/BLANDITO-Transformable-pad-for-lazy-living/667146> (3.5.2013)
<http://www.oradariadesign.com/design.html> (3.5.2013)

Şekil 3.39. Freyja Sewell, 'HUSH', 2012
<http://www.freyjasewell.co.uk/#/hush/4568034623> (22.10.2012)

Şekil 3.40. Marcel Wanders, 'Knotted Chair', 1995
http://media.designer.com/article/18952/Knotted_Chair.jpg (27.2.2013)

Şekil 3.41. YOY Design, 'Blow', 2012
<http://yoy-idea.jp/works/blow/> (3.5.2013)

Şekil 3.42. Lago Studio, '30mm', 2006 ve 'DiagoLinea Shelf', 2012 (3.5.2013)
<http://www.socialdesignmagazine.com/en/site/design/lago-svela-diagolinea-uno-dei-prodotti-che-saranno-presentati-al-prossimo-salone-del-mobile-2013-milano.html>

Şekil 3.43. Critz Campbell, 'Eudora Club Chair', 2003
<http://www.critzcampbell.com/Eudora> (22.10.2012)

Şekil 3.44. 'Factum Graffiti Chair', 2007 (3.5.2013)
<http://www.treehugger.com/eco-friendly-furniture/factum-graffiti-chair.html>

Şekil 3.45. DaWanda ürün satış sitesinde bulunan el yapımı mobilya örnekleri
http://en.dawanda.com/search?as=0&category_id=1274&page=1&q=furniture

Şekil 3.46. Arik Grinberg, 'Kit Chair', 2002
(Byars 2006, syf.84) (22.10.2012)

Şekil 3.47. David Grass, 'Everything But The Manual', 2011
<http://www.davidgraas.com/> (3.5.2013)
<http://www.davidgraas.com/projects/details/everything-but-the-manual> (3.5.2013)

Şekil 3.48. Minale Maeda, 'Kilittaşı/Keystones', 2012 (17.2.2013)
Işıl Özçam fotoğraf arşivi
<http://www.dezeen.com/2012/10/18/keystones-furniture-by-minale-maeda/>

Şekil 3.49. Wu Yu-Ying, 'Breathing Chair', 2009
<http://uyingdesign.blogspot.com/> (3.5.2013)

Şekil 3.50. Peter Opsvik, 'Hag-Swing', 2002
<http://www.opsvik.no/works/industrial-design/hag-swing#2190> (3.5.2013)

Şekil 3.51. Florence Jaffrain, 'Wave Sitting Spheres', 2011
http://www.florencejaffrain.com/crbst_1.html (22.10.2012)

Şekil 3.52. Evan Dewhirst, 'The Buoy Chair', 2009 (27.2.2013)
<http://www.contemporist.com/2009/06/07/the-buoy-chair-by-evan-dewhirst/>

Şekil 3.53. Alexander Munk, 'Magic Carpet', 2007 (3.5.2013)
<http://www.alexandermunk.com/index.php?/product/sasan--flexible-furniture/>

Şekil 3.54. Ezri Tarazi, 'Ooga-Ooga Side Chair', 2004
(Byars 2006, syf.148) (17.2.2013)

Şekil 3.55. Masanori Umeda, 'Rose Chair', 1990
<http://www.edra.com/prodotto.php?id=39> (27.2.2013)

Şekil 3.56. John Brauer, 'Illusion Table', 2005
http://www.essey.com/product_illusion.htm (3.5.2013)

Şekil 3.57. Shiro Kuramata, 'Miss Blanche', 1988
<http://www.designboom.com/portrait/kuramata/miss.html> (22.10.2012)

Şekil 3.58. Maarten de Ceulaer, 'Valises Wardrobe', Casamania, 2008
http://casamania.it/eng/prodotti/prodotti_dettaglio.php?id=129 (3.5.2013)

Şekil 3.59. Fabio Novembre, 'Org Table', Cappellini, 2001
<http://www.novembre.it/> (3.5.2013)
http://www.mbam.qc.ca/collections/art-decoratifs-design-/art/details/MIMSY_ID_36142 (3.5.2013)

Şekil 3.60. Ettore Sottsass, Memphis tasarımları
http://www.1stdibs.com/furniture/storage-case-pieces/bookcases/ettore-sottsass-suvreta-bookcase/id_f_774573/ (27.2.2013)
<http://www.1stdibs.com/> (27.2.2013)

- Şekil 3.61. Marc Newson, 'Lockheed Lounge', 1986
<http://www.marc-newson.com/Default.aspx?runonce=true> (22.10.2012)
- Şekil 3.62. Future Concept Lab internet sitesi
<http://www.futureconceptlab.com/> (3.5.2013)
- Şekil 3.63. Trendne internet sitesi
<http://www.trendne.com/en/home.htm> (27.2.2013)
- Şekil 3.64. Maezm, 'Re_Love', 2009
http://www.maezm.com/project/re_love/2009/re-love-clothes-1.htm (3.5.2013)
- Şekil 3.65. Tejo Remy, 'You Can't Lay Down Your Memories', Droog Design, 1991
<http://www.droog.com/store/studio-work/chest-of-drawers/> (3.5.2013)
- Şekil 3.66. Hyung-Shin Hwang, 'D-Construction 2', 2009
<http://www.hwanghyungshin.com/hwanghyungshin/works0.html> (19.4.2013)
- Şekil 3.67. Rodrigo Alanso, 'N+ew Stool', 2012
<http://ralonso.com/?portfolio=new-2&lang=en> (22.10.2012)
- Şekil 3.68. Studio Maezm, 'Sofa-Dress', 2008 (19.4.2013)
<http://www.designboom.com/design/maezm-sofa-dress-and-table-dish-cover/>
- Şekil 3.69. Niloufar Afnan, '46 Table', 2011
<http://niloufarafnan.com/furniture.php?id=1> (3.5.2013)
- Şekil 3.70. Nendo, 'Cabbage Chair', 2008
<http://sweet-station.com/blog/2009/12/cabbage-chair/> (17.2.2013)
- Şekil 3.71. Molo, 'Softseating', 2005
<http://molodesign.com/> (19.4.2013)
- Şekil 3.72. Campana Brothers, 'TransPlastic Collection', 2007
<http://campanas.com.br/> (3.5.2013)
- Şekil 3.73. Mukavva ile üretilmiş sembolik mobilyalar
<http://www.hometone.com/entry/creative-bookshelves-recycled-cardboard/>
(19.4.2013)
- Şekil 3.74. Pawel Grunert, 'SIE43', 2009
<http://www.contemporist.com/2009/08/11/sie43-chair-by-pawel-grunert/>
<http://www.grunert.art.pl/> (3.5.2013)
- Şekil 3.75. Barlas Baylar tasarımları
<http://www.homedit.com/nature-wooden-furniture/> (22.10.2012)
- Şekil 3.76. James Shaw & Marjan van Aubel, 'Well Proven Chair', 2013
<http://thisispaper.com/James-Shaw-and-Marjan-van-Aubel-The-Well-Proven-Chair>
- Şekil 3.77. Emanuele Magini, 'Sosia Sofa', Campeggi, 2011
<http://www.emanuelemagini.it/sosia/> (22.10.2012)
- Şekil 3.78. Hey Design Team, 'Multiplo', 2010
<http://www.heyteam.it/> (17.2.2013)

- Şekil 3.79. Shin Yamashita, 'Land Peel', 2010
<http://www.designboom.com/design/shin-yamashita-land-peel/> (17.2.2013)
- Şekil 3.80. Ronan & Erwan Bouroullec, 'Algues' 2004 ve 'Cloud Modules' 2002
<http://www.bouroullec.com/> (3.5.2013)
<http://www.aestheticamagazine.com/bouroullec-brothers> (22.10.2012)
- Şekil 3.81. Bina Baitel tasarımları
<http://www.binabaitel.com/> (3.5.2013)
- Şekil 3.82. 21st Living Art, 'Buddha Head Table and Pouf', 2011
<http://freshome.com/2011/08/05/an-intriguing-furniture-collection-buddha-head-table-and-pouf/> (3.5.2013)
- Şekil 3.83. Ross McBride, 'Command Sit Chair', 2006
<http://www.woont.com/en/Furniture/Seating-Furniture/Stools/Command-Sit-duende-51356> (3.5.2013)
- Şekil 3.84. Front Design, 'Pig Table', 2005
<http://www.mooodi.com/products/pig-table> (19.2.2013)
- Şekil 3.85. Spider-Man ve Barbie karakterleri ile tasarlanmış çocuk mobilyaları
<http://www.wilko.com/spiderman/spiderman-toddler-bed-with-underbed-storage/invt/wt00117> (3.5.2013)
<http://www.dekrisdesign.com/kids-bedroom-ideas-for-girls-with-pink-concepts/bedroom-barbie-by-la-cameretta/> (3.5.2013)
- Şekil 3.86. Agatha Ruiz De La Prada & Corvasce Design, 'Love Sofa', 2011
http://www.spacecoolhunting.it/en/parsepage.php?tpl=tpl_news_detail&sqlpam1=15250 (3.5.2013)
<http://www.corvasce.it/index.php/it/> (3.5.2013)
- Şekil 3.87. Straight Line Designs, 'Little Black Dresser', 2009
<http://www.straightlinedesigns.com/furniture.html> (22.10.2012)
- Şekil 3.88. Frank Tjepkema & Janneke Hooymans, 'Nest/Tak Chair', Tjep, 2004
<http://www.tjep.com/> (19.4.2013) (3.5.2013)
- Şekil 3.89. Edra resmi internet sitesi, ana sayfa
<http://www.edra.com/> (3.5.2013)
- Şekil 3.90. 'Bu farkın hikayesi farklı', IKEA (17.2.2013)
<http://it111-10932017.blogspot.com/2010/12/yaratc-otobus-durag-reklam.html>
- Şekil 3.91. 'Evet, daha ucuza alabilirsin', IKEA
<http://www.adverbox.com/ads/ikea/> (22.10.2012)
- Şekil 3.92. Karim Rashid, 'Loveseat', 2007 (22.10.2012)
<http://www.yankodesign.com/2007/03/12/clicquot-loveseat-by-karim-rashid/>
- Şekil 3.93. Pieke Bergmans'ın Innofa/Stretch tekstilleriyle ürettiği tasarımlar
<http://www.woohome.com/furniture/monsters-sofa-project> (3.5.2013)
- Şekil 3.94. İnternet üzerinden alışverişe yönelik bir site
<http://www.eroomservice.com/> (3.5.2013)

Şekil 3.95. Bebek odası mobilyaları (17.2.2013)
<http://jdorganizer.blogspot.com/2008/10/colorful-storage-furniture-for-kids.html>

Şekil 3.96. 'Recamier' ve 'Josephine' olarak tanımlanan mobilyalar
<http://howdoilovethestyle.blogspot.com/2011/08/room-to-dream.html>
<http://www.lushome.com/vignette-home-staging-interior-decorating-ideas-recamier-modern-interiors/67934#> (3.5.2013)

Şekil 3.97. 'Sacco Chair' ve 'Butterfly Chair', günümüz mekanlarından örnekler
<http://www.nest.co.uk/product/zanotta-sacco-easy-chair>
<http://modernfindings.com/archives/6041> (21.3.2013)

Şekil 3.98. 'Churchill Leather Recliner' ve Doğtaş 'Daddy Free Tv Koltuğu'
<http://www.evimeal.com/dogtas-daddy-free-tv-koltugu#!prettyPhoto> (22.2.2013)
<http://www.styleathome.com/shopping/gifts/10-fantastic-father-s-day-gifts/a/35619/5>

Şekil 3.99. Nurus, 'Brooklyn' çalışma masası ve kütüphane ünitesi
<http://www.nurus.com.tr/tr> (22.10.2012)

Şekil 3.100. Klasik büfe örnekleri
<http://fengcheng-sofa.en.made-in-china.com/product/bMLEzuDcASVw/China-Dining-Room-Furniture-Buffer-Classical-Buffer.html>
<http://www.krvn.com.tr/?urun-11555-54006-54005-LAVELLE-KONSOL--VITRIN-KREM-170x50x225cm-611AC.html> (3.5.2013)

Şekil 3.101. Antika ve Klasik mobilya örnekleri
<http://www.apter-fredericks.com/> (3.5.2013)
<http://www.digsdigs.com/luxury-classic-sofa-and-armchairs-imperial-by-vimercati-media/> (3.5.2013)

Şekil 3.102. Kıymetli izlenimi verilmek istenen mobilya örnekleri
<http://www.krvn.com.tr/?urun-8518-2K29-KOSELIK-CABINET---CU-6061G--83x58x200-cm-611PV.html> (3.5.2013)
<http://urun.gittigidiyor.com/ev-dekorasyon-bahce/evreka-fildisi-varakli-102cm-sehpa-20969301> (3.5.2013)

Şekil 3.103. Potrona Frau tasarımları
<http://www.bonluxat.com/a/poltrona-frau-oxford-armchair.html> (22.10.2012)

Şekil 3.104. Ralph Lauren mobilya tasarımları
<http://www.ralphlaurenhome.com/products/Furniture/> (17.2.2013)

Şekil 3.105. Moda firmalarının mobilya koleksiyonlarından örnekler
(Uyanık Afşar 2009, syf.182)

Şekil 3.106. Hellman-Chang, 'Crystal Omni Side Table' , Swarovski A.G., 2010
<http://www.bornrich.com/entry/hellman-chang-unveils-swarovski-laden-side-tables/>

Şekil 3.107. Jean Paul Gaultier'nin Roche-Bobois mobilya koleksiyonu, 2010
<http://www.roche-bobois.com/#/en-IL/partnership> (13.4.2013)
<http://www.rf.ro/exclusive-design/jean-paul-gaultier-home> (13.4.2013)

Şekil 3.108. Gaetano Pesce, 'Sessantuna Tavolo Italia 2011' (3.5.2013)
<http://designintell.vandm.com/2010/10/italy-at-150-cassina-gaetano-pesce%E2%80%99s-sessantuna-tavolo-italia-2011-marks-an-anniversary-year/>

Şekil 3.109. Tom Dixon, 'Kitchen Chair', 1987
<http://vertigohome.wordpress.com/2010/09/10/beats-voids-and-mirror-balls/tom-dixon-kitchen-chair/> (17.2.2013)

Şekil 3.110. Frank Willems, 'Madam Rubens', 2008
<http://www.detnk.com/node/1028> (3.5.2013)

Şekil 3.111. Established & Sons, 'Elevating Design', 2007 (22.10.2012)
<http://disqus.dezeen.com/2007/10/07/established-sons-elevating-design/>

Şekil 3.112. Kevin Chou tasarımı koltuk, 'Street Life Sergisi', 2011
<http://media.designerpages.com/3rings/2011/03/30/kevin-chous-sofa-of-woven-bamboo-balls/> (3.5.2013)

Şekil 3.113. Puneet Gupta, '0.76 Degrees Chair', 2010
<http://www.designboom.com/design/076-degrees-chair-by-puneet-gupta/> (3.5.2013)

Şekil 3.114. British Panton Chair Competition (22.10.2012)
http://www.bustler.net/index.php/article/british_panton_chair_competition_results/

Şekil 3.115. Catia programı ile modellenmiş bir sehpa örneği
<http://n-e-r-v-o-u-s.com/blog/?tag=table> (17.2.2013)

Şekil 3.116. Mobius Bantı ve Mobius Tüpü (Klein Şişesi) (3.5.2013)
<http://www.maa.org/cvm/1998/01/tprppoh/article/Glossary/KleinBottle.html>

Şekil 3.117. Vito Acconci, 'Mobius Bench 2', Pasadena, 2003
<http://acconci.com/mobius-bench-ii/> (3.5.2013)

Şekil 3.118. Hackenbroich Architekten, 'Sitscape', 2004
http://www.architizer.com/en_us/projects/pictures/sitscape/734/3686/#.UXTTFXdklsU (17.2.2013)

Şekil 3.119. Ron Arad, 'Slice Chair', 2008
<http://www.matthewlaws.com/index.php/projects/slice-chair/> (19.2.2013)

Şekil 3.120. Daniel Widrig, 'Brasil', 2010
<http://www.danielwidrig.com/> (3.5.2013)
<http://www.dezeen.com/2010/05/11/brazil-by-daniel-widrig/> (3.5.2013)

Şekil 3.121. Valérie Boy ve Emmanuel Babled tasarımları
<http://thehorticulturalist.wordpress.com/2008/06/06/laser-cut-lightness/> (3.5.2013)
<http://b-fragile.com/?p=2167> (22.10.2012)

Şekil 3.122. Lazerian, 'Mensa', 2008
<http://www.lazerian.co.uk/> (3.5.2013)

Şekil 3.123. Zhang Zhoujie, 'Triangulation Series', 2011
<http://www.zhangzhoujie.com/> (3.5.2013)

Şekil 3.124. Mathias Bengtsson, 'Slice Chair', 1999
<http://www.bengtssondesign.com/> (22.10.2012)

Şekil 3.125. Maximo Riera, 'Animal Chair Collection', 2011
<http://www.maximoriera.com/flash.htm> (17.2.2013)

- Şekil 3.126. Tord Boontje, 'Happy Ever After', 2004
<http://tordboontje.com/projects/installations/happy-ever-after/> (16.2.2013)
- Şekil 3.127. Design Drift, 'The Ghost Chair', 2008
<http://www.studiodrft.com/work> (3.5.2013)
- Şekil 3.128. Frank Gehry, '3pc', 2004
<http://hivemodern.com/pages/products.php?sid=773> (3.5.2013)
- Şekil 3.129. Rotasyonel kalıplama tekniğine göre biçimin oluşumu
<http://www.polymerseuro.com/rotasyon.aspx> (22.10.2012)
- Şekil 3.130. Üç Boyutlu modelleme makinesi ve bu yöntemle yapılan modeller
<http://www.rdmag.com/product-releases/2011/06/mid-sized-3d-printer>
- Şekil 3.131. Patrick Jouin, 'Solid Chair' ve 'Solid T1', 2004 (3.5.2013)
<http://www.wallpaper.com/design/patrick-jouin-design-and-gesture-new-york/4949>
- Şekil 3.132. John Briscella, The Throne of Paris, 2009
<http://mocoloco.com/archives/011399.php> (17.2.2013)
- Şekil 3.133. Peter Donders, 'Batoidea', 2011 (3.5.2013)
<http://cubeme.com/blog/2011/07/07/batoidea-chair-by-peter-donders/>
- Şekil 3.134. Sulan Kolatan&William MacDonald, 'Root Chair', 2009 (17.2.2013)
<http://we.printabit.ch/post/34308996591/sulan-kolatan-william-mac-donald>
- Şekil 3.135. Marcel Wanders Pavyonu, Milano, 2008
<http://v3.arkitera.com/news.php?action=displayNewsItem&ID=16306> (3.5.2013)
- Şekil 3.136. Parametrik tasarım yöntemiyle oluşturulmuş mobilya modeli
<http://arquitecturaenred03.blogspot.com/2010/08/caso-estudio-parametric-couch.html> (3.5.2013)
- Şekil 3.137. gt_2P, 'The Sectionimal', 2009
<http://www.gt2p.com/en/>, http://www.dezeen.com/2009/12/16/the-sectionimal-by-gt_2p/ (3.5.2013)
- Şekil 3.138. Kram Weisshaar, 'Breeding Tables', 2003
<http://www.kramweisshaar.com/> (22.10.2012)
- Şekil 3.139. Assa Ashuach, 'Al Stool', 2004
<http://www.mgxbymaterialise.com/limited-editions/mgxmodel/detail/detail/26>
<http://www.assaashuach.com/> (18.2.2013)
- Şekil 3.140. Mathias Bengtsson, 'Cellular Chair', 2011
<http://www.bengtssondesign.com/> (3.5.2013)
- Şekil 3.141. Daniel Widrig, 'Degenerate Chair', 2012
<http://www.danielwidrig.com/> (17.2.2013)
- Şekil 3.142. Ross Lovegrove, 'Supernatural Chair', 2008
http://www.rosslovegrove.com/index.php/custom_type/supernatural-chair/?category=furniture (17.2.2013)

Şekil 3.143. Joris Laarman, 'Bone Chair' & 'Bridge Table', 2006
http://www.jorislaarman.com/#/winter_alpha/2bonechair_justpolished (17.2.2013)

Şekil 3.144. 'Fractal Table', 2008 ve 'Module.MGX', 2010 (3.5.2013)
<http://www.mgxbymaterialise.com/limited-editions/mgxmodel/detail/detail/59>

Şekil 3.145. Joris Laarman, 'The Starlings Table', 2010
<http://www.jorislaarman.com/particles.html> (22.10.2012)

Şekil 3.146.1. İstanbul Tasarım Bienali'nde izleyicilerin yaptırdığı heykeller, 2012
http://www.3byazici.com/2012_10_01_archive.html (3.5.2013)

Şekil 3.147. Vogt + Weizenegger, 'Sinterchair', 2002
http://www.core77.com/news/archive_11.02.asp (3.5.2013)

Şekil 3.148. Front Design, 'Sketch Furniture', 2005
<http://www.frontdesign.se/> (17.2.2013)

Şekil 3.149. Joris Laarman, 'Digital Matter', 2011
<http://www.jorislaarman.com/digital-matter.htm> (3.5.2013)

Şekil 3.150. WertelOberfell, 'Pixel', 2009
<http://www.platform-net.com/> (18.3.2012)

Şekil 3.151. 'Reverb Wire Chair' ve 'Myrkr Chair', 2010
<http://www.dezeen.com/2010/10/06/superdesign-at-victoria-house-london/>
<http://design-milk.com/myrkr-chair-by-christopher-warren/> (12.2.2012)

Şekil 3.152. Jan Plechac, 'Icons Chairs', 2011 ve Jaebom Jeong, 'Grid Chair', 2009
<http://www.designboom.com/design/grid-chair-by-jaebeom-jeong/> (10.3.2013)

Şekil 3.153. Philippe Morel, 'Computational Chair', 2004
<http://www.detnk.com/node/6963> (26.12.2012)

Şekil 3.154. United Nude, 'Lo Res Project', 2010
<http://www.loresproject.com/> (21.12.2012)

Şekil 3.155. Guido Ooms, 'Lo-Res Chair', 2002
<http://www.ooms.nl/> (3.3.2013)

Şekil 3.156. Sebastian Brajkovic ve 'Lathe' serisi, 2007
<http://sebastianbrajkovic.com/> (3.3.2013)

Şekil 3.157. Jeroen Verhoeven 'Cinderella Table', 2005
http://www.moma.org/collection/object.php?object_id=105005 (17.2.2013)

Şekil 3.158. Radi Designers, 'Whippet Bench', 1998
<http://www.radidesigners.com/whipped3.htm> (3.5.2013)

Şekil 3.159. Zachary Eastwood-Bloom, 'Digital Decay', 2011
<http://www.zacharyeastwood-bloom.co.uk/dd.html> (23.4.2013)

Şekil 3.160. Alessandro Busana, 'Cutline', 2012
<http://www.alessandrobusana.it/wp/> (30.4.2013)

Şekil 3.161. Adrien Segal, 'Tidal Datum Table', 2007
<http://www.adriensegal.com/#!/tidal-datum/cdxd> (22.4.2013)

Şekil 3.162. 'Metaballs' programında biçim üretimi
<http://www.paulsprojects.net/opengl/metaballs/metaballs.html> (26.11.2012)

Şekil 3.163. 'Cross Hanging Light', 2011
<http://mocoloco.com/archives/021109.php> (10.2.2013)

Şekil 3.164. Peter Donders, 'C-Bench', 2010
<http://www.dailytonic.com/carbon-fibre-seats-by-peter-donders-be/> (13.11.2012)

Şekil 3.165. John Cherrey, 'Carbon Fiber Stealth Table', 2002
<http://store.carbonfibergear.com/carbon-fiber-stealth-table> (10.2.2012)

Şekil 3.166. Lars Schmieder, 'Spurt', 2011
<http://www.mvhabc.com/post/34481516649/lounging-on-carbon-textile-and-concrete-more> (14.8.2012)

Şekil 3.167. Loss Lovegrove, 'Liquid Carbon Bench', 2007
<http://www.rosslovegrove.com/> (30.7.2012)

Şekil 3.168. Ryuji Nakamura, 'Hechima 4', 2008
<http://www.detnk.com/node/3256> (11.10.2012)

Şekil 3.169. Grupo Bondi, 'm.bench', 2007
<http://www.grupobondi.com.ar/ebanquito2.html> (12.6.2012)

Şekil 3.170. 'Neverending Evolution' ve 'Aqua Table'
<http://www.andreoli-italy.it/comunicazione/news/neverending-evolution/>
http://www.bonluxat.com/a/Zaha_Hadid_Aqua_Table.html (18.1.2013)

Şekil 3.171. San Fratello Architects, 'Seat Slug', 2011
<http://www.rael-sanfratello.com/?p=1154> (15.2.2013)

Şekil 3.172. Philip Michael Wolfson, Gareth Neal ve Lucchese Design tasarımları
<http://himacs.ro/referinte/mobilier/> (10.12.2012)

Şekil 3.173. Thomas Heatherwick, 'Extrusions', 2009
<http://www.heatherwick.com/extrusions/> (3.9.2012)

Şekil 3.174. Richard Hutten, 'Cloud Chair', 2008
<http://www.yatzer.com/Cloud-chair-by-Richard-Hutten> (9.4.2013)

Şekil 3.175. Zaha Hadid, 'Liquid Glacial Dining Table', 2012
<http://www.zaha-hadid.com/architecture/liquid-glacial-table/> (17.2.2013)

Şekil 3.176. Tokujin Yoshioka, 'Waterfall Table', 2006 (3.4.2013)
<http://www.designboom.com/design/tokujin-yoshioka-waterfall-at-spectrum/>

Şekil 3.177. Hella Jongerius, 'Daylight', 2011
<http://www.designboom.com/design/hella-jongerius-daylight-for-hsbc-private-bank-commission/> (18.4.2013)

Şekil 3.178. Nendo, 'Transparent Chair' ve 'Transparent Table', 2011
<http://www.nendo.jp/en/works/detail.php?y=2011&t=196> (3.2.2013)

Şekil 3.179. Luminex malzeme giydirilmiş mobilya örnekleri
<http://www.apartmenttherapy.com/luminex-lightem-720> (3.2.2013)

Şekil 3.180. Because We Can, 'LED Table', 2007
http://becausewecan.org/LED_coffee_table_Ripple (22.12.2012)

Şekil 3.181. Andrew Liszewski, 'Time Table', 2007 ve Nendo, 'Polar', 2006
<http://www.ohgizmo.com/2007/02/22/time-table-clever-design-hilarious-pun/>
<http://www.nendo.jp/en/works/detail.php?y=2006&t=70> (3.5.2013)

Şekil 3.182. Oda sıcaklığına göre renk değiştiren sehpa (Gezer 2008, syf.5)

Şekil 3.183. 'Expandpouf', 2011, <http://www.expandpouf.com/en/> (19.2.2013)

Şekil 3.184. Carl de Smet, 'Noumenon Armchair', 2013
<http://www.noumenon.eu/#&panel1-2> (4.5.2013)

Şekil 3.185. Jay Watson, 'Hotseat', 2011
<http://dornob.com/hot-seat-thermochromic-furnishings-sense-show-heat/#axzz2RNBlvRUz> (3.5.2013), <http://www.jaywatsondesign.com/> (3.2.2013)

Şekil 3.186. Ronen Kadushin, 'Twirl Lounge Chair', 2004
<http://www.ronen-kadushin.com/> (3.5.2013)

Şekil 3.187. Be Modern internet sayfası, Facebook
<http://www.facebook.com/pages/Be-Modern/127511124024087> (6.4.2013)

Şekil 3.188. Freyja Sewell'in internet sitesi
<http://www.freyjasewell.co.uk/#/shop/4568091543> (10.4.2013)

Şekil 3.189. OOO My Design tasarım ve alışveriş sitesinin ürün satış sayfası
<http://oomydesign.bigcartel.com/> (3.5.2013)

Şekil 3.190. Dror Benshetrit, 'Tron Armchair', 2011
<http://www.studiodror.com/html/> (3.5.2013)

Şekil 3.191. Mastermind, 'The Black Chair'
<http://www.mastermindclub.co.uk/1.html> (8.4.2013)

Şekil 3.192. Married With Children
http://muppet.wikia.com/wiki/Married..._with_Children (19.12.2012)

Şekil 3.193. 'Game of Thrones', dizi film afişleri
http://www.allposters.com/-st/Game-of-Thrones-Posters_c141321_.htm (20.4.2013)

Şekil 3.194. Holger Fritzlar, 'Sonic Chair', 2008 (3.4.2013)
<http://www.gizmag.com/upgraded-sonic-chair-gets-domestic-release/23951/>

Şekil 3.195. Origami yöntemi kullanılarak üretilmiş mobilyalar (1.1.2013)
<http://decoholic.org/2012/09/11/powernap-chair-by-nina-helena/>

ÖZGEÇMİŞ

Işıl Özçam 1982 yılında İstanbul'da doğdu. İlkokulu Özel Efdal İlkokulu'nda bitirdikten sonra, orta ve lise öğrenimini Kadıköy Anadolu Lisesi'nde 2001 senesinde tamamladı. 2005 yılında Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, Mimarlık Fakültesi, İç Mimarlık Bölümü'nden mezun oldu. Üç yıl özel sektörde çalıştıktan sonra Milano, İtalya'da Domus Akademi'nin Tasarım Bölümü'nde yüksek lisansını yaptı ve tezini 'Mobilya Tasarımında Bağlanabilirlik' (Connectivity Concept in Furniture Design) üzerine hazırladı. Ardından Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi'nin Fen Bilimleri Enstitüsü'ne bağlı olarak İç Mimarlık Anabilim/Anasanat dalında doktora eğitimine başladı. 2010 yılında Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, Mimarlık Fakültesi, İç Mimarlık Bölümü'nde Araştırma Görevlisi olarak eğitim kadrosuna katıldı. Bu görevini halen sürdürmektedir.