

Uzaktan Eğitimin İç Mimarlık Proje Stüdyolarındaki Üretimlere Etkileri

Fusun SEÇER KARİPTAŞ^{1*}, Can ERİBOL², Burak ÇIKIRIKÇI³

¹ Haliç Üniversitesi, Mimarlık Fakültesi, İç Mimarlık Bölümü, İstanbul, Türkiye

ORCID ID: orcid.org/0000-0003-1594-6061

² ORCID ID: orcid.org/0000-0002-2617-5250

³ ORCID ID: orcid.org/0000-0002-5042-945X

Geliş Tarihi: 19.01.2022

***Sorumlu Yazar e mail:** fusunsecer@halic.edu.tr

Kabul Tarihi: 14.03.2022

Atf/Citation: Seçer Kariptaş, F., Eribol C., Çıkırıkçı B. “Uzaktan Eğitimin İç Mimarlık Proje Stüdyolarındaki Üretimlere Etkileri”, Haliç Üniversitesi Fen Bilimleri Dergisi 2022, 5/1: xx-xx.

Araştırma Makalesi/ Research Article

Özet

2020 yılında ortaya çıkan Covid-19 virüsü kısa süre içerisinde tüm dünyayı etkisi altına alan bir salgın haline gelmiştir. Yaşanan salgın gündelik hayata ilişkin mevcut koşulları büyük ölçüde kesintiye uğratmış veya dönüştürmüştür. Bilim insanlarının pandemi koşullarının uzun süre devam edeceğini ön görmesi, ülkemizde de toplumsal düzenin “yeni normal” düzene adapte olmasını zorunlu hale getirmiş, bu düzen dahilinde mevcut mekânsal kullanımlar yerini uzaktan dijital kullanımlara bırakmıştır. Temel bir insan hakkı olan eğitim alma hakkının da kesintiye uğramaması adına, Yükseköğretim kurumları da acilen yüz yüze olan eğitim modeli yerine uzaktan eğitim modeline geçmişlerdir. Dijital iletişim araçlarına bağlı uzaktan eğitim, temelinde standart eğitim mekânları dışında stüdyo eğitiminin önemli rol oynadığı iç mimarlık eğitimi önemli ölçüde etkilemiştir. Tasarım eğitiminin en önemli parçası projelerin yürütüldüğü stüdyolardır. Yaşanılan bu süreçle iç mimarlık eğitiminde atölye, sergi mekânları, sosyal/ortak gibi farklı kimlikteki mekânlara ait pratikler dijital araçlarla aktarılmış, bu süreçte öğrenciler çalışmalarını evlerinden yürütmüşlerdir. Tüm bu farklı mekânsal ihtiyaçların evde toplanması ve öğrenci/eğitimci tarafından çoğunlukla ilk kez deneyimlenen teknolojik araçlar yüz yüze eğitime göre olumlu ve olumsuz sonuçlar doğurmuştur. Bu çalışmada iç mimarlık eğitiminin önemli bir parçası olan proje stüdyoları deneyiminin pandemi koşullarında değişimi ve bu süreç içerisinde öğrencilerin üretimleri incelenecektir. Çalışmanın amacı uzaktan eğitime bağlı proje üretimlerini derlemek, bununla birlikte ilerleyen yıllarda da süreci tahmin edilen uzaktan eğitimin, iç mimarlık eğitimi üzerindeki veriminin artırılmasına katkı sağlamaktır.

Anahtar Kelimeler: Uzaktan Eğitim, İç Mimarlık Proje Stüdyosu, Mekân, Süreç, Yöntem ve Araçlar

Effects of Distance Education on Production in Interior Architecture Project Studios

Abstract

The Covid-19 virus, which emerged in 2020, has become an epidemic that has affected the whole world in a short time. The current epidemic has greatly interrupted or transformed the current conditions of daily life. The fact that scientists foresee that the pandemic conditions will continue for a long time has made it necessary for the social order in our country to adapt to the “new normal” order, and within this order, existing spatial uses have been replaced by remote digital uses. Higher education institutions have also immediately switched from a face-to-face education model to a distance education model in order not to interrupt the right of education, which is a basic human right. Distance education based on digital communication tools has had a significant impact on interior architecture education, in which studio education plays an important role in addition to standard education spaces. The most important part of design education is the studios where the projects are carried out. With this process, the experiences of different practices such as workshops, exhibition spaces, social/common spaces in interior architecture education were transferred through digital tools, and in this process, students carried out their studies at home. The collection of all these different spatial needs at home and the technological tools that are mostly experienced by students/trainers for the first time have resulted in positive and negative outcomes compared to face-to-face education. In this study, the change of project studio experience, which is an important part of interior architecture education, under pandemic conditions and the productions by students in this process will be examined. The study aims to compile project productions related to distance education and to contribute to the increasing of the efficiency of distance education, which is expected to continue in the coming years, on interior architecture education.

Keywords: Distance Education, Interior Architecture Project Studio, Space, Process, Method and Tools

1.Giriş

Günümüzde kullanılmakta olan geleneksel öğrenme yöntemlerinden farklı olarak Mimarlık ve İç Mimarlık eğitiminin kendine özgü bir yapısı vardır. Bu yapı, güncel gelişmeler ve farklı disiplinler sayesinde kendini sürekli yenilerken, son yıllarda yaygınlaşan dijital araçların kullanımı ile değişimini devamlı kılmaktadır. Mimarlık eğitim

programlarında en çok önem verilen dersler arasında tasarım dersleri yer almaktadır ve tasarım eğitiminin odak noktalarından biri stüdyolardır [1]. Aynı zamanda Shoshi ve Oxman'a (2000) göre, tasarım eğitimi alan ve tasarlama yöntemlerini deneyimleyen öğrencilerin en çok vakit geçirdikleri mekânlar stüdyolardır [2]. Geleneksel mimarlık eğitiminde yaşanan değişimler, bu eğitimin odak noktalarından biri olan stüdyo eğitimini de mekân, süreç, kullanılan araçlar olarak birçok yönden etkilemektedir. Stüdyonun ana karakterlerinden olan öğrencilerin dijital araçlara ve uygulamalara olan yaklaşımları eğitimin içeriğinde etkisini göstermektedir. Stüdyoda, öğrenmeye ve algılamaya karşı olan tutumların değişmesi sonucu oluşabilecek değişimlere adapte olması gerekmektedir. Adaptasyon süreci örgün eğitimde alışkanlıklardan dolayı uzun sürmüş olsa da pandemi döneminde deneyimlenen uzaktan eğitim ile bu süreç hızlanmıştır.

İç Mimarlık stüdyo eğitiminin üretim ve öğrenme odaklı temelinde mekân ve kullanıcı arasındaki ilişkinin dinamiği yer almaktadır. Geleneksel eğitimde stüdyolar, öğrencilerin üretime dayalı “yaparak öğrenme” metodunu fiziksel mekânda buluşarak deneyimlediği yerlerdir. Pandemi döneminde acil uzaktan eğitime geçilmesi sonucunda stüdyonun fiziksel mekânının sanal mekâna taşınması, üretim ve öğrenme sürecini etkileyerek kullanıcı ve mekân arasındaki aidiyet, kimlik gibi duyguların da değişmesine neden olmuştur. Kullanıcı ve mekân arasındaki boyut ilişkisi, mekânın sınırlarının belirlenmesi gibi çevresel faktörler, kullanıcının ve mekân arasındaki aidiyet ve kimlik duygusunun oluşmasında psikolojik ve sosyo-kültürel etkenler kadar etkilidir [3]. Tasarım eğitiminde stüdyo aktörlerinin aidiyet hissettiği stüdyo mekânının, fiziksel mekândan koparak sanal mekânda ilk kez deneyimlenmesi, stüdyo eğitiminin yeni bir adaptasyon süreci yaşamasına neden olmuştur.

Pandemi şartlarının uzaması, zaman içerisinde tekrar etmesi ya da uzaktan eğitimin bir tercih olarak kalıcı bir biçimde uygulanması gibi ihtimaller düşünüldüğünde, iç mimarlık eğitiminin geleceğini planlamak için uzaktan/senkron stüdyo eğitiminin incelenmesi önem arz

etmektedir. Bu çalışma iç mimarlık öğrencileri üzerinde 1 yıl boyunca gerçekleştirilen uzaktan/senkron eğitimin, stüdyoda yaşadığı olumlu ve olumsuz deneyimlere odaklanmaktadır. Çalışmanın “yeni normal” düzen içerisinde dijital olarak planlanacak iç mimarlık stüdyo eğitime katkı sağlaması amaçlanmaktadır.

2. Materyal ve Metot

İç mekân tasarımı, zaman, mekân, toplumsal hayat ve güncel gelişmelerle doğrudan ilişkili olan bir kavramdır. Dolayısıyla stüdyo, değişen bu parametreleri göz önüne almaktadır. İç mimarlık eğitimi kuramsal bilgiyi içeren teorik dersler ile bu bilgilerin tasarım sorunları kapsamında deneyimlendiği stüdyo derslerinden oluşmaktadır. Bu çalışmada, uzaktan eğitim ve iç mimarlık eğitiminde stüdyo kavramlarının açılımı yapılarak, bu kavramların kesiştiği pandemi dönemi stüdyo eğitimi incelenmiştir. Acil bir biçimde stüdyo işleyişini büyük oranda değiştiren uzaktan eğitim yöntemi, pandemi öncesi stüdyo üretimleri ve stüdyo içi iletişim araçlarıyla karşılaştırılmıştır. Kullanılan görsel ve yazılı materyaller Haliç Üniversitesi İç mimarlık Stüdyo derslerinin pandemi öncesi ve sonrası süreçlerinden elde edilmiştir. Söz konusu karşılaştırma diyagram, tablo, fotoğraf gibi görsel imajlar kullanılarak somutlaştırılmış ve bu yöntemle belgelenerek ilerleyen süreçte genişleyebilecek tartışmalar için veri sağlamaktadır.

2.1. Uzaktan Eğitim Kavramı

Öğretici ve öğrenen aktörlerin farklı mekânlarda bulunmasına dayanan öğrenim sistemine uzaktan eğitim denilmektedir. Bu sebepten dolayı uzaktan eğitimde öğretmen ve öğrencinin birbirleri ile iletişime geçebilmesi için çeşitli iletişim teknolojilerine ihtiyaç duyulmaktadır. Etkileşimin faydalı olabilmesi için bireylerin ilgili teknolojileri iyi bilmesi ve kullanması gerekmektedir [4].

Gelişen iletişim teknolojisi sayesinde günümüzde uzaktan eğitim sisteminden sıklıkla bahsedilse de aslında uzaktan eğitimin temeli 18. yüzyıla kadar dayanmaktadır. Uzaktan eğitim etkisini ilk olarak, gazete, mektup, posta gibi araçların kullanımıyla göstermiş ve I. Dünya Savaşı sırasında eğitim olanağı sağlanamayan öğrencilere eğitim verme yaygınlaştığı düşünülmektedir [5]. Moore ve Kearsley (2015) de uzaktan eğitimin kökeninin mektuplaşma, radyo ve televizyon yayınları, açık üniversiteler, telekonferans ve internet ağı olmak üzere beş başlık altında toplamıştır [4]. Buradan yola çıkarak uzaktan eğitim modelinin bulunduğu dönemin ekonomik durumuna ve iletişim teknolojilerinin sağladığı imkânlarla bağlı olduğu varsayılabilir. Mekânsal kısıtlamaları ortadan kaldırarak eğitim imkanlarını artırması, senkron / asenkron yöntem alternatifleriyle öğretmen ve öğrenci açısından zaman esnekliği sağlaması gibi olumlu yönleri sayesinde uzaktan eğitimin küreselleşen dünya içerisindeki yerinin giderek arttığı görülmektedir. Buna ek olarak daha önceden bahsedildiği gibi uzaktan öğretimin verimli olması için kullanılan iletişim araçlarının sağladığı teknik imkanların öğrenci ve öğretmen tarafından ulaşılabilir olması ve doğru kullanılması önem taşımaktadır.

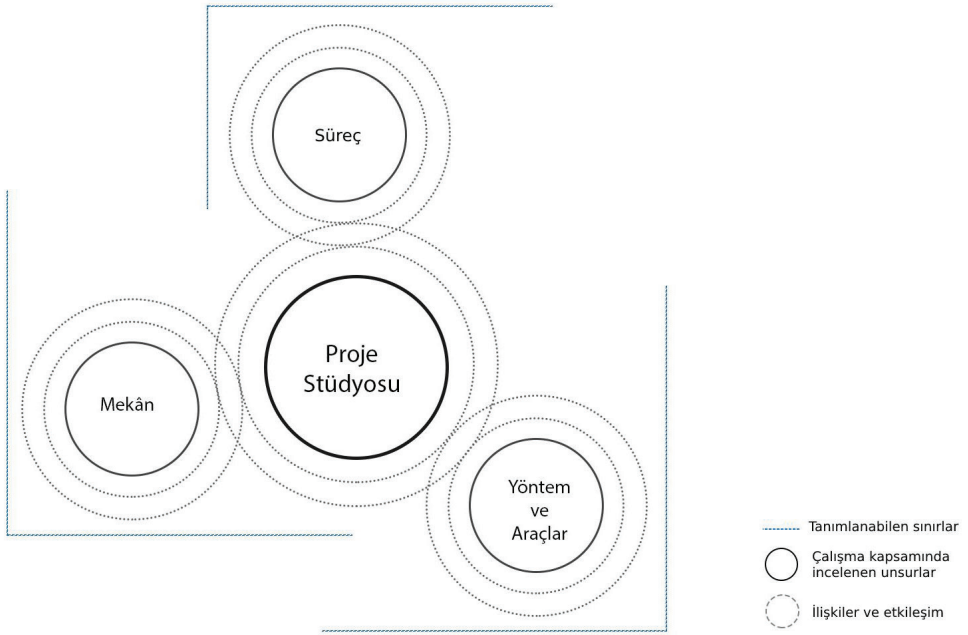
Tüm dünyada olduğu gibi ülkemizde de son on yılda iletişim teknolojilerinde yaşanan gelişmelerden dolayı eğitim alanında dijital araçların kullanımına olan eğilimi arttırmıştır. Ülkemizde de Covid-19 pandemisi öncesinde de uzaktan eğitime olan ilgi artmaktadır ve buna örnek olarak Anadolu Üniversitesinin uzun zamandır gerçekleştirmekte olduğu “Açık Öğretim” modeli ve üniversitelerin belirli bölümleri uzaktan ya da yarı uzaktan (hibrit) modele geçirmesi ve online olarak farklı alanlarda verilen kursların sağladığı “e-sertifika” sistemleri gösterilebilmektedir. Buna bağlı olarak, son yıllarda dijital iletişim teknolojilerindeki gelişmeler ve ülkemizdeki ilgi artışı sonucuna bağlı olarak üniversitelerde de kendi uzaktan eğitim usul ve esaslarını belirlemiştir.

2.2. İç Mimarlık Eğitiminde Stüdyo

İç mimarlık eğitimi genel olarak öğrenme yöntemine eleştirel yaklaşan, farklı disiplinleri ve kavramları içinde bulunduran, özgün yaklaşıma sahip olan bir alandır. Mimarlık ise sanat, felsefe, insan ve toplum bilimleri gibi farklı alanlarla etkileşim içerisinde olan ve diğer bilimlerden farklı bir yapıya sahiptir. Bilimsel aktivitelerin doğal bilimler, insan ve toplum bilimleri ve tasarım olmak üzere üç başlık altında incelenmesi gerektiğini dile getiren Cross, bahsi geçen alanların benimsemiş olduğu yöntem ve değerlerin birbirlerinden farklı olduklarını belirtmektedir [6]. Bu eğitimin temelini oluşturan tasarım, çok katmanlı yapısıyla, iç mimarlığın özgün eğitim modelini zaman içinde keşfetmesine yardımcı olmuştur. İç mimarlık eğitiminde ortaya çıkan geleneksel eğitim düzenine ait kurallara yapılan eleştirel yaklaşım, kabul edilmiş belli normların dışına çıkarak yeni bir eğitim modelinin başlamasına sebep olmuştur. Schön'e göre tasarım eğitiminin stüdyo ortamında deneyimleyerek öğrenilmesi, bu eğitimi geleneksel yöntemlerden ayıran ve özgün kılan bir özelliktir. Deneyim ve “yaparak” öğrenmenin etkin olduğu tasarım stüdyoları, bilginin öğrencinin kavrayışına bırakıldığı ortamlardır. Tasarım stüdyosu uzun yıllardır bu eğitimin temelini oluşturmaktadır ve ortaya çıkışı stile uygun eğitim veren Ecole des Beux Arts'dan, usta-çırak ilişkisinin hâkim olduğu atölye ortamına kadar uzanmaktadır [7]. Fakat iç mimarlık eğitimindeki anlayışının değişmesi ve eğitimin pratiğindeki gelişmeler ile tasarım stüdyolarının sürekli kendini yenilemesine sebep olmaktadır.

Mekân olarak stüdyo, öğrenciler için tasarım anlayışlarının şekillendiği ve iç mimarlık eğitimi hakkında en önemli deneyimleri edindiği ortamdır. Bu ortam eğitimin temelini farklı disiplinlerden kavramların ve eleştirel bakış açısının öğrenciye aktarılmasını sağlayarak oluşturmaktadır. Stüdyo dersleri öğrencilere, çevre ile iletişim kurabilme, olanak ve potansiyellerin farkına varabilme, eleştirel düşünebilme, yaratıcı olma, kendini ifade edebilme, sorunlara esnek çözümler üretebilme gibi becerileri kazandırmayı amaçlamaktadır. Ek

olarak, zaman, mekân, işlev, ilişkiler, bağlam, ölçek, renk, doku gibi tanımlanabilen terimlerin analiz yolu ile elde edinilebileceğinin fark edilmesi ve tartışılması tecrübe edilmektedir. Stüdyoda tasarlama bilgisinin verimliliğini etkileyen bu dinamiklerin etkilendiği stüdyo elemanları vardır. Bu elemanlar başta öğrenci ve proje yürütücü rolündeki bireyler olduğu kadar zaman, mekân, diyalog, birlikte öğrenme gibi kavramlardır. Günümüzde hızla değişen ve dönüşen yapısı sebebi ile iç mimarlık eğitiminin bu kavramları güncellemesini gerektirmektedir.

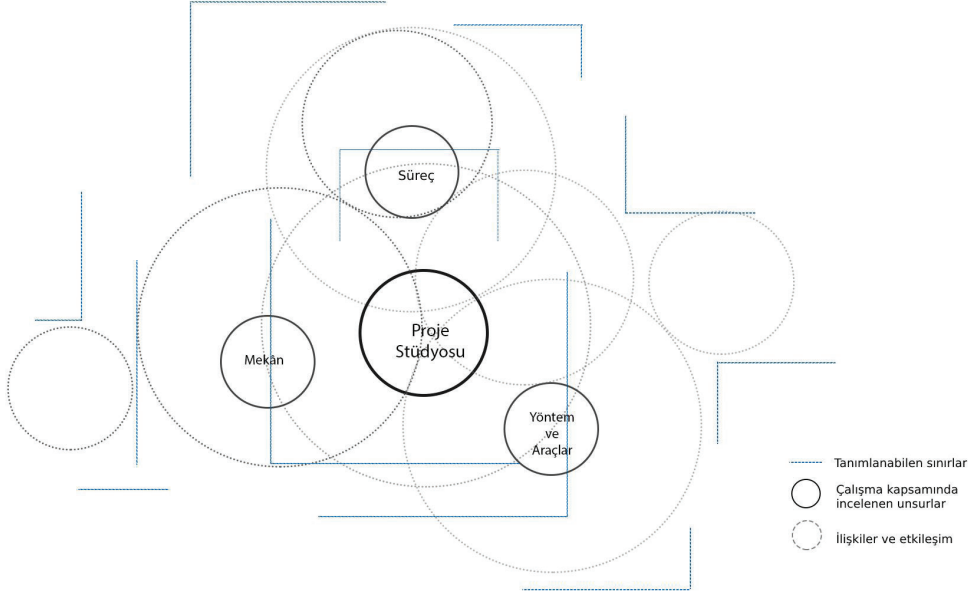


Şekil 1. İç mimarlık proje stüdyosu ilişki diyagramı (Yazarlar tarafından oluşturulmuştur.)

Buna paralel olarak, Haliç Üniversitesi Mimarlık Fakültesi İç Mimarlık bölümünde verilen Temel Tasarım Stüdyosu ve Proje Stüdyolarında yapılmış olan uzaktan eğitime bağlı tecrübe edinilen farklılıklar üç ana başlık altında anlatılmıştır. Çalışmadaki derlemenin ve çıkarılan sonuçların, bu zamana kadar gözlemlenen acil durumun iç mimarlık stüdyo eğitimindeki etkilerinin belirlenmesine ve ilerleyen süreçte tekrar edilebilecek uzaktan eğitim metotlarının geliştirilmesine katkı sağlayacağı düşünülmektedir.

3. Bulgular ve Tartışma

Çalışma kapsamında uzaktan eğitim ve iç mimarlık stüdyo eğitiminin incelenmesi sonucunda, pandemi döneminde deneyimlenen uzaktan eğitimde stüdyo eğitimi incelenmiştir. Uzun yıllar boyunca devam eden geleneksel stüdyo eğitimi, gelişen bilgisayar teknolojilerinin erişilebilirliğinin artması sonucunda değişmeye başlamıştır. Bu bağlamda uzaktan eğitim, hibrit eğitim gibi kişiselleştirilmiş eğitim modelleri planlı bir şekilde zaman içerisinde denenmiştir. Ancak Covid-19 pandemisi sebebiyle örgün eğitime ara verilmesi sonucunda acil ve zorunlu olarak uzaktan eğitime geçilmesi stüdyo eğitiminde kararsızlığa neden olmuştur. Bunun sonucunda bazı okullar stüdyo eğitimini yaz döneminde örgün eğitimde yapma kararı alırken, bazı okullar da online uzaktan eğitim olarak devam etmesini tercih etmiştir. Bu kapsamda, acil ve zorunlu olarak geçilen uzaktan eğitimdeki stüdyo eğitimine bağlı yaşanan değişimler üç ana başlık altında incelenmiş ve bu başlıklar altında detaylandırılmıştır.



Şekil 2. Uzaktan eğitim iç mimarlık proje stüdyosu ilişki diyagramı
(Yazarlar tarafından oluşturulmuştur.)

3.1. Uzaktan Stüdyo Eğitiminde Mekân

Mimari tasarım stüdyosu, temelde “yaparak öğrenme” ve “eleştirme” eylemlerine dayanan, tasarlama pratiğinin deneyimlenerek öğrenildiği ve üretimlerin fiziksel mekânda yapıldığı öğretim yaklaşımı olarak tanımlanmaktadır [8]. Üretimin ve yaparak öğrenmenin temelini oluşturduğu proje stüdyoları, örgün eğitim içerisinde fiziksel mekândaki temasın ve etkileşimin gün boyunca devam ettiği ortamlardır.

Covid-19 pandemisi, bir eşzamanlılık durumu olarak tanımlayabileceğimiz “mekân”ın yerden kopuşunun deneyimlendiği bir süreç olmuştur. Bu kopuşun en önemli sonuçlarından birini, fiziksel

mekânın yerini sanal mekâna bırakması oluşturmaktadır. Birçok alanda yaşanan bu değişim, iç mimarlık proje stüdyolarında mekânın sanal mekâna taşınmasıyla yaşanmaktadır. İç mimarlık stüdyoları bu değişime uyum sağlamak amacıyla, eş zamanlı etkileşim ve eleştirinin yapılabileceği sanal/dijital mekân arayışına yönelmiştir. Genellikle yürütücü ve öğrenci arasındaki iletişime dayanan stüdyo, sanal mekânda yeni faktörlerin eklenmesi ile kendini yeni bir deneyim içerisinde bulmuştur.

İlk olarak, e-mail ve Haliç-X platformundan asenkron olarak başlayan bu süreç, iletişim, eleştiri, karşılıklı etkileşim gibi stüdyo ortamının doğasında bulunması gereken birçok açıdan verimsiz bulunmuştur. Yalnızca 1 hafta devam eden bu yöntem, yerini online/asekron eğitime bırakmıştır. Zoom, Adobe Connect, Microsoft Teams, Skype, Discord gibi uygulamalar kullanılarak, eş zamanlı iletişim ve etkileşim ortamı sağlanmıştır. Stüdyonun adını taşıyan sanal bir mekânda, kamera, mikrofon, hoparlör ve ekran paylaşımı imkanlarıyla yürütülen online/senkron stüdyo, e-mail üzerinden geleneksel “tashih” anlayışıyla deneyimlenen bir haftalık süreçten daha verimli bulunmuştur. Stüdyonun tüm aktörleri aynı anda aynı işi dinleyerek yorumlama ve eleştiri fırsatı yakalamışlardır. Örgün eğitimde oluşturulmak istenen bu ortam, sanal mekânda dijital arayüzlerin sağladığı imkânlar doğrultusunda karşılık bulabilmiştir. Ancak, stüdyo mekânın alt yapısının teknolojik araçlar dijital arayüzler ile oluşturulması, internet bağlantısından kaynaklanan sorunlar, bilgisayar sorunları, derse katılmama ve dersten düşme gibi sorunların yaşanmasına neden olmuştur. Teknolojik araçlardaki eşitsizlikten kaynaklanan bu durumun giderilmesi amacıyla e-mail, Haliç-X gibi alternatif araçlar kullanıldıysa da sorunlar tam olarak önlenememiştir.

Stüdyonun fiziksel mekândan kopmasının getireceği olumsuz durumlar düşünüldüğünde, online/senkron olarak deneyimlenen bu süreç, stüdyonun tüm aktörleri tarafından ilk kez deneyimlenmiştir. Online/senkron uzaktan eğitimin uygulanması, stüdyonun yeni bir eğitim-öğretim anlayışı kazanmasına neden olmuştur. Dijital arayüz ve teknolojik araçların stüdyonun alt yapısını oluşturması olumlu ve olumsuz

birok geliřmenin yařanmasına neden olmuřtur. Bu baėlamda, uzaktan stüdyo eėitimine baėlı olarak stüdyo eėitiminde yařanan deėiřimler řöyle sıralanmıřtır;

Olumsuz deneyimler;

- Ortak buluřma ortamı olan fiziksel mekândan kopuř, öėrencilerin birbirinden öėrenme durumunu etkilemiřtir.
- Öėrencilerin eskiz, maket, model gibi proje geliřtirme araçlarını kullanırken birbirlerini görememeleri, akran öėrenmesinin eksikliėi.
- Öėrencilerin aynı ortamda saatlerce vakit geirmesi, motivasyon kaybı yařamalarına neden olmuřtur.
- Öėrencilerin yařadıkları evde uzaktan eėitim proje stüdyosu ortamı oluřturulabilmesi için gerekli mekânı ve ihtiyaları (internet, bilgisayar, kamera, mikrofon vb.) saėlayamaması ve bunun sonucunda projeden uzaklařma hissinin yařanması

Olumlu deneyimler;

- Farklı řehirlerde ikamet etmelerine baėlı olarak öėrencilerin farklı proje alanları belirleyerek yer konusunda çeřitliliėin artması
- Öėrencilerin stüdyo ortamını beslemesi amacıyla çeřitli etkinliklere katılarak stüdyonun disiplinler arası ok katmanlı yapısına katkıda bulunması

3.2. Uzaktan Stüdyo Eėitiminde Süre

Öėrencinin tasarlama konusunda heves ve heyecan duyması başarılı bir eėitim için gerekli bir kořuldur. Bu kořul ancak özendirici ve rekabeti stüdyo ortamlarının yaratılması ile saėlanabilir [9]. Dolayısıyla stüdyo ortamı, öėrencilerin sıklıkla ders saatleri dıřında da vakit geirdiėi, yürütücüden baėımsız alıřabildikleri ve birbirlerinin deneme yanılma tecrübelerinden katkı saėladıėı bir üretim sürecini kapsamaktadır. Bu süre

stüdyoda haftada bir gün 8 saat olarak deneyimlense de, zihnin arka planında gündelik hayat içerisinde sürekli devam etmektedir. Fiziksel mekânda haftada 8 saat ve 1 gün olarak planlanan iç mimarlık stüdyosu, uzaktan eğitimin online/senkron olması nedeniyle uygulanamamıştır.

Koester (2006), stüdyonun aktif öğrenme ortamını, öğrenciler tarafından da tutkuyla sevilen, ilham verici/yaratıcı yoğun bir deneyim olarak tanımlamaktadır [10]. Örgün eğitimde fiziksel mekânda haftada 8 saat ve 1 gün olarak planlanan iç mimarlık stüdyosunda, uzaktan eğitimin online/senkron olması nedeniyle bu plan uygulanamamıştır. Bunun yerine stüdyo, 7/24 devam eden esnek bir sürece dönüşmüştür. Stüdyo zamanında değişimi, proje sürecinin her an yaşanan ve iletişim kurulan bir yapıya dönüşmesine neden olmuştur. Bu yapıda öğrenciler derse üretimleri hazır halde gelerek, stüdyoyu eleştiri ve etkileşimin üst düzeyde olduğu bir ortama çevirmişlerdir. Stüdyo aktörlerinin en az 8 saat bilgisayar karşısında oturmasını engellemek amacıyla, proje dersi haftada 1 günlük buluşma mekânı olmaktan yerine, kısa süreli ama daha sık görüşülen bir ortama dönüşmüştür. Bu durum, öğrencilerin ve yürütücünün tüm gün boyunca bilgisayar karşısında kalarak odak problemi yaşamalarının önüne geçmiştir. Stüdyo zamanının esnekleşmesinin birçok olumlu sonucu olsa da, her an ulaşılabilir olunması bu sürecin oldukça yoğun bir şekilde yaşanmasına neden olmuştur. Özellikle öğrencilerin ve yürütücülerinin stüdyo zamanının dışında da iletişim halinde olmalarının oldukça yorucu olduğu gözlemlenmiştir. Dolayısıyla bu dönemde esneklik ve ulaşılabilirlik anlamında olumlu gelişmeler yaşamışsa da fiziksel ve mental olarak yorucu sonuçların meydana geldiği görülmüştür. Bu anlamda, pandemi döneminde stüdyo sürecinde yaşanan olumlu ve olumsuz gelişmeler sırasıyla şöyledir;

Olumsuz deneyimler;

- Proje dersinin akademisyenler açısından haftalık belirlenen gün ve saatinden koparak, kullanılan dijital ara yüzler aracılığıyla (Zoom, Mail, Whatsapp vb.) 7/24 devam eden bir sürece dönüşmesi
- Kolektif üretimin parçası olan iş bölümü, iş birliği gibi kavramların benimsenmemesi.

Olumlu deneyimler;

- Fiziksel olarak okula gidip dönülmemesi, yolda harcanan sürenin serbest zaman olarak kazanımı, öğrencilerin inisiyatiflerine bağlı olarak bu zaman diliminin çalışma sürecine dönüşebilmesi bu sürecin diğer önemli taraflarındandır.
- Proje dersi sürecinin sanal mekâna geçmesiyle ders süresinin kısalması ve esnekleşmesi, öğrencilerin projelerine daha fazla zaman ayırabilmelerine olanak sağlamıştır.
- Fiziksel mekânda akran öğrenmesinin sağlanamaması, öğrencilerin kendi aralarındaki iletişimi artırıp online arayüzler aracılığıyla birlikte çalışma ve tartışma ortamı oluşturmalarına katkı sağlamıştır.

3.3. Uzaktan Stüdyo Eğitiminde Yöntem ve Araçlar

Örgün eğitimde iç mimari proje stüdyoları, yürütücü, öğrenci ve mekân etkileşimine dayalı bir düzen içerisinde deneyimlenmektedir. Proje süreci ve stüdyodaki üretimler, tek kişinin denetimindeki tasarım anlayışı yerine, karşılıklı etkileşim içerisinde birlikte devam bir sürecin örgütlenmesidir [11]. Bu anlamda stüdyo deneyimi, üretim sürecinde öğrencilerin yalnızca yürütücüdenden değil, birbirlerinden de öğrendikleri, “birbirinden öğrenme” ve “yaparak öğrenme” yöntemine dayalı çok katmanlı bir örüntüyü içermektedir. İç mimarlık; tasarım, algılama, öğrenme, üretim ve yaratıcılık gibi farklılıkları içerisinde barındıran çok katmanlı yapısı nedeniyle, tek bir yöntemle ilerleyebilecek bir eğitim değildir. Bu eğitimde birden fazla yöntem olduğu gibi, kullanılan araçlar da öğrencilerin yaratıcılığının beslenmesine yardımcı olan oldukça fazla seçenek içermektedir. Serbest el ve kurallı çizim, maket, perspektif gibi geleneksel ifade tekniklerinin yanı sıra, müzik, dans, tiyatro, şiir, grafik, sinema, fotoğraf gibi diğer sanat dalları ve bilgisayar teknolojisi de son yıllarda sıklıkla kullanılmaktadır [12]. İç mimarlık eğitiminin temelini oluşturan stüdyo eğitiminde kullanılan araçlar ve öğrenme yöntemleri, stüdyonun katmanlı yapısını beslemektedir.

Stüdyonun katmanlı yapısını besleyen yöntem ve araçların, pandemi döneminde uzaktan ve online/senkron eğitime geçilmesiyle yeterli olmadığı gözlemlenmiştir. Bu süreçte gündelik hayatın dinamiklerinin azalması, mekânsal ve sosyal karşılaşmaların yaşanmaması ve üretimde yaşanan “bireysellik”, kullanılan araçların önemini arttırmıştır. Bu nedenle, uzaktan eğitimde işlevini yitiren yöntem ve araçlar, “kullanılabilir” olanlar ile eklemlenerek daha güncel bir hal almıştır.

Uzaktan ve online/senkron eğitimde yaşanan en önemli değişim proje stüdyosunda uzun süredir var olan dijital araçların kullanımını konusunda olmuştur. Örgün eğitimde fiziksel mekânda oluşturulan stüdyo ortamının uzaktan eğitimde Zoom, Teams, Adobe Connect gibi senkron/online eğitimi sağlayan dijital arayüzler aracılığıyla sağlanmıştır. Bu arayüzlerin potansiyelleri doğrultusunda proje süreci çoğunlukla ekran paylaşımı, ekran üzerinden çizim ve sunum üzerinden ilerlemiştir. Özellikle ekran paylaşımı ve paylaşılan ekranın herkes tarafından zorunlu olarak görülmesi öğrencilerin birbirlerinin projelerini daha iyi takip etmelerini ve eleştiri yapmalarını sağlamıştır. Bunun sonucunda öğrenciler arasındaki etkileşim artarak yaratıcı düşünme ve üretimin tetiklendiği gözlemlenmiştir.

Konuyla ilgili olarak uzaktan eğitimin proje stüdyosunda yöntem ve araçların kullanılmasında aşağıdaki durumlar gözlemlenmiştir.

Olumsuz gelişmeler;

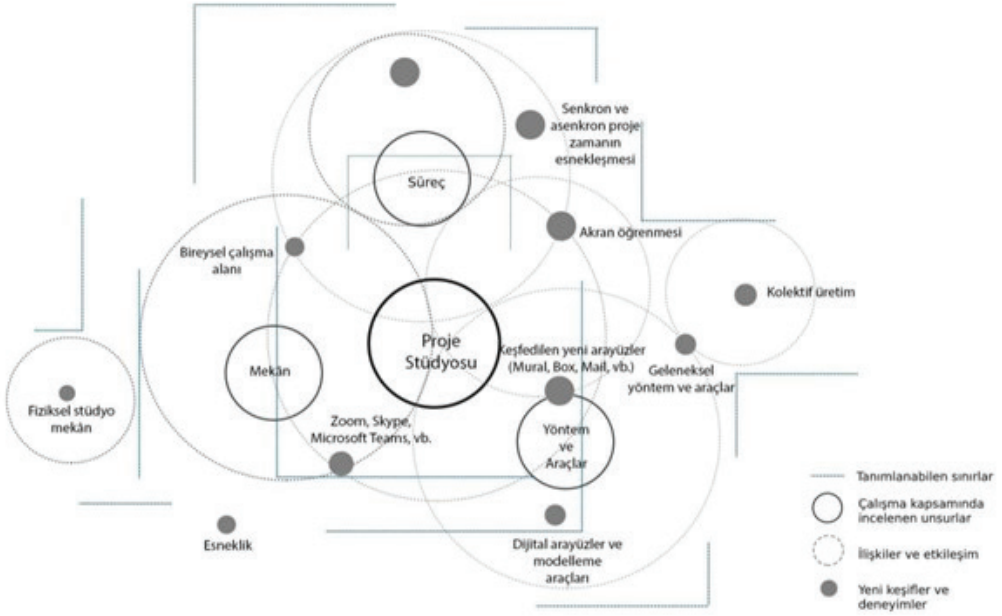
- Yüz yüze stüdyo ortamında eş zamanlı gerçekleşen diyalogların, dijital araçlarda tek seferde tek konuşmacıya imkân sağlaması.
- Öğrencilerin eskiz, maket, model gibi proje geliştirme araçlarını kullanırken birbirlerini görememeleri, akran öğrenmesinin eksikliği.
- Stüdyo çalışma saatlerinin esnekliğinin azalması, öğrencilerin yürütücüden bağımsız olarak stüdyo deneyimini sürdürememesi.

Olumlu gelişmeler;

- Malzeme, araç- gereç paylaşımı yapılamaması sonucunda üretimin dijital ortamda yapılması zorunluluğunu ortaya çıkarmıştır. Bunun sonucunda öğrenciler dijital ara yüzler ile daha erken tanışma fırsatı bulmuş ve kendilerini bu konuda geliştirmiştir.

Tablo 1. Uzaktan Stüdyo Eğitimi Deneyimleri

	Mekân	Süreç	Yöntem ve Araçlar
Olumsuz Deneyimler	<ul style="list-style-type: none"> - Fiziksel mekândan kopuş nedeniyle akran öğrenmesinin azalması - Fiziksel ekipman ve araçların (internet, bilgisayar, kamera vb.) yetersizliği - İletişimdeki kopukluk sonucu motivasyon kaybı yaşanması 	<ul style="list-style-type: none"> - Stüdyonun akademisyenler için 7/24 devam eden bir sürece dönüşmesi - Kolektif üretimin bir parçası olan iş bölümü, iş birliği gibi kavramların benimsenmemesi 	<ul style="list-style-type: none"> - Yüz yüze stüdyo ortamında eş zamanlı gerçekleşen diyalogların, dijital araçlarda tek seferde tek konuşmacıya imkân sağlaması - Öğrencilerin eskiz, maket, model gibi proje geliştirme araçlarını kullanırken birbirlerini görememeleri - Öğrencilerin yürütücüden bağımsız olarak stüdyo deneyimini sürdürmemesi
Olumlu Deneyimler	<ul style="list-style-type: none"> - Öğrencilerin farklı proje alanları belirleyerek yer konusunda çeşitliliğin artması - Öğrencilerin çeşitli etkinliklere daha kolay katılabilmemesinin stüdyonun disiplinler arası çok katmanlı yapısına katkıda bulunması 	<ul style="list-style-type: none"> - Ulaşımında kaybedilen sürenin çalışma sürecine eklenebilmesi - Stüdyoda sanal mekâna geçilmesi ile ders sürelerinin azalması sonucunda öğrencilerin projelerine daha fazla vakit ayırabilmesi - Öğrencilerin kendi aralarındaki iletişimi online ara yüzler aracılığıyla artırıp, birlikte çalışma ve tartışma ortamını deneyimleye çalışmalarını 	<ul style="list-style-type: none"> - Malzeme, araç- gereç paylaşımı yapılamaması sonucunda üretimin dijital ortamda yapılması ve bunun sonucunda öğrencilerin dijital ara yüzler ile daha erken tanışma fırsatı bulmuş olması



Şekil 3. Uzaktan ve online/senkron eğitimde proje stüdyosu ilişki diyagramının dönüşümü (Yazarlar tarafından oluşturulmuştur.)

4. Sonuç

Bu çalışmada pandemi döneminde uzaktan ve online/senkron eğitim modelinin zorunlu olarak uygulandığı iç mimarlık stüdyo eğitiminde meydana gelen gelişmeler incelenmiştir. Eğitimin sürdürülebilir olması gereken bu dönemde karşılaşılan sorunlara üretilen hızlı çözümlerin, olumlu ve olumsuz tarafları gözlemlenmiştir. Yapılan gözlemler sonucunda stüdyo yürütücüleri farklı gruplarla yaşanan iletişim sorunlarından bahsederken, öğrenciler ise devam eden sürecin belirsizliği nedeniyle bu durumundan olumsuz yönde etkilendiklerini belirtmişlerdir. Karşılaşılan olumsuzlukları çözmek ve verimli bir dönem geçirmek amacıyla stüdyo eğitiminde zorunlu bir dönüşüm süreci yaşanmıştır.

Fiziksel mekânın sanal mekâna dönüştüğü bu dönemde, uzaktan eğitimin iç mimarlık stüdyo eğitimine etkileri mekân, süreç, yöntem ve araçlar olmak üzere üç ana başlık altında incelenmiştir. Yapılan incelemelerde, fiziksel mekândan kopuşun stüdyodaki kolektif üretimi ve akran öğrenmesini olumsuz etkilediği gözlemlenmiştir. Ancak, sanal mekâna geçmenin bir sonucu olarak dijital ara yüzlerin kullanımının artması öğrencilerin temsil yöntemlerinin gelişmesini sağlamıştır. Stüdyonun eğitiminin uzaktan yapılması, stüdyoda geçirilen zamanın daha esnek bir anlayışla devam sürdürülmesine neden olmuştur. Örgün eğitimde haftanın bir günü 8 saat süren yoğun süreç, uzaktan eğitimde 2-3 güne yayılan ve devamlı iletişim halinde olunması gereken daha esnek bir anlayışa kavuşmuştur. Bunun sonucunda öğrencilerin odak problemi yaşamaması engellenmişse de “her an ulaşılabilir” olunması stüdyo aktörlerinin daha yorucu bir dönem geçirmelerine neden olmuştur. Bunların yanı sıra, örgün eğitimde uygulanan yöntem ve araçların uzaktan eğitimde tek başına yeterli olmaması, stüdyonun yöntem ve araçlarının kendini yenilemesine neden olmuştur. Bu dönemde geleneksel eğitim modelinin yöntem ve araçlarına erişimin kısıtlı olması nedeniyle dijital ara yüzlerin önemini ortaya çıkarmıştır. Bunun sonucunda eleştiri ve sunum diğer yeni yöntemler ile birlikte stüdyonun yapısında daha etkin rol bulmuştur. Yeni yöntem ve araçların kullanımının olumlu tarafları olsa da bu araçlara erişimin sorunlu olabilmesi ve bu araçlara erişimdeki eşitsizlikler, bu süreçte yaşanan başlıca olumsuzluklardan olmuştur.

Çalışmanın sonucunda uzaktan eğitimin zorunlu olduğu bir ortamda kendini yenilemek zorunda olan iç mimarlık proje stüdyolarının bir dönüşüm geçirdiği gözlemlenmiştir. Dolayısıyla uzaktan ve online/senkron eğitimin devam etmesinin gündemde olduğu şu günlerde, iç mimarlık proje stüdyolarında yaşanan olumsuzluklardan deneyimlenen çıkarımlar çözümlenmelidir. Böylece hem örgün hem uzaktan eğitimde stüdyo eğitimi daha güncel bir yapıya ulaşarak yeni bir eğitim modelinin temelleri atılmış olacaktır.

Kaynakça

- [1] Schön, D. A. (1984). The Design Studio As An Exemplar Of Education For Reflection İn Action, *Joural Of Architectural Education*, 38, 2-9.
- [2] Shoshi, B., Oxman, R. (2000). The Architectural Design Studio: Current Trands And Future Directions, *Design Studio: The Meeting Pot Of Architectural Education Conference*.
- [3] Meriç, H. ve Güney C. F. (2015). 1.Sınıf Proje Uygulamalarına İki Örnek:” Öğrenci ve Stüdyo Mekânının Aidiyet Duygusu Bağlamında İrdelenmesi. Melikoğlu, A.S. vd. (Ed.), *İç Mimarlık Eğitimi 3. Ulusal Kongresi / Atölye – Bildiriler Kitabı* içinde (s. 191-198). İç Mimarlık Eğitimi 3. Ulusal Kongre’sinde sunulan bildiri, İstanbul. Erişim Adresi: <https://acikerisim.iku.edu.tr/handle/11413/1160>
- [4] Moore, M. G. ve Kearsley, G. (2015). *Distance education: A systems view of online learning*. (3rd ed.). Belmont, CA: Wadsworth.
- [5] Çoban, S., (2013). “Uzaktan ve Teknoloji Destekli Eğitimin Gelişimi”, İstanbul: XVI. Türkiye’de İnternet Konferansı Bildiri Kitabı
- [6] Cross, N., (1982). *Designerly Ways of Knowing*, *Design Studios*, 3, 221-227
- [7] Schön, D., (1985). *The Design Studio: An Exploration of its Traditions and Potential*, RIBA Publications, London.
- [8] Broadfoot, O. ve Bennett, R., (2003). “Design Studios: Online? Comparing Traditional Face-to-face Design Studio Education with Modern Internet-based Design Studios”. *Apple University Consortium Academic and Developers Conference Proceedings*. Sydney, 9-21, 2003.
- [9] Ertürk, K.İ., (1995). “Değişen Dünya Koşullarında Mimarlık Eğitimi ve Sorunlar”, *Mimarlık Eğitimi Forum I: Nasıl Bir Gelecek?*, İstanbul, 187-193
- [10] Koester, R.J., (2006). *Centers for Regenerative Studies: Graduate Studio Experiences in Education for Sustainable Design*, *Proceedings of PLEA2006*, Switzerland, 1:659-664.
- [11] Uluoğlu, B., (1995). “Mimari Tasarım Bilgisi: Mimarlık Mesleğinin Epistemolojik Temelleri Üzerine Bir Tartışma”, *Mimarlık Eğitimi Forum I: Nasıl Bir Gelecek?*, İTÜ, İstanbul, 172-179
- [12] Özsoy, A., Çağdaş, G., Kocagil, L.A. ve Sönmez, F.U., (1999). *Mimari Tasarım Stüdyoları/Mimari Proje 3-4*, *Stüdyo Tasarım Kuram Eleştiri Dergisi*, İstanbul