

# KONSEPT KAVRAMI ÜZERİNE

Dr.Öğr.Üyesi Işıl KAYMAZ, 2020

# Kelime Anlamı (TDK)

- ***Fransızca concept***
  1. ***isim, felsefe Kavram.***
  2. ***isim Anlayış, görüş.***
  3. ***isim Tarz.***
  4. ***isim Düzen.***

## Konsept, tema...

- Fikir, tasarım ve konsept kavramlarının açıklanması ya da tanımlanması hep zor olmuştur.
- Konsept kavramının anlaşılmasında yardımcı olacak bir diğer kavram da temadır, ancak....
- Tema bir konsept değildir.
- Tema ile konsept aynı şey değildir.
- Bir tema bir konuyu ya da birlik sağlayacak bir motifi ifade eder.

## Konsept, tema...

- İngilizce sözcüklerine de bakacak olursak...
- Konsept; soyut ve genel fikir.
- Tema; belirli ve ayırt edici özelliği olan kalite ya da karakteristik.
- Tanımlardan da anlaşılacağı üzere konsept daha çok fikirle ilgili, tema ise özelliklerle....
- Genelde «büyük fikirler» yaratmanın peşinden gideriz. Oysa ki, ne kadar çok fikriniz olursa o kadar kolay «büyük fikirler»inizin sizden önce başkaları tarafından da düşünüldüğünü anlarsınız.
- Orijinal fikirler gerçekten çok nadir ortaya çıkarlar. Geri kalanlar bir diğerrinin üzerine kurulu, kopya denemeleridir.

# Konsept, tema...

- Konsept tasarımın hikayesi ya da diliyle ilgilidir. Tasarımın arkasındaki fikirdir.
- Temada detay vardır.

## Rutger Middendorp'tan bir örnek

- «Gangster temalı bir parti düşünün. Parti gangsterlerle ilişkili bilinen görsellerle donatılacaktır. Eğer başarılı olursa, 1920'li yıllarda Al Capone ile tanıştığınızı hayal edebilirsiniz. Ama her şey dış görünüşle ilgili... Başka bir şeymiş gibi görünmeyle ilgili...»
- «Eğer gangster konsepti olan bir parti istiyorsanız, bir partinin ne olduğunu yeniden düşünmek zorundasınız. Gangsterlerin ne olduğunu. Ve mantığı, ilişki tiplerini, bir gangster grubunun iç organizasyonunun işleyişini bir partinin ne olduğunu yeniden hayal edebilmek için nasıl kullanacağınızı. İnsanların gizli bir içecek stoğuna erişebilmek için bir oyunun olduğu bir parti düşünebilirsiniz. Farklı masalarda farklı kuralların olduğu bir parti. Sadece bir gangster gibi giyinmekten çok farklı değil mi?»

## İyi konsept...

- İyi bir konsept odađınızı daraltır ve olasılıkları eler.
- İyi bir konsept odađınızı daraltarak daha az görünür olan olasılıklara dođru yöneltir.
- İyi bir konsept tasarıma ve üretime ilham verir.
- İyi bir konsept tasarıma ve üretim sürecine rehberlik eder.

# KONSEPT....

- Günümüzde «konsept proje» kavramı özellikle meslek pratiğinde oldukça sık karşımıza çıkmakla beraber, aslen konsept kavramının içini boşaltmaktadır.
- Oysa tasarımda konsept tasarıya değer katacak, onu anlamlandıran bir temel olmalı.
- Burada tasarımda hem bütün hem de parçalar düşünülmelidir.
- Konsept zorlama olmamalıdır.
- Senaryo belliye, konsept her zaman şart değildir.

# ÖĞRENCİLERİN TEMEL HATALARI

- Konsept kavramını anlamamak, anlamak için çaba sarf etmemek,
- Hedefini belirleyememiş olmak,
- Tek başına çok geniş kapsamı olan, çok soyut kavramları konsept olarak benimsemek (sevgi gibi).
- Tasarımın rastlantısal olmaması gerektiğinin farkına varamamak,
- Alan analizini yeterince kapsamlı yapmamış olmak ya da veriyi özümseyememek.

ÖĞRENCİLERİN  
TEMEL HATALARI  
Prof.Dr.Tayfun  
Taner'den (2015)  
alıntıdır.

- Bir piyanistin evinin plansal olarak piyano formu kazanması o projede bir konsept yakalamış olmayı asla ifade etmez. Tam tersine, bu saçma bir yaklaşımdır. Ya bu kişi saksafoncu, trompetçi veya bir kemancı olsaydı ne olacaktı? Plansal olarak piyanoya benzeyen evi kim nereden bakıp bu şekilde algılayabilecektir? Böylesine yaklaşımlar “orijinal” olmaktan uzaktır.
- Öğrenciler bir şarap fabrikasını üzüm salkımı, sigara fabrikasını sigara paketi veya spor yapılarını olimpiyat ambleminin halkaları ile formsal olarak ilişkilendirme eğiliminde olmaktadır. Kimisi binalarını adının ve soyadının baş harfleri şeklinde yapmak eğilimindedir. Bir diğeri, “evin en önemli unsuru olduğu için” yapıyı anahtar formuna benzetmeye çalışmaktadır...Bu naif yaklaşımların bir projenin düşünsel yapısı veya kurgusu ile hiç bir alakası olamaz. Öncelikle mimarın Fazıl Say gibi bir sanatçının nasıl yaşadığını, çevresindeki insanları, misafirlerini, ne yemek yediğini, kısacası onun dünyasını keşfetmesi ve anlaması gerekir. Hatta, eskilerin deyimiyle, onu tanımak için bir süre yaşamını yakından izlemesi gerekir. Say'ın evi piyanoya benzemekten ziyade, onun yaşam biçimine benzemek zorundadır. Bu ise sadece araştırma yaparak bulunur ve anlaşılır. Takıntılar üzerine proje kurgulaması yapılamaz.

# ÖĞRENCİLERİN TEMEL HATALARI

Prof.Dr.Tayfun  
Taner'den (2015)  
alıntıdır.

- Öğrencilerimizin “banal” proje çözümlenmeleri üretmelerinin ardında birkaç neden yatmaktadır: 1) işini ciddiye almamak; 2) motivasyon eksikliği ve 3) “düşünce tembelliği” yapmak. Banal çözümlerin neler olduklarına yukarıda değinildi, (piyanistin evini hatırlayınız). Bu üç neden birbirleriyle ilişkilidir. İşini ciddiye almamak bir motivasyon eksikliğinden kaynaklanıyor olabilir. Veya düşünce tembelliğinin ardında, diğer iki neden yatabilir. Ne olursa olsun, sonuçta önemli olan düşüncedir. Bu işe gerçekten zaman ayırmak gerekir. Çarşıda, pazarda, otomobil kullanırken, sinema seyrederken projeniz hakkında fikir oluşturamazsınız. Çünkü algılarınız ve dikkatiniz başka yerlerde.
- Tasarımcı düşünme işini elinde kalem olduğu halde, kağıt önünde otururken yapar. Buna “eskiz yapmak” denir. Eskiz yapmak düşünceleri kağıda şekiller, çizgiler ve diğer görüntüler olarak dökmektir. Yararları tartışmasız çok fazla olan bilgisayarlar, “eskiz yapma” gibi yararlı ve kaçınılmaz bir eylemi, tasarım sürecinden maalesef dışlamak üzeredir.
- Evet, düşünce vahiy yoluyla gökten inmez; onu tetiklemek gerekir. Bu tetikleme üç yolla gerçekleşebilir: 1. tasarım programını, 2. eldeki araziye veya çevreyi ve de 3. benzer ve uygulanmış diğer örnekleri çok iyi inceleyerek. İşin acı tarafı tasarım öğrencileri bu üç konuda ciddi bir umursamazlık içindedirler. Gerçekten umursanan iki şeyden biri “sonuçta projeden ne not alınacağı” ikincisi “yoklamadan kalmamak”tır.