

Verner Panton'un Tasarımlarında Mekân Algısı Üzerine Tespitler

Deniz DEMİRARSLAN^{1*}

Öz

İç mekânın tasarımı sadece bir sanat değil; aynı zamanda teknoloji ile her geçen gün gelişen ve yenilenen bir bilim dalıdır. Dönemlere göre diğer tasarım alanlarında olduğu gibi iç mekânın tasarımında da stiller tasarım özelliklerini belirlemekle birlikte çizgi, biçim, renk, doku, malzeme, ışık, ısı, ses gibi etkiler tasarımı etkilemektedir. Görsel, işitsel ve dokunsal algı ile algılanan mekânların tasarımcıların kendi tasarım kişilikleri, stil ve konseptler doğrultusunda kullanıcılar üzerinde farklı algılar oluşturması mümkündür. Bu sıra dışı tasarımcılardan biri de Verner Panton'dur. 20. Yüzyılın en renkli ve sıra dışı tasarımcılarından biri olarak kabul edilen Panton'un mekâna bakış açısındaki farklılıkların mekân tasarımlarına nasıl yansıdığı bu çalışmada örnekler üzerinde incelenmektedir. Minimal çizgileri ile ünlü İskandinav tasarımına yeni bir yön çizen Panton'un mekân ve mobilya tasarımı örnekleri üzerinden mekânın algısı üzerine tespitler yapılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Pop art, Görsel algı, Renk, Psikedelik, İskandinav tasarımı

Findings on the Perception of Space in Verner Panto's Designs

Abstract

In addition to being an art form, interior design is also a science that is constantly evolving thanks to technology. As in other design fields, styles determine the design elements in interior design according to historical periods, and effects including line, form, color, texture, material, light, heat, and sound have an impact on the design. Designers have the ability to evoke various user perceptions in accordance with their unique design personalities, styles, and concepts for spaces as experienced through visual, auditory, and tactile perception. Verner Panton is one of these extraordinary designers. In this study, how the differences in the perspective of Panton, who is accepted as one of the most colorful and extraordinary designers of the 20th century, are reflected in the space designs are examined on examples. Determinations were made on the perception of space through the examples of space and furniture design of Panton, which draws a new direction to Scandinavian design, which is famous for its minimal lines.

Keywords: Pop art, Visual perception, Color, Psychedelic, Scandinavian design

1.Giriş

Tasarım tarihinde iç mimari ve mobilya tasarımı alanında İskandinav ülkelerinin sahip olduğu yer hiç kuşkusuz özeldir. Ahşabın ustalıklı kullanımı, doğal ahşabın fiziksel özelliklerinin artırılarak yeni malzemeler elde edilmesi, minimal çizgilerin şıklığında iç mekânlar ve mobilyaların tasarlanması ve bunların tüm Dünyada her zaman tercih edilerek kullanılmaları, mobilyanın modüler ve demonte şekilde üretimi ve ekonomik

¹ Kocaeli Üniversitesi Mimarlık ve Tasarım Fakültesi İç Mimarlık Bölümü, Kocaeli, Türkiye
*İlgili yazar/Corresponding author: denizdemirarslan@gmail.com

gücü az olanların dahi kullanımının sağlanması İskandinav tasarımının tasarım tarihine kazandırdığı başlıca özellikler olarak bilinmektedir. İskandinav tasarımı, 20. yüzyılın başlarında ortaya çıkan ve ardından 1950'lerde Danimarka, Finlandiya, Norveç, İsveç ve İzlanda'da gelişen, sadelik, minimalizm ve işlevsellik ile karakterize edilen bir tasarım hareketidir. Alvar Aalto, Poul Henningsen, Arne Jacobsen, Børge Mogensen, Greta Grossman, Hans J. Wegner ve Verner Panton başlıca İskandinav tasarımcılar olarak tasarım tarihine hizmet etmişlerdir. İskandinav tasarımcılar özellikle mobilya, tekstil, seramik, aydınlatma elemanı ve cam objeler gibi ev eşyalarının tasarımları ile tanınırlar.



Şekil 1. İskandinav Tarzı Bir İç Mekân, Louis Carré Evi Tasarım Alvar Aalto (URL-1).

İskandinav tasarımı estetik ve işlevselliği birleştirerek minimal çizgilerle iç mekânda beyaz, krem rengi, ahşap tonları, pastel renklerin ve doğal ahşabın hâkim olduğu sade bir atmosfer oluşturmaktadır (Şekil-1). Ergonominin tasarımlarda işlev ile birlikte dikkatlice kullanımı özellikle konfor ortamının oluşmasını sağlamıştır. Algı ile gelişen bir olgu olarak tanımlanan mekân net bir şekilde algılanma özelliğine sahiptir. Ancak, İskandinav tasarımının bu sade çizgisini bozan ve yapmış olduğu mekân ve mobilya tasarımlarıyla mekânın oluşumda önemli rol oynayan ölçek, oran, renk, doku, biçim, ışık, gölge gibi unsurların hepsini yoğun bir şekilde kullanan Verner Panton tasarım tarihinde ayrı bir yer edinmiştir. Verner Panton'un mekânın algısı üzerindeki farklı yorumlarını çeşitli örnekler üzerinde inceleyen bu çalışmada öncelikle Verner Panton'un hayatı ve tasarımcı kişiliğine değinilmiş sonrasında kronolojik şekilde yapmış olduğu önemli çalışmalar belirtilerek, yapmış olduğu iç mekân ve bazı mobilya tasarımları arasından örnekler seçilerek irdelenmiştir. Bu örneklerin seçiminde mekânın algılanması hususunda önem arz eden ölçek, oran, renk, doku, biçim, ritim, ışık, işlev, ses gibi önemli ölçütler yanı sıra mekânın oluşumunu sağlayan mesafeler, mekân türleri gibi hususlar da etkili olmuş; bu özellikleri içeren örnekler incelemeye alınarak elde edilen bulgular ışığında sonuca varılmıştır.

2. Mekân Kavramı ve Algı

Mekanın Üretimi isimli kitabında (Lefebvre, 2014:25) mekân kavramının zihinsel olanla kültürel olanı, toplumsalla tarihseli birbirine bağladığı ve karmaşık bir süreç oluşturduğunu söyleyen Lefebvre'ye göre tek bir mekânın varlığından ziyade kişisel mekân, toplumsal mekân, ideolojik mekân, edebi mekân, sosyal mekân gibi farklı mekân oluşumlardan söz edilebilmektedir. Lefebvre'ye göre algılanan, tasarlanan ve yaşanan mekân kavramları söz konusudur (Avar, 2009:7). Vitruvius insan vücudunun dikey duruşunu ilk mekân olarak kabul ederken, Aristo mekânı nesnelere birlikteliği olarak tanımlamıştır (Von Meiss, 1990:101). Mekân, kullanıcının doğal koşullardan korunma, barınma gibi yaşamsal ihtiyaçlarının yanı sıra kullanıcının aidiyet ve egemenlik kurma duyguları ile de oluşmakta; bir şekilde insan ya da canlı bir organizma tarafından yapılarak düzenlenmiş olan ve içinde yer alan canlıya huzur ve güven veren bir çevre olarak tanımlanabilmektedir (Demirarslan, 2006:27).

Mimari açıdan mekân kavramı yaşam mekânı ve geometrik mekân olarak ayrılmaktadır. Hatta günümüzde teknolojinin ilerlemesi ve yapay zekâ çalışmaları sonucunda sanal mekân türleri de mekân tasarımında önemli bir mekân çeşidini oluşturmaktadır. Geometrik mekânın genel olarak taban düzlemi, dikey düzlem ve baş üstü düzlemi şeklinde üç düzlemle sınırlandırıldığını söylemek mümkündür. Her insan, mekân kavramının tanımında da belirtildiği üzere, vücudu çevresinde bir mekân alanına sahiptir. Bu mekânın sınırları kişiden kişiye göre değişmekte ve bu alan insanın toplumsal özellikleri arasında bulunan mahremiyet sahası olarak kabul edilmektedir. Bu alana herhangi bir içeri girme davranışı mahremiyete saldırı olarak algılanmaktadır. Bu bilgilerin yanı sıra antropolog Edward T. Hall tarafından insanlar için dört uzaklık bulunduğu ve bunların mekân oluşumunda etkili olduğu saptanmıştır. Bu uzaklıkların oluşturduğu mekânlar ise samimi (0-46 cm), kişisel (46-122 cm), toplumsal (122-366 cm) ve kamusal mekân (366-762 cm) olarak adlandırılmıştır. Türkçe' de tek kelime ile karşılığını bulamadığımız bir kavram olan proksemiks "mekânın insan tarafından algılanması" olarak tanımlanabilir. Hall'in ölçüm yöntemleri ve belirlediği uzaklıkların çok kesin olarak ifade edilmiş olması çok eleştirilmiş olmakla birlikte, hiç kimse kişisel mekânın kültürel olarak dayatılmış değerlerin bir sonucu olarak ortaya çıktığından kuşku duymamaktadır. Hall'in belirlediği uzaklıkların en fazla eleştiriye açık yönü bu uzaklıkları etkileyen birçok bağlamsal, durumsal ve konumsal etmenin olabileceğidir (Gür, 2000:77).

Bu mekân türleri çeşitli eylemler ile birlikte beş duyudan etkilenmektedir. Bu özellikler en çok kişisel mekânda görülmektedir. Kişisel mekân grup ve kültürler arasında farklılıklar göstermektedir. Bunun yanı sıra Edward T.Hall mekân tanımlamasını yaparken bina ve binaların içinde yer alan mekânları sabit organizasyonlu mekânlar, mekân içinde eşyalarla belirlenen ve sınırlanan mekânları da yarı-sabit organizasyonlu mekânlar olarak tanımlamıştır (Koltuk ve paravanlarla biçimlendirilen alanlar, vb.) (Şekil-1). İnsanlar özellikle yarı-sabit organizasyonlu mekânlarda samimi, kişisel, toplumsal ve kamusal mekân özelliklerinden dolayı kendilerine göre mekân düzenlemeleri yapmaktadırlar.

Sanat ve zanaatın farklı biçimlerinde tanık olduğumuz gibi, kullanıcının düşünceleri için her zaman yoruma açık bir hüküm vardır. Her bireyin sanatı deneyimlemesi farklıdır ve aynı durum mimari mekân için de geçerlidir. Çünkü mimarlık sanatın işlevsel bir biçimidir. Algı, bireyin benzersiz ve öznel bir temelde algıladığı şeydir. Mekânsal algının, bir mekânın aura ve enerjisine karar vermede gözle görülür bir katkısı vardır. Alana/alan dizilerine erişilebilen ve bunlarda gezinilebilen basitlik/karmaşıklık düzeyi, ilgili arzu edilen duyguların tetiklenmesine ve mekânın hayal edilen şekilde algılanmasına yardımcı olur.

Mekânı deneyimlemek, insan bedeninin ve zihninin incelikli bir eylemidir. Bir alanı görsel olarak araştırmak için gözlerimizi kullanırız ve her saniye binlerce bilinçaltı hesaplama yaparız. Yön bulma, yönlendirme gibi eylemlerin hepsi görsel ipuçlarından gelir. 20 mm odak uzaklığına sahip göz merceğimiz, perspektif alanını tutarlı ve okunabilir bir şekilde deneyimlememizi sağlar (URL-2). Mekânın algılanması aslında karmaşık bir durumdur. Beynimiz, görsel girdilerin kaydedilmesine ve işlenmesine izin veren yerleşik bir mekanizmaya sahiptir ve bilgileri neredeyse aynı anda çıkarır ve ardından harekete geçeriz. Görsel bilgilerin işlenmesi bazen bilişsel boşlukları tetikler. Bu boşluklar optik illüzyonlar olarak bilinir. Illüzyonlar beynimizin görsel mekânı kandırır ve üç boyutlu uzamsal etkilerle sınırlı bir ilgiye sahiptir. Gestalt ilkelerinin mekân tasarımında kullanımı da bu temele dayanmaktadır. Beynin eksik çizgileri tamamlaması, zemin- figür ilişkisi, simetri ve yakınlık, devamlılık gibi özelliklerin kullanımı ile mekânda istenilen görsel ve psikolojik etkinin oluşturulması mümkündür. Öte yandan mekânsal temsilde artan bir başka karmaşıklık türü, mekânı temsil etmek için kullandığımız araç ve tekniklerdir.

Mekânın görsel algısının yanı sıra ses ve dokunma duyuları ile algılanması da söz konusu olup; bu özellikler özellikle görme engeli bulunan insanların mekânı doğru algılaması amacıyla kullanılabilir. Görsel, işitsel ya da dokunsal olarak bir mekânın algılanmasında insanların sadece işlevsel, ergonomik ve biçimsel açıdan değil; estetik açıdan da doğru ve konforlu tasarlanmış bir mekânın oluşumu önem kazanmaktadır. Mekânın görsel, işlevsel, biçimsel gibi özellikleri tasarım özelliklerini belirlemede ve tasarım stillerinin oluşumunda etkili ve ayırt edici özellikler olmaktadır.

3. Tasarımcı Kişiliği ile Verner Panton

1926 yılında Danimarka Brahesborg-Gamtofte'de dünyaya gelen Panton, Kopenhag'daki Kraliyet Sanat Akademisi'nde (1947-1951) mimarlık eğitimi almış ve renk psikolojisi ile ilgilenmeye başlamıştır. 1950-1952 yılları arasında Arne Jacobsen mimarlık firmasında çalışmış, Jacobsen'in ünlü "Ant Chair" sandalyesinin tasarımında görev almış ve 1955'te bağımsız bir mimarlık ve tasarım stüdyosu kurmuştur. Panton, Jacobsen ile birlikte çalışması hakkında şunu söylemiş ve Jacobsen'den etkilendiğini belirtmiştir: "Yaşlandıkça, birçok konuda farklı bir görüşüm olsa da Arne Jacobsen'e daha fazla saygı duyuyorum." (URL-3). 1950'de mimar ve tasarımcı Poul Henningsen'in üvey kızı ile evlenmiş ve Poul Henningsen'in 1967'deki ölümüne kadar Henningsen'in kendisine akıl hocalığı yaptığını belirtmiştir (URL-3, tarih yok). Üç yıl boyunca Avrupa'yı gezmiş ve çok sayıda mekân eskizi çalışmıştır. Bu uzun gezi sırasında çok sayıda tasarımcı ve üretici ile tanışmıştır. Bu gezide kazandığı izlenim ve deneyimler ile tanışıklıklar sonraki tasarım hayatını yönlendirmiştir (Engholm & Michelsen, 2018: 18).

Verner Panton'un parlak renklere ve geometrik desenlere olan tutkusu, geniş bir tekstil tasarımı yelpazesinde kendini göstermiştir. Bir mekânı oluşturan zemin, duvar, tavan, mobilya, aydınlatma elemanı, tekstil ürünleri gibi bileşenleri Gesamtkunswerk anlayışı ile birleştirdiği iç mekân kurulumları efsanevi bir statü kazanmıştır. En ünlü örnekler, Köln Mobilya Fuarı (1968 ve 1970) ve bu fuar için tasarladığı Visiona 2 gemi enstalasyonları, Hamburg'daki Spiegel HQ Yayın Merkezi (1969) ve Aarhus'taki Varna restoranıdır (1970). Bu örnekler 4. Bölümde açıklanmaktadır.

1998 yılında ölen Panton'un Vitra firması ile iş birliği, 1960'ların başında, Panton Sandalyenin en iyi bilinen tasarımı haline gelen ve 1967'de tanıtılan Panton koltuğunu ortaklaşa geliştirdiklerinde başlamıştır. Bu aynı zamanda Vitra'nın bağımsız olarak geliştirdiği ilk ürünüydü (Engholm & Michelsen, 2018: 28).

Başlangıçta mimarlık eğitimi almasına rağmen iç mimari ve mobilya tasarımları öncelik kazanmıştır. Tasarım, ergonomi, yenilik, malzeme ve üretim Panton'un kendi

tasarımlarını ve teorilerini özetlemektedir. Ünlü tasarımcı Tom Dixon Panton'un tasarımcı kimliğini şöyle tanımlamaktadır: “*Verner Panton tasarımda asla tek bir noktada takılı kalmamıştır. Renk ve tekstil kullanımındaki hüneriyle iç mimari ve mobilya- ürün tasarımlarını yaparken mutluluk duymuştur*” (Anonim, 2001:5). Verner Panton'un tasarım anlayışı ve tasarımcı kişiliği hakkındaki bilgiler Tablo-1'de kısaca özetlenmiştir.

Tablo 1. Verner Panton'un Kronolojik Tasarım Biyografisi (Anonim, 2001:4-5).

1944	Odense Teknik Kolejinde eğitim gördü.
1947	Kopenhag Kraliyet Akademisinde eğitim görmeye başladı.
1950	Arne Jacobsen ile çalışmaya başladı.
1953	Birçok tasarımla birlikte “Ant Chair” isimli sandalyenin tasarımında görev aldı.
1955	“The Bachelor Chair” ve “Tivoli Chair” isimli sandalyeleri ünlü Danimarkalı mobilya üreticisi Fritz Hansen tarafından üretildi.
1957	Küçük ölçekli bir prefabrike hafta sonu evi tasarımı yaptı.
1958	Restoranlarda kullanılmak üzere “Cone Chair” isimli sandalyeyi tasarladı.
1960	Astoria Otel & Restoran için şişme strüktür oturma elemanı tasarladı.
1963	Ünlü mobilya ve tasarım firmaları Herman Miller ve Vitra ile çalışmaya başladı.
1964	Uçan sandalye (Flying Chair) ve Kabuk aydınlatma elemanı (Shell Lamp) tasarımlarını yaparak Cologne Fuarında sergiledi.
1965	Bükme kontrplak kullanımı ile “s” sandalyeyi üretti.
1966	Panton sandalyeyi tasarladı.
1969	Charles Eames ve Joe Colombo ile Paris'te ortak sergi açtı ve sonrasında Mira-X tekstil firması ile çalışmaya başladı.
1970-75	Birçok ürün tasarımının yanı sıra çok sayıda iç mekân tasarladı ve birçok ödül kazandı.
1979	Basel'de düzenlenen Uluslararası İsveç Mobilyaları Sergisi “Pantorama” katılımı önemlidir.
1990	Vitra Firması Panton Sandalyeyi yeniden üretmeye başladı.
1994	“Vilbert Chair” isimli sandalyesi IKEA tarafından üretilmeye başlandı.
1995	Çok sayıda iç mimari proje tasarladı.
1998	Ölümüne dek “Phantom Chair” ve “Panto Pop Chair” isimli oturma elemanlarının tasarımı ve üretimiyle ilgilendi.

4. Verner Panton'un Tasarımları ve Mekân Algısı

Panton'un mobilya tasarımları incelendiğinde tasarımlarında malzeme çeşitliliği göze çarpmakta ve malzemeyi üretim özellikleri ile hünerli bir şekilde kullanarak biçimsel sınırları zorladığı görülmektedir. Çağdaşları Charles ve Ray Eames ve Harry Bertoia gibi oturma elemanı tasarımlarında ince çelik telleri konstrüksiyonda kullanmış; geometriyi mobilya tasarımında ustalıkla kullanarak malzeme- biçim birlikteliğinden faydalanmıştır. Özellikle Koni Sandalyesi bu tasarımlara önemli bir örnektir (Şekil-2). Sandalyenin orijinal versiyonu, bükülmüş krom kaplı çelik tabanlı çelik levhanın bükülmesiyle elde edilen konik bir kabuktan yapılmıştır. Bu sandalye tasarımının ardından Panton oturma elemanlarının mekânın önemli bir bileşeni olduğunu şöyle dile getirmiştir: “*Faydalı olmanın yanı sıra, her sandalyenin kendi başına var olması gerekir. Sandalyeler*

mekânda yan yana dizildiğinde, sadece işlevsel olmayı reddeden bir koltuk manzarası oluşturmalıdır” (1979) (URL-4).

Tasarım alanındaki hünerlerini Mira-X firması adına tekstil üretiminde sürdürmüş ve tekstil kullanımının ağırlıklı olduğu iç mekânlar tasarlamıştır. Halı ve kumaş tasarımlarında daha sonra iç mekân tasarımlarında kullanacağı renk algısının gelişimi ve değişimini sağlamıştır.



Şekil 2. Solda Koni Sandalyesi ve Sağda Panton Sandalyesi (Fiell & Taschen, 2017).

Panton tasarımlarında renk, tekstil, biçim, malzeme ve ışığı entegre bir biçimde kullanmıştır. Özellikle aydınlatma ve aydınlatma elemanı tasarımları ona göre iç mekânın algısı için gereklidir. Tasarımcı Jasper Morrison Verner Panton'un tasarımları hakkında şu yorumda bulunmaktadır: *“Günümüzde Panton'un tasarladığı mekânlara baktığımızda kullanılan renkler ve zihnimize uyandırdığı etki açısından oldukça şaşırmaktayız. Bakılan ve görülen arasında bağ kuran hayal gücünü tetikleyen bir tasarım anlayışını görmek mümkündür”* (Anonim, 2001: 8).

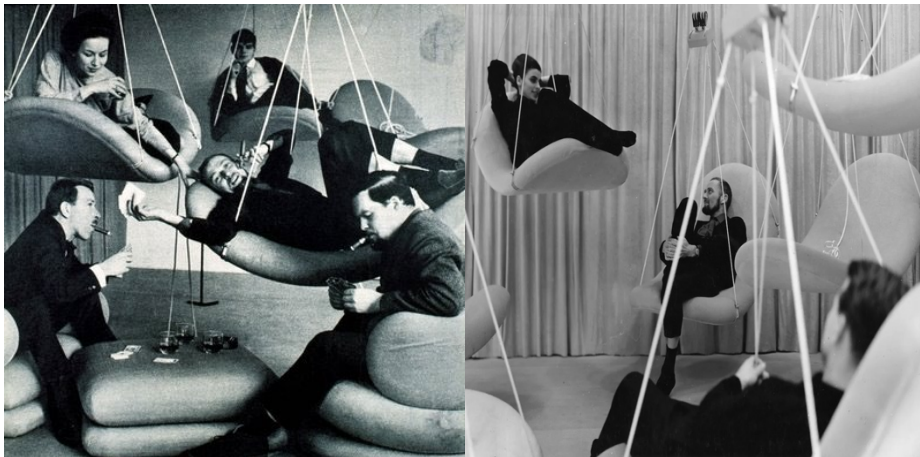
Andaman adalarındaki balıkçıların yaptıkları rüzgâr çanlarından ilham alarak tasarladığı kabuk aydınlatma elemanı (Shell Lamp) Panton'un yapmış olduğu inceleme gezilerinin önemli bir sonucudur. İç mekânın tavanında yoğun bir şekilde yer alan aydınlatma elemanları tek tek algılanmak yerine bir bütün olarak algılanmakta ve algısal yönden yoğun bir görüntüye sahip tavan örtüsü – baş üstü düzlemi oluşturmaktadır. Mekânda kullanılan renk, çizgi, biçim ve malzemeler aydınlatma elemanı ile gösteriş bakımından yarışıyor gibi görünse de mekânın içindeki insanların mekânın geri kalanını algılamalarında destekleyici bir rol oynamaktadır (Şekil-3).



Şekil 3. Panton'un Evi ve Shell Lamp Kullanımı ve Varna Restoranında Pantanova Sandalye ile Aydınlatma Elemanı Kullanımı (Verner Panton The Collected Works, 2000).

Panton'a göre tasarımda renk biçimden daha önemliydi. Çağdaş sanat ve gündelik yaşamdaki nesnelere ilham almış; geleneksel tasarım yöntemlerinden uzaklaşarak yeni bir tasarım anlayışı geliştirmiştir. Bu bağlamda "Panton Chair" isimli sandalye önemli bir tasarım olup; kontrplak ve plastik malzemenin organik biçimlerle üretiminde kullanılması amacıyla çok sayıda tasarım denemeleri yapmış prototipler üretmiştir.

1963 yılında tasarladığı Uçan Sandalye (Flying Chair) üretime geçmemiş deneme aşamasında kalmış bir örnektir. Ancak Panton'un gelenekten kopuş gösterdiği önemli bir tasarımdır (Şekil-4). Çelik teller ile tavana asılı oturma mobilyası, mekânın zemininden kopararak mekânın taban düzleminin farklı amaç ve işlevler ile kullanımına olanak sağlamak üzere tasarlanmıştır. Ayrıca bu mobilyada insanların arasındaki sosyal mesafe kurallarına uygun sosyal mekân oluşumuna da imkân tanınmaktadır. Bu mobilya hakkında Panton şöyle açıklama yapmıştır: *"Akşamları bir odaya girdiğimde bende sıkışıklık hissi uyandıran bir kanepa, iki koltuk bir sehpa görmeye dayanamıyorum. Bu nedenle yerden yukarıda bir mobilya tasarladım. Farklı bir mekân hayata yeni bir bakış açısı ..."* (Anonim, 2001:17).



Şekil 4. Uçan Sandalye ve Mekân (URL-5; URL-6).

Sözlük anlamına göre ergonomi eylem halindeki insanın verimliliği olarak tanımlansa da Panton'a göre ergonomi mobilya ve mekânın tasarımında kullanıcının tüm yaşamsal ve mekânsal gereksinimlerinin geleneksel modelin dışında karşılanabilir şekilde düzenlenmesi olarak ifade edilmiştir (Anonim, 2001:13). Kullanıcının mekân ile ilişki kurması, alternatif mekânsal düzenlemelere olanak tanınması, mobilyaların mekânın içinde farklı amaç ve biçimlerde kullanımı, insanları gözlem yapmaya teşvik etmek ve insanın mekânla üç boyutlu bir diyalog içinde olmasını sağlamak Panton'a göre ergonominin başlıca kuralları idi (Seoane, 2020:18). Panton'un bu tasarım yaklaşımı kullanıcının mekânla ilişki kurması olarak tanımlanmaktaydı. Yukarıda açıklaması yapılan Uçan Sandalyeler (Şekil-4) ile Caster Sandalyeler (Şekil-5) mekânda mobilyanın hareketli ve serbest biçimli kullanılmaları için erken örneklerdir.



Şekil 5. Caster Sandalye Anı Seriden Diğer Oturma Mobilyaları (URL-7).

Mobilyanın hareketli ya da sabit şekilde mekânın bir parçası olması gerektiği yüzeylerin birleşimi, renk kullanımı ve optik efektler ile mekânda bir etki yaratması Panton için önemli unsurlardı. Çok işlevli ya da sabit organizasyonlu mekân çalışmaları yanı sıra "Yaşam Kulesi" (Living Tower) gibi mobilya- mekân çalışmaları ile mobilyanın tasarımıyla da geleneksel taban, tavan ve duvar yüzeylerinden farklı olarak bir mekân oluşturulabileceğini göstermiştir (Şekil-6). Parlak ve canlı renkleri ile bu kulenin mekânda vurgulanmasını sağlamıştır. Panton'un bu tasarımlarındaki yorumu mobilyanın kendisinin de bir mekân algısı oluşturabileceği şeklindedir.

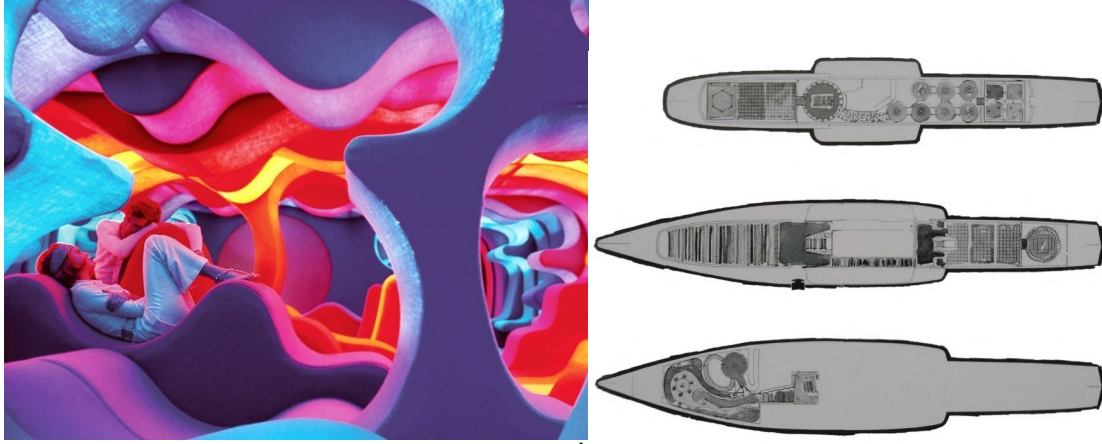


Şekil 6. Solda Çok Katlı Oturma Mobilyası (URL-8) ve Sağda Yaşam Kulesi İsimli Mobilya Görülmektedir (URL-9).

Hem iç mekânda hem mobilyada canlı renkler – kırmızı, turuncu, sarı, yeşil, turkuaz, mavi ve mor – tasarımlarına yön vermiştir. Aydınlatma, kadife dokusu ve özel geometrik şekillerle kullanmış olduğu renkleri desteklemiştir. Renklerin mekândaki kullanımında insanın mekân algısını etkilemek ve şaşırtmaktan ziyade geleneksel tasarım ölçütlerinden uzaklaşmayı hedeflemiştir. Renk kullanımı açısından öncü kabul edilen Pantone renk kullanımı hakkında fikrini şöyle ifade etmiştir: *“Renk planlaması çok önemli... Kırmızının kırmızı olduğunu ve mavinin mavi olduğunu söylemek yeterli değil. Ben normalde spektrumda tonları ardışık olarak takip eden paralel renklerle çalışırım. Bu sayede iç mekânın sıcak ya da serin bir atmosfere sahip olmasını sağlayabilirim.”* (Anonim, 2001:14). Bir başka söyleminde renk kullanımı hakkında görüşlerini şöyle belirtmiştir: *“Tüm önemli stil dönemlerinde renk, bir mekânı oluşturmanın tamamen entegre bir parçasıydı. Mekân, renk, malzeme, mekânın içeriği ve insanlar bir bütün haline geldi”* (Bernsen, 2003:6). Pantone, renklerin tasarımda çok önemli bir işleve hizmet ettiğinin güçlü bir savunucusu olduğu için her rengin dikkatle seçilmesi gerektiğine inanıyordu (Bernsen, 2003:14). Rengin insan ruhu üzerindeki incelenmiş psikolojik etkilerinin çoğunun, belirli renklerin etkileri hakkındaki düşünceleriyle çeliştiğini buldu (Vegesack & Remmele, 2000:122). Pantone’a göre sarı renk neşe katar, mekânın olduğundan geniş görünmesini sağlar. Turuncu iştah açar ve insanları konuşmaya teşvik eder. Gücün rengi olan kırmızıyı özellikle yemek odalarında hem iştah artırmak hem de tartışma ortamı oluşturmak için tercih ettiğini söyleyen Pantone, mor tonlarının insanı rahatlattığını ve gizemli bir iç mekân atmosferi oluşturduğunu belirtmektedir. Mekânda soğukluk ve genişlik hissi yaratan mavi tonlarına karşın Pantone sıcak tonların mekânları olduğundan daha ufak boyutta algılanmasına neden olduğunu söylemiştir. Denge ve tazelik hissi oluşturan yeşil tonlarını insanların sessizliğe ve düşünmeye ihtiyaç duyduğu mekânlar için kullanmıştır (Anonim, 2001:15).

1970 yılında tasarladığı Visiona 2, sabit organizasyonlu bir mekân tasarım örneği olup; renkler ve formlarla oluşturulan fütüristik bir tasarımdır. Marianne Pantone tarafından bir rahmi simgeleyen mağaraya benzediği yönündeki yorumu yapılan bu tasarım Köln Fuarı’nda sergilenmiştir. Visiona 2, psikedelik² bir rüya manzarasından başka bir şey değildir. Bir geminin içinde inşa edilen bu labirent enstalasyonu, prizmatik tonlar ve dokunulabilir dokularla döşenmiş bir dizi odadan oluşmaktadır. Kızıl sarmal bir merdivenden indikten sonra ziyaretçiler aynalı alanlarda ilerlemekte; lacivert, kırmızı ve altın- turuncu rengi kumaşla sarılmış dalgalı duvarlara sahip rahim benzeri bir mağara; menekşe tüylü halıyla kaplı bir sığınak ve kürelerle kaplı ve renk değiştiren ışıkla aydınlanan bir mekân ile karşılaşmaktadır. Ziyaretçileri şaşırtmak ve heyecanlandırmak için tasarlanmıştır (Şekil-7).

² Birincil etkisi olağandışı bilinç durumlarını tetiklemek olan halüsinojenik madde sınıfıdır. Anlamı gözle görülmeyen ruhsal dünyanın görünür hale gelmesi halidir.



Şekil 7. Visiona 2 (URL-10) ve Gemi İçindeki Planı (Seoane, 2020:63).



Şekil 8. Cologne Mobilya Fuarı İçin Tasarladığı Mekânlar (URL-11).

Cologne Mobilya Fuarı için tasarlamış olduğu mekânda ise aydınlatmayı mavi ve mor tonlarda mistik havayı destekleyecek şekilde kullanmış, turuncu rengi ise mekânda yönlendirme ve vurgu amaçlı kullanmıştır. Yine aynı sergide yapmış olduğu plastik malzemeyi ustalıkla kullandığı yeşil monokrom mekân doku ve biçimin öne çıktığı bir çalışmadır (Şekil-8).

Zaman ilerledikçe Panton'un iç mekânları daha canlı ve karmaşık bir hale gelmiştir. Rengin ruh hallerini ve algıyı nasıl etkilediğini anlamak için psikologlarla çalışmış ve dönemin diğer sanatçıları gibi psikanalize derinden ilgi duymuştur. Tamamen insan yapımı ve yapay olan ortamların, tam bir sanat eseri aracılığıyla insanları derinden etkilemesini istemiştir. Bu yeni bir konsept değildi - tasarımcılar 1800'lerin sonlarından beri Gesamtkunstwerk anlayışı ile tasarımın her alanı ile ilgilenmekteydiler. Panton'da tasarımlarında bütüncül bir yaklaşım sergilemiştir. Ancak tasarım çalışmalarında renk ve tekstilin ustalıkla kullanımı onu diğer tasarımcılardan ayıran özelliği olmuştur (Engholm & Michelsen, 2018:45).

Tasarladığı iç mekânlara giren insanlar modern mimarinin ve İskandinav tasarımının tersine mekânın işlevselliğini algılamak yerine bir karmaşa ile karşılaşmaktaydı. Mekân insanı içinde sürükleyen bir heykel gibiydi. Panton'un 1969'da bir Alman gazetesi olan Der Spiegel için tasarladığı binanın mekânları gibi, tavan tamamen aydınlatma

elemanlarından oluşabiliyordu ve renkler zengin ve doygundu. Binada yer alan yüzme havuzu üzerinde yer alan ritim duygusu oluşturan renkli aydınlatmaların suya yansımaları iç mekânda bir simetri algısı oluşturmuştur (Şekil-9).



Şekil 9. Der Spiegel Binası Yüzme Havuzu, 1969 (URL-12).

1969'da Spiegel HQ için tasarladığı kafeteryada prizmatik, küresel ve konik biçimler hakimdi. Geometri, renk ve ışığın birleşimi olarak adlandırılabilen bu mekân günümüzde orijinal halini koruyan tek mekân tasarımıdır. Her kata, kalıpla tasarlanmış şekiller ve çeşitli malzemeler kullanılarak yapılan duvar kabartmaları ve zeminlerde benzersiz bir kromatik görünüm egemendir. Mekânın algısı gerek monokrom renk kullanımı gerekse doku ve biçimler açısından oldukça karışık ve ilgi çekicidir. Ofis katında soğuk tonlar, yönetim katı ve bar mekânında kırmızı tonları ve toplantı salonunda mor tonları kullanılmıştır (Şekil-10).



Şekil 10. Spiegel HQ Binası Kafeterya ve Toplantı Odası (URL-13).

1971 yılında tasarladığı Varna Restoranı mimari bir tiyatro olduğu şeklinde eleştiriler almıştır. Bir yemek eleştirmeni mekânın fotojenik özelliklerinden dolayı yemek

yemeyecek olsa bile herkesin bu mekânı gidip görmeleri gerektiğini söylemiştir (URL-14). Psikedelik bir mekân anlayışında mor renk ve kırmızı küreler oldukça etkileyici olmuştur (Şekil-11).



Şekil 11. Varna Restoranı (URL-15).

Panton'un psikedelik etki oluşturan bir diğer mekânı Kopenhag'daki Cirkusbygningen gösteri salonudur. Kopenhag'daki sirk binasının yenilenmesi için ışık ve renk danışmanı olarak Verner Panton görev aldıktan sonra seyirci alanı (kubbe ve koltuk döşemeleri) ve fuaye için yaptığı renkli çözümler, mekâna mükemmel uyum sağlamış, neşesi ve ironisi ile güçlü bir etki yaratmıştır. Roma'nın Panteon Tapınağına benzeyen kubbesi dahil tüm mekânda mor renk hakimdir. Yeşil, mavi, turuncu ve kırmızı renkler aydınlatma ile birlikte mor rengin mistik özelliğini artırmaktadır (Şekil-12). Seyirci koltuklarında kullandığı kadife döşemelikler ile mekânda diğer tasarımlarındaki kadife dokusunu hissettirmenin yanı sıra mekânın akustik konforunun sağlanmasına da yardımcı olmuştur.



Şekil 12. Cirkusbygningen Gösteri Salonu ve Fuayesi (URL-16).

5. Sonuç ve Değerlendirme

"Mekânın ne olduğunu bildiğimi iddia etmiyorum. Onun hakkında ne kadar uzun süre düşünürsem, o kadar gizemli oluyor. Ancak bir şeyden eminim: Biz mimarlar mekânla ilgilendiğimizde, dünyayı çevreleyen sonsuzluğun küçük bir parçasıyla mücadele ediyoruz ve yine de her bina bu sonsuzlukta benzersiz bir yeri işaret ediyor".

Peter Zumthor (URL-17).

Sınırsız uzayda tanımlanan sınırlı bir alan olarak betimlenebilecek mekânın tasarımı ışık, ses, ısı gibi fiziksel faktörlerden beslendiği kadar, estetik, konsept, biçim gibi sanatsal etmenlerden de beslenmektedir (Özdoğan, Yalçın vd., 2022:266). Örneklerde de

görüldüğü üzere; Verner Panton 20. Yüzyılın en yenilikçi ve renkli tasarımcılarından birisidir. İskandinav tasarımının zanaata dayalı geleneklerini yeni malzeme kullanımı ve yeni kavramlarla kırmıştır. Yapmış olduğu yenilikçi tasarımlar birçok kişiyi etkileyerek O'nu tanınır kılmıştır.

Sürükleyici mekânlara, renk teorisine, sistemlere ve duysal algıya ilgi duyan Danimarkalı tasarımcı Verner Panton, vücudu çerçeveleyen heykelsi mobilyalar, içgüdüsel tepkiler uyandıran iç mekânlar ve göze hoş gelen desenler yaratmıştır.

Savaş sonrası dönemin diğer radikal tasarımcıları gibi, Panton da geleceği keşfetmekle meşgul olmuştur. Ancak geleceğin tasarımına bir pop duyarlılığıyla yaklaşmıştır. Fütürizm fırtınasının estiği dönemde Archigram'ın Yürüyen Şehirleri ve Archizoom'un organik olarak şekillendirilmiş merkezi olmayan şehirciliği yerine, sıradan insanların tanıdığı sınırları abartmaktan ve zorlamaktan zevk almasına rağmen, kullanışlı mekânlar ve donatı elemanları tasarlamış ve tasarımlarının özellikle görsel algı özellikleri ile farklılığını ortaya koymuştur. Ancak yine de tasarımları döneminin diğer tasarımlarına göre oldukça ileridir. Tulum Okur ve Gezer Çelikleş eserlerinde (2022:407) Panton'un mekân ve mobilya tasarımlarının Jetgiller çizgi filmindeki tasarımlara benzediği konusuna değinmektedir.

Elde edilen bulgular ışığında Panton'un mekân ve donatı elemanları tasarımında görülen özellikler şöyledir.

- Panton'un mekân ve donatı tasarımları İskandinav tarzının minimal tasarım anlayışına karşın yoğun ve karmaşık bir algıya sahiptir.
- Tasarımlarında bütüncül tasarım anlayışını benimsemiştir.
- Lefebvre'nin algılanan, tasarlanan, yaşanan mekân türlerini içinde barındırmaktadır. Algı açısından karmaşık bir o kadar da ilgi çekici ve içinde yaşanabilir mekânlar tasarlamıştır.
- İçindeki kullanıcıya huzur, heyecan ve gerektiğinde güven veren mekân algıları ile yaşanabilir mekân tanımını karşılamaktadır.
- Mimari açıdan yaşam ve geometrik mekân oluşumunu sağlamakta ve bu mekânların oluşumunda estetik ön plandadır.
- Mahremiyet ve sosyal mekân kavramları gözetilmiştir.
- Mekânların ve mekân donatılarının tasarımında entegre bir biçimde kullandığı renk, biçim, çizgi, biçim, anlayış, felsefe özellikleri ile Pop Art tasarıma katkıda bulunmuştur. Gestalt ilkelerini ustalıkla kullanmıştır.
- Arne Jacobsen ve Poul Henningsen'den etkilendiği halde kendi tasarım tarzını oluşturmuştur.
- Aktif tasarım hayatı öncesinde yapmış olduğu inceleme gezilerinde edindiği bilgi, deneyim ve sosyal çevre tasarımlarını şekillendirmiştir.
- Tasarımlarında malzeme ve üretim teknolojisi çeşitliliği, malzeme- biçim – doku birlikteliği dikkati çekmektedir.
- Mekânda kullanmış olduğu renk, biçim, doku algısını tekstil tasarımlarında geliştirmiştir.
- Panton'a göre tasarladığı mekânları O'nun hayata yeni bir bakış açısidir.
- Mobilya da kendi içinde mekân oluşturma özelliğine sahiptir.

Gelenekseli çözüm önerisi olarak kabul etmeyen ve sıra dışı kimliği ile mekânları ve içindeki donatıları tasarlayan Panton'un tasarımları, insanların hayal gücünü ve yaratıcılığını teşvik etmesi, onları yaşam ve çalışma alanlarını canlandırmaya, neşelenmeye ve iyileştirmeye davet etmesi açısından önemlidir.

Kaynakça

- Anonim. (2001). Verner Panton. Londra: Design Museum.
- Avar, A. (2009). Lefebvre'in Üçlü–Algılanan, Tasarlanan, Yaşanan Mekân– Diyalektiği, Mimarlık Dergisi. Aralık 2009, 7-16.
- Bernsen, J. (2003). Verner Panton. Kopenhag : Danish Design Center.
- Demirarslan, D. (2006). İç Mimarlık Öğrencileri İçin İç Mekân Tasarımına Giriş. Kocaeli: Kocaeli Üniversitesi Yayınları.
- Engholm, I., Michelsen, A. (2018). Verner Panton. Bridgeton: Phaidon Press.
- Fiell, C., Taschen, P. (2017). 1000 Chairs. Taschen.
- Gür, Ş. Ö. (2000). Konut Kültürü. İstanbul : Yem Yayınları.
- Lefebvre, H. (2014). Mekanın Üretimi. (I. Ergüden, Çev.) İstanbul: Sel Yayıncılık.
- Özdoğlar, E., Yalçın, Ç., Kalay, T., Yılmaz Yatır, S. (2022). İç Mimarlık Alanında Teknoloji Kullanımı ve İç Mekanların Yeni Kullanıcıları Yapay Zeka ve Robotlar. AL FARABI 4th International Congress On Applied Sciences .Erzurum: IKSAD Global Publishing House, s. 264-272.
- Seoane, M. R. (2020). Verner Panton, Arquitecto Del Asiento Una Visión Desde La Ergonomía. Escuela Técnica Superior.
- Tulum, Okur. H., Gezer Çatalbaş, Z. C. (2022). 1960 Yılından Günümüze Animasyon Filmlerde Mimarlık, Kent ve Mekân: Gelecek Göründü. Sinecine, 13(2), 389-424.
- Vegesack, V., & Remmele, M. (2000). Verner Panton The Collected Works. Vitra Design Museum.
- Verner Panton The Collected Works. (2000). Vitra Design Museum.
- Von Meiss, P. (1990). Elements of Architecture: From Form to Place. New York: Van Nostrand Reinhold Pub.

İnternet Kaynakları

- URL-1. (tarih yok). <https://www.dwell.com/article/maison-louis-carre-alvar-aalto-call-to-the-wild-exhibit-6bb12565> , Erişim Tarihi: Ocak 28, 2023.
- URL-2. (tarih yok). <https://bilimgenc.tubitak.gov.tr/makale/insan-gozu-ile-fotograf-makinesini-karsilastiralim#:~:text=Yeti%C5%9Fkin%20bir%20insan%C4%B1n%20g%C3%>

B6z%C3%BCn%C3%BCn%20odak,farkl%C4%B1%20odak%20uzakl%C4%B1
klar%C4%B1na%20sahip%20olabilir, Erişim Tarihi: Ocak 28, 2023.

URL-3. (tarih yok). <https://www.tagwerc.com/designer/verner-panton>, Erişim Tarihi: Ocak 28, 2023.

URL-4. (tarih yok). Domus: <https://www.domusweb.it/en/biographies/verner-panton.html>, Erişim Tarihi: Ocak 28, 2023.

URL-5. (tarih yok). <https://www.arredativo.it/2011/monografie/verner-panton/>, Erişim Tarihi: Ocak 28, 2023.

URL-6. (tarih yok). https://www.archiproducts.com/en/news/homage-to-verner-panton_66431, Erişim Tarihi: Ocak 28, 2023.

URL-7. (tarih yok). <https://www.verner-panton.com/en/collection/upholstered-furniture-range-storzpalmer/>, Erişim Tarihi: Ocak 28, 2023.

URL-8. (tarih yok). https://1granary.com/miscellaneous/the-creator-of-another___kind-james-chester-on-the-significance-of-archives-and-nostalgia/attachment/multifunctional-life-unit-by-verner-panton-1966/, Erişim Tarihi: Ocak 28, 2023.

URL-9. (tarih yok). https://www.designklassiker.com/Wohnturm--Visiona-2--Wohnlandschaft-----_site.objekt..html_dir._o.107_likecms.html, Erişim Tarihi: Ocak 28, 2023.

URL-10. (tarih yok). <https://www.design-is-fine.org/post/58455925504/verner-panton-visiona-2-1970-originally-the>, Erişim Tarihi: Ocak 28, 2023.

URL-11. (tarih yok). <https://archive.curbed.com/2018/9/4/17806432/verner-panton-chair-interior-design>, Erişim Tarihi: Ocak 28, 2023.

URL-12. (tarih yok). <https://archive.curbed.com/2018/9/4/17806432/verner-panton-chair-interior-design>, Erişim Tarihi: Ocak 28, 2023.

URL-13. (tarih yok). <https://www.verner-panton.com/en/werk/spiegelverlagshaus-hamburg-vp1594-00-b-d17/>, Erişim Tarihi: Ocak 28, 2023.

URL-14. (tarih yok). <https://archive.curbed.com/2018/9/4/17806432/verner-panton-chair-interior-design>, Erişim Tarihi: Ocak 28, 2023.

URL-15. (tarih yok). <https://www.greyscape.com/verner-panton-the-danish-designer-who-took-a-generation-on-a-psychedelic-trip/>, Erişim Tarihi: Ocak 28, 2023..

URL-16. (tarih yok). <https://www.verner-panton.com/en/werk/zirkusgebaeude-vitra-536/>, Erişim Tarihi: Ocak 28, 2023.

URL-17. (tarih yok). <https://medium.com/studiotmd/spatial-perception-and-architecture-4f8ab99eeb41>, Erişim Tarihi: Ocak 28, 2023.