

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

**BAŞLANGIÇTAN GÜNÜMÜZE ÜTOPYANIN EVRİMSELLİĞİNİN MEKAN  
TASARIMINDAKİ ETKİN ROLÜ**

**YÜKSEK LİSANS TEZİ**

**İçmimar Elif ALTIN**

**İçmimarlık Anabilim Dalı**

**İçmimarlık Lisansüstü Programı**

**Tez Danışmanı: Yrd. Doç. Didem TUNCEL**

**EYLÜL 2008**

**T.R.  
MİMAR SİNAN FINE ARTS UNIVERSITY  
INSTITUTE OF SCIENCE AND TECHNOLOGY**

**UTOPIA'S EVOLUTION'S ACTIVE ROLE IN SPACE DESIGN FROM  
BEGINNING TO PRESENT**

**Thesis By**

**Elif ALTIN**


**Department of Interior Design**

**Interior Design Post-Graduate Programme**

**Supervisor: Asist. Prof. Didem TUNCEL**

**SEPTEMBER 2008**

Elif ALTIN tarafından hazırlanan BAŞLANGIÇTAN GÜNÜMÜZE ÜTOPYANIN  
EVRİMSELLİĞİNİN MEKAN TASARIMINDAKİ ETKİN ROLÜ adlı bu tezin  
Yüksek Lisans tezi olarak uygun olduğunun onaylarım.

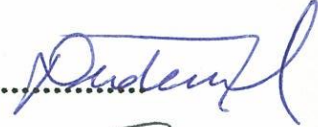
  
Yrd.Doc. Didem Tuncel

Tez Yöneticisi

Bu çalışma, jürimiz tarafından ....İç Mimarlık..... Anabilim Dalında  
Yüksek Lisans..... tezi olarak kabul edilmiştir.

Başkan

:Y.DOC. DİDEM TUNCEL



Üye

:Y.DOC. DR. SAHDET AYTIŞ



Üye

:H.DOC. F.CE. DOSTANCI ALTINKAYA



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

## ÖNSÖZ

Hayatımın altın basamaklarını çıkmaya çalışırken, bana sıcacık elini uzatan Bölüm Başkanımız Sayın Prof. Dr. Onur Altan'a, yüksek lisans tezimde son noktayı koyana kadar tüm araştırma kaynaklarım, konunun geliştirilmesi üzerine bilgi ışığını esirgemeyen değerli hocam, danışmanım; Sayın Yar. Doç. Dr. Didem Tuncel'e, benden yardımlarını esirgemeyen tüm hocalarım, arkadaşlarım ve sevgili aileme sonsuz teşekkür ederim.

İstanbul, Eylül 2008

İç Mimar Elif Altın

# İÇİNDEKİLER

ÖNSÖZ	i
ÖZET	v
SUMMARY	vi
RESİM LİSTESİ	vii
<b>1. BÖLÜM: ÜTOPYALAR</b>	
<b>1.GİRİŞ</b>	<b>2</b>
<b>1.1. Araştırmanın Amacı</b>	<b>4</b>
<b>1.2. Araştırmanın Yöntemi</b>	<b>4</b>
<b>2.ÜTOPYALAR</b>	<b>6</b>
<b>2.1. ÜTOPYA ÇEŞİTLERİ</b>	<b>6</b>
<b>2.1.1. İDEAL TOPLUM ÜTOPYASI (ANTİK ÇAĞ)</b>	<b>7</b>
2.1.1.1.Düşünürlerin İdeal Toplumu	7
(ORTA ÇAĞ RÖNESANS )	10
2.1.1.2. Filarate'nin İdeal Şehri	11
2.1.1.3. Leonardo da Vinci ve Tasarımları	12
2.1.1.4. Thomas More ve 'Ütopya' Eseri	16
<b>2.1.2. ORTAK YAŞAMDAKİ YENİLİKÇİ ÜTOPYA</b>	<b>18</b>
(18.VE 19. Y.Y ÜTOPYALARI)	
2.1.2.1. Etienne-Louise Boullée ve Claude-Nicolas Ledoux	19
2.1.2.2. Etienne Cabet (1788–1856)	22
2.1.2.3. Charles Fourier (1772–1837)	22
<b>2.1.3. SOSYAL ÜTOPYA</b>	<b>23</b>
2.1.3.1. Robert Owen (1771–1858)	23
2.1.3.2. Dr. Benjamin Word Richadrson	24
2.1.3.3. III. Napolyon ve Baron Haussman	24
<b>2.1.4. BAĞINTILI YAŞAM ÜTOPYASI</b>	<b>25</b>
2.1.4.1. Soria Y. Mata (1844–1920)	25
2.1.4.2. Jean-Baptiste André Godin (1817–1888)	26
2.1.4.3. Ebenezer Howard (1850–1928)	27
<b>2.1.5. GELECEKÇİ ÜTOPYA Fütürizm (20.YÜZYIL ÜTOPYALARI)</b>	<b>28</b>
<b>2.1.6. RASYONEL ÜTOPYA (MODERNİZM VE SONRAKİ DÖNEM)</b>	<b>31</b>
2.1.6.1.Tony Garnier (1869–1948)	31
2.1.6.2. Le Corbusier (1887–1965)	32
2.1.6.3. Frank L. Wright (1867–1959)	33
2.1.6.4. Metabolistler	35
2.1.6.5. Archigram	38
2.1.6.6. Archizoom	39
2.1.6.7. Süperstudio	40

<b>2.1.7. ŞEHİRCİLİĞİN YAPISALLIĞA DÖNÜŞÜMÜ</b>	<b>42</b>
<b>3.BÖLÜM: ÜTOPYA VE TASARIM SÜRECİ</b>	<b>44</b>
<b>3.1.AKIMLARIN TETİKLEDİĞİ DEĞİŞİM</b>	<b>45</b>
3.1.1. MODERNİZM VE ETKİSİ	46
3.1.2. TASARIMDA AVANGART (ÖNCÜ) BAKIŞ	48
3.1.3. TASARIMDA ORGANİK DEĞİŞİM	50
3.1.4. DIŞAVURUMCULUK	51
3.1.5. BELİRSİZ ÜTOPYALAR	55
3.1.6. KİNETİK TASARIMLAR	58
3.1.7. TASARIM VE FANTAZİ	59
<b>3.2.TEKNOLOJİ</b>	<b>61</b>
3.2.1. FÜTÜRİZM VE MAKİNELEŞME	62
3.2.2. KONSTRÜKTİVİZM	64
3.2.3. GEÇ MODERNİZM/ High -Tech Etki	65
3.2.3.1 Slick-Tech	69
3.2.4.BİLİM KURGU VE TASARIMA ETKİSİ	72
3.2.4.1 Bilim Kurgunun Başka Dünyalar Ütopyası	75
3.2.4.2 Bilim Kurgusal Film	80
<b>3.3.EKOLOJİK TASARIMLAR</b>	<b>83</b>
3.3.1.Yeşil Tasarımda Akıllı Yapılar	85
3.3.2.Enerji Yapıları	86
3.3.3. Yeraltında Yapılanma	89
3.3.4.Suda Ekoloji	90
<b>3.4.ESTETİK</b>	<b>91</b>
3.4.1.Ütopyanın Yüksek Yapıları	91
<b>4. BÖLÜM: GELECEK ÜZERİNE KURGULANAN ÜTOPYANIN MEKANSAL ÇÖZÜMLEMELERİ</b>	<b>98</b>
<b>4.1.GELECEĞİN DEĞİŞEN YAŞAM KOŞULLARI</b>	<b>98</b>
4.1.1. Geleceğin Şehir Yaşamı	100
4.1.1.1.Geleceğin Konutları	105
<b>4.2. TEKNOLOJİ</b>	<b>113</b>
4.2.1. Beklenen Geleceğin Tasarımları	114
4.2.1.1. Kapsül Tasarımlar	118
4.2.1.2 Kapsül Üniteler	124
4.2.2. Devingen ve Taşınabilir Mekanlar	125
<b>4.3. EKONOMİ</b>	<b>129</b>
4.3.1. Çok Amaçlı Mobilyalar	130
4.3.2. Radikal Tasarım Grupları ve Mekan	133
4.3.3. 1990 ve Sonrası Mekansal Çözümler	137

<b>4.4. ESTETİK</b>	<b>138</b>
4.4.1.Dönüştürülebilir Mekanlar	139
4.4.2.Uzay Çağı Ev Tasarımları	143
4.4.3.Kamu Alanlarındaki Şekilsel Tasarım	145
4.5. Hayali Endüstriyel Mekanlar	152
4.5.1. Lirik Mekanlar	155
4.5.2. Harabe Görünümlü Mekanlar	157
4.6. Sergilerde Ütopik Projeler	159
<b>5. BÖLÜM SONUÇ</b>	<b>175</b>
KAYNAKLAR	<b>180</b>
EKLER	<b>185</b>
ÖZGEÇMİŞ	<b>202</b>

# BAŞLANGIÇTAN GÜNÜMÜZE ÜTOPYANIN EVRİMSELLİĞİNİN MEKAN TASARIMINDAKİ ETKİN ROLÜ

(Yüksek Lisans Tezi)

İçmimar Elif ALTIN

MİMAR SİNAN GÜZEL SANATLAR ÜNİVERSİTESİ

FEN BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ

Mayıs 2008

## ÖZET

Başlangıçtan günümüze ütopyanın evrimselliğinin mekan tasarımındaki etkin rolü konulu çalışmada; ütopyanın ilk çağlardan günümüze toplumsal yargıları gözetmeksizin değişim süreci ele alınmıştır.

İkinci bölümde; Antik çağdan 21. yüzyıla kadar ideal devlet, kent yapılanması ve kişisel ütopya algılayışı ele alınmıştır.

Üçüncü bölümde; mimari açıdan ütopyanın ortaçağdan itibaren farklı politik akımlarla şekillendirilerek simge halinde sunulmaları yer almaktadır.

Dördüncü bölümde; obje ve iç mekan tasarımlarında ütopyanın tasarlanmasındaki fütürist yaklaşımlar, radikal tasarımcıların hayalleri ve dönemsel sergiler ve mekanların iç mimari olarak ele alınışları yer almaktadır.

Beşinci yani sonuç bölümünde; tez çalışmasının ilk bölümünden dördüncü bölümün sonuna kadar geçirilen süreçlerin anlatımındaki düşünsel temalar vurgulanmıştır.

**Bilim Kodu:**

**Anahtar Kelimeler:** Ütopya, mekan ve mekanın içinde yaşam ortamı yaratma, tasarım

**Sayfa Adedi:** 202

**Tez Yöneticisi:** Yrd. Doç. Dr. Didem TUNCEL



# UTOPIA'S EVOLUTION'S ACTIVE ROLE IN SPACE DESIGN FROM BEGINNING TO PRESENT

**Elif ALTIN**

**MİMAR SİNAN FINE ARTS UNIVERSITY  
INSTITUTE OF SCIENCE AND TECHNOLOGY**

**May 2008**

## **SUMMARY**

In the study named utopia's evolution's active role in space design from beginning to present, utopia's change from ancient ages to present is treated without considering social judgements.

In the second chapter, ideal state from ancient age to present, city development and personal utopia are discussed.

In the third chapter, utopia's presentation from architectural point of view by symbols by different political influences starting from the middle ages are included.

In fourth chapter, futurist approaches in utopia's desing between object and internal space, dreams of radical designers and periodical exhibitions and discussion of spaces as interior architecture works.

In the fifth; conclusion, intellectual themes of expression from the first chapter to fourth chapter of thesis study are emphasized.

**Science Code:**

**Key Words:** Utopias, for to make living space and space into space , design

**Page Number:** 202

**Supervisor:** Assistant Professor Didem TUNCEL

## RESİM LİSTESİ:

### 2. BÖLÜM:

Resim 2-1: Athanasius Kircher'in Atlantis haritası,1678	8
Resim2-2: ideal şehir Sforzinda'nın Planı,1457	12
Resim 2-3: Filarete'nin Sforzesco kalesi	12
Resim 2-4: Vinci'nin Galata köprüsü,1502	13
Resim 2-5: Leonardo'nun ilk resmi Arno Vadisi 1473 –suyun yönü-	13
Resim 2.6-7:Da Vinci'nin klasik üslubuyla /Milan Katedrali	14
Resim 2-8: Vinci'nin Vitruvian Adamı ,1492	14
Resim 2-9:Geçit makinesi 1480	15
Resim 2-10: uçan makine 1488 (05Nisan2007)	15
Resim 2-11: Ambrosius Holbein'ın 1518'de resmettiği More'un Ütopya Adası	16
Resim 2-12: : Isaac Newton'un Cenotaph projesi	19
Resim 2-13,14: Boullée'nin konik Cenotaph'ı	20
Resim 2-15: Claude N.Ledoux ideal kent tasarımları ve mimari üslupları	21
Resim 2-16: Fourier 'in Falansteri	22
Resim 2-17: New Moral World (yenidünya) Owen'ın	23
Resim 2-18: New Lanark Cotton Mills (lineerşehir)	23
Resim 2-19: SoriaY.Mata,DoğrusalKent,1892	25
Resim 2-20-21: Godin'in Toplu Konutları	26
Resim 2-22: Falansterde Çocuk Odaları	26
Resim 2-23: Binalar arasındaki boşluk	26
Resim 2-24: Ebenezer Howard'ın Bahçekentleri 1898	27
Resim 2-25: Sant'Elia'nın YeniKenti	30
Resim 2-26: Tony Garnier'in Endüstri Kenti 1917	32
Resim 2-27: Le Corbusier'in İşlevsel Kenti 1922	33
Resim 2-28: İşlevsel Kentin Görünüşü	33
Resim 2-29/30: Frank L. Wright'ın Broadacre Kenti	34
Resim 2-31: Broadacre kentinin yapılarının modeli	34
Resim 2-32: Kentin Evlerinden biri	34
Resim 2-33: Kentin çok katlı binası	34
Resim 2-34: Kurokava'nın Helix Kenti	36
Resim 2-35: Helix Kenti	37
Resim 2-36: Kurokava'nın Yüzen Şehri	37
Resim 2-37: Arata Isozaki'nin Gökyüzü Kenti	37
Resim 2-38: Peter Cook'un Tak Sök Kenti	38
Resim 2-39: Ron Herron'un Yürüyen Kenti	39
Resim 2-40: Peter Cook'un tasarladığı Devinen Kent	39
Resim 2-41: Archizoom'un Non-Stop City projesi	39
Resim 2-42: Süperstudio'un 2000 Tonluk Kenti	40

Resim 2-43: Cono (Konik) Kent	40
<b>3.BÖLÜM:</b>	
Resim 3-1: Paul Rudolph'un Manhattan otoyolu için perspektifi 1967-72	48
Resim 3-2: Peter Cook (Archigram grubundan) 'Plug in City'–Teknolojik görünümlü kent 1962-64	48
Resim 3-3: Yona Friedman'ın 'Spatial City' (mekasal kenti) 1958-59	48
Resim 3-4: Süperstudio Alp göllerinde 'Sürekli Anıt' 1969	48
Resim 3-5: Friedrich St. Florian 'Himmelbett' Gök Yatağı 1974	48
Resim 3-6: Alessandro Mendini 'Konut' cephe çizimi –taş baskı-	49
Resim 3-7: Gaetano Pesce nin Yalnızlık Kilisesi resmi 1974-77	49
Resim 3-8: Raimund Abraham'ın Perdeli Evi 1972	49
Resim 3-9: Aldo Rossi'nin San Kataldo Mezarlığı resmi 1971-84	49
Resim 3-10: Leon Krier'in Rita için Ev isimli projesi 1969-74	49
Resim 3-11: Wright'ın Robie Evi -1909	50
Resim 3-12: Wright'ın Kauffmann (Şelale)Evi -1936	50
Resim 3-13: Erich Mendelson'ın Einstein Kulesi 1920	50
Resim 3-14: Erich Mendelson'ın Cleveland Sinagogu	50
Resim 3-15: Hermann Finsterlin'in	52
Resim 3-16: Luckhardt'ın Dini ikonu	52
Resim 3-17: Johannes Molzahn'un Katedral tasarımı	52
Resim 3-18: Erich Mendelson'un Einstein Kulesi	53
Resim 3-19: Hans Scharoun'un Orkestra Binası	53
Resim 3-20: Erich Mendelsohn'un U-Bahn istasyon eskizi	54
Resim 3-21: Hans Scharoun'un Suluboya eskizi	54
Resim 3-22: Bernhard Hoetger Atlantis Evi merdiveni	54
Resim 3-23: Hermann Finsterlin Gök Evi	54
Resim 3-24: Hans Poelzig Ofis binaları Hamburg	54
Resim 3-25: Zvi Hecker Okul Binası Skeçi	54
Resim 3-26: Daniel Libeskind Victoria müzesi	54
Resim 3-27: Jorn Utzon Sidney Opera Binası	54
Resim 3-28 : F.Gehry Dutch Ulusal Ofisi	54
Resim 3-29: Ferdinand Cheval –ideal saray	57
Resim 3-30/31: William Katavolos, Kimyasal Şehir 1960	57
Resim 3-32/33: Paolo Soleri Mesa City 1950	57
Resim 3-34: Warren Chalk- Kapsül Ev	58
Resim 3-35: Gaudi'in Mila Apartman	59
Resim 3-36: A.Gaudi'in Botto Apartmanı iç mekanları	60
Resim 3-37: J. Paxton-Cristal Palace	60
Resim 3-38: Rogers ve Piano'nun tasarımı olan Georges Pompidou Sanat merkezi	60
Resim 3-39: Sant'Elia'nın Mekropol yapısı 1912	63
Resim 3-40: Virgillio Marchi, Gelecekçi Kent	63
Resim 3-41: I. Pannaggi, Fütürist İç Mekan Tasarımları	63
Resim 3-42: Makine benzeri fabrika yapıları 1933	64

Resim 3-43: Buckminster Fuller'in Dymaxion Banyosu 1936-37	66
Resim 3-44: N.Grimshaw ve T.Farrell'in çelik tuvaleti 1978	66
Resim 3-45: Foster'ın Hong Banka binası	67
Resim 3-46: Coalbrookdale Köprüsü-1779 ilk high tech üretim	67
Resim 3-47: Le Corbusier'in merkez Pavyonu 1965	69
Resim 3-48: Hans Hollein Retti Candle Shop 1965	69
Resim 3-49: Hans Hollein Schullin Kuyumcu Dükkanı ve Planı	70
Resim 3-50 : Ben Johnson'ın kubbe şekilli aydınlatması	71
Resim 3-51: J. Stirling'in Olivetti Spor Okulu	71
Resim 3-52: James Bond 'You Only Live Twice' Filminden bir sahne	71
Resim 3-53: John Portman'ın Atlantadaki Hyatt Regency Oteli	71
Resim 3-54: Johnnatan Swift'in "The Little Town of Laputa" adlı hikayesi Gulliver'in Seyahatleri kitabından, 1726	72
Resim 3-55: 18. yüzyılda tasarlanmış ütöpik eskizlerden uçan gemi	72
Resim 3-56: Robert Machall, Visitation Kartpostalı, 1986	74
Resim 3-57: Fuller'in Manhattan için tasarladığı iklimlendirilmiş Jeodezik Kubbesi	74
Resim 3-58: Wenzel Hablik, 1908 Hava kolonisi	74
Resim 3-59: Lebbeus Woods Aeon 1981-82	74
Resim 3-60: Walter Jones'sun Funnel City (Huni Şehri)	74
Resim 3-61: Arata İsoki'nin Uzay Şehirleri	74
Resim 3-62: Mike Webb, Wanderring Cities	75
Resim 3-63: Şehrin insan şeklinde tasarlanmış yürüyen yapı kolonisi	75
Resim 3-64: Angus Mckie, Hyperspace	75
Resim 3-65: Tales of Future Past Dergisi, 1920 Ağustos Serisi	77
Resim 3-66: Merkür Gezegeni	77
Resim 3-67: Tales of Future Past için tasarlanmış Roket benzeri tren	77
Resim 3-68: Dünyayı tehdit eden Marshlar/ Venüste Mantar Ev / Venüs bataklığı	78
Resim 3-69: Marstaki Yapılar / Marsh ve zaman kemeri/ Çocuk Boyutlu Marslı	78
Resim 3-70: Satürnün fırın benzeri kubbe girişli yapıları/ Dev kayalardan oluşma yapılarıyla Jüpiter/ Jüpiterdeki Aynı kalıptan çıkmış yapılar	79
Resim 3-71: Uranüs ve yapıları/ Plutonun baca benzeri yapıları/ Neptünün Baloncuk yapıları	79
Resim 3-72: Le Voyage dans la Lune Filminin afişi	80
Resim 3-73: Metropolis film afişi Fritz Lang 1926	81
Resim 3-74: metropolis filminin 2002 yılındaki yeni versiyon afişi	81
Resim 3-75: Blade Runner Film afişi 1982	81
Resim 3-76: Matrix Reloaded Film sahnesi	82
Resim 3-77: The 5 th Element filminden sahneler	83
Resim 3-78: Yapay Zeka Filminden bir sahne	83
Resim 3-79 : Terminator 3 filminden bir görüntü	83
Resim 3-80 : Survival Capsule 1970	85
Resim 3-81: R. Rogers Zip Up Evi- Alexander Pike'm Autartic Evi	87
Resim 3-82: Normen Foster Frankfurt Commerzbank	
Ken Yeang'ın Malezya'daki Menara Mesiniaga	87

Resim 3-83: Karbon Dönüşümlü Yaşam Kuleleri 2004	88
Resim 3-84: IM Pei'nin Louvre Müzesi	89
Resim 3-85:Dubai Hydropolis Oteli üst ve sualtı katları	89
<b>4.BÖLÜM:</b>	
Resim 4-1: 21.yüzyılda yaşam	99
Resim 4-2: Beklenen Geleceğin Şehri 1939	101
Resim 4-3: Şehrin özel konutları	101
Resim 4-4: Futurama Şehrinde yollar ve konutlar	102
Resim 4-5: ürünlerin marketlerde satılışı / tavukların radyoaktif testen geçirilişi	103
Resim 4-6: okyanustaki alg tarlalarının tarımı/ devasa bitkilerin yetiştirilmesi	103
Resim 4-7: Şehir yaşamında kullanılan araçlar	104
Resim 4-8: Geleceğe Dair kurgular	105
Resim 4-9/10: B. Fuller'in Dymaxion Evi	106
Resim 4-11: Fullerin öğrencileri ile tasarladığı 'Pieghevole' Evi 1948	107
Resim 4-12: Fullerin Lustron evi/Evin benzer tarzda Fransız üretimi 1971 yapımı Alman üretimi plastik evler / 1960 yapımı metal ve camdan üretilen ev Frederick Kiesler'in tasarladığı Chemosphere evleri 1960	107
Resim 4-13: Monsanto House of the Future firmasının Plastik Evi	108
Resim 4-14: Plastik evin oturma odasından görünüm	108
Resim 4-15: Matti Suuronen'in Futuro Evinin Reklamından görünüm	109
Resim 4-16: Jean Maneval'in Altı Kapsüllü Baloncuk Evi	110
Resim 4-17: Evin iç kısmı	110
Resim 4-18: Maneval'in Baloncuk evinin Pyrenean Dağlarındaki uyumluluk deneyi	110
Resim 4-19: Evlerin Taşınma şekli	110
Resim 4-20: Evin, montaj tablosu	110
Resim 4-21: Ray Mason'un Xanadu Evi 1983	111
Resim 4-22: Peter Cook tasarladığı evi üzerine yapılan film sahneleri(SpaceOddsey)	112
Resim 4-23: Peter Cook tasarladığı 1990 Evi	113
Resim 4-24: Living Pod, David Greene 1965	113
Resim 4-25: Cushicle- 4 saatlik yaşam döngüsü, Mike Webb	113
Resim 4-26: yaşam kapsülleri	113
Resim 4-27: Fabio Femino tasarımı geleceğin evlerinin içerden ve dışardan görünümü	114
Resim 4-28: Alison ve Peter Smitson Geleceğin ideal evi tasarımı	115
Resim 4-29: Yemek Yapan makine 1969	115
Resim 4-30: Frederik Pohl güzellik tasarımı	116
Resim 4-31: Luigi Colani mutfak kapsülü 1970	116
Resim 4-32: Karim Rashid iç mekan kabini 2006	116
Resim 4-33: Zaha Hadid geleceğin mutfağı 2006	116
Resim 4-34: Ultrasonic Banyo Expo 70 Fuarı /Görüntülü telefonlar 1965	117
Resim 4-35: Hans Rucker Co tasarımı Beyin okuyucu başlık/ iki kişilik hipotik düzenek 1967-69	117
Resim 4- 36: Verner Panton'un iç mekan tasarımları 1968-70	118
Resim 4-37: Joe Colombo'un mekansal üniteleri 1969-71	119
Resim 4-38: Sanyo Japan'in yaşam kapsülü 1970 Himmelblau'nun Villa Rosa kapsülü 1968	119
Resim 4-39: Olivier Mourgue tasarımı modüler yaşam ünitesi 1972- istenilen forma girebilen	

halı benzeri oturma elemanları-yaşam ünitesinin projesi	120
Resim 4-40: Eliot Noyes 1955 Airform Evi – Frank L. Wright 1959 Air House	120
Resim 4-41: Pascal Mourgue'in ünitesindeki çok amaçlı yerleşim	121
Resim 4-42: F.Fabiano,M.Panzini Kapsül toplu konutu	121
Resim 4-43: Kisho Kurukawa NagakinKapsül Kulesi 1972 Tokyo	122
Resim 4-44:Kisho Kurukawa Kapsül Villa Tokyo 1972	122
Resim 4-45: Andrejs Legzdins'in Portatif Evi	123
Resim 4-46: Jan Dranger ve Johan Huldt Portatif Evi	123
Resim 4-47: Attrezzate Kapsül Oteli	124
Resim 4-48: Fransız Endüstri Tasarımcıların yaşam ünitesinin projesi	124
Resim 4-49: Masanori Umeda banyo kapsülü 1968 Euro Domus 4 Sergisi	125
Resim 4-50: Lo Scalone Firmasının kapsül banyosu	125
Resim 4-51:Masanori Umeda tekerlekli mutfak kapsülü	125
Resim 4-52: Michigan Sotto Tekerlekli klozet Tasarımı	125
Resim 4-53: Mario Scheichenbauer banyo kapsülü	125
Resim 4-54: Fuller'in Dymaxion Araç 1933	126
Resim 4-55 1950'li yılların Araç tasarımları	126
Resim 4-56: Karasutra araç- Mario Bellini tasarımı 1974	127
Resim 4-57: Mimar Chris Dean tasarımı Amerikan karavanı 1954	127
Resim 4-58: Amerikan yapımı Newell marka otobüs evler	127
Resim 4-59: Inaki Abalos ve Juan Herreros'un tasarladığı mobil ev' de mekan kullanma yöntemleri	127
Resim 4-60: Werner Aisslinger'in Loft Cube taşınabilir yaşam ünitesi	128
Resim 4-61: TSB Mobil Banka ve Konuk evi İngiltere/ Momi Ağarlama Pavyonu LondraHkt Pavyonu Turistik tanıtım amaçlı Hong Kong	128
Resim 4-62: Euro Domus 4 Fuarından çok amaçlı üniteler	130
Resim 4-63: Almasio Firmasının çok amaçlı koltuğu	130
Resim 4-64: Joe Colombonun yaşam alanları kapsülü 1970	131
Resim 4-65: Marc Held'in çocuk odası	131
Resim 4-66: Superstudio Grubunun Pelüş Oyunağı	132
Resim 4-67: Philips Firmasının okul üniteleri	132
Resim 4-68: Verner Panton Çok amaçlı koltuk	132
Resim 4-69: Silvano Varnier Kuafer üniteleri	133
Resim 4-70: Superstudio Koltuk tasarımları	133
Resim 4-71: Archizoom Grubunun Non Stop City projesindeki iç mekanlar 1973	134
Resim 4-72: mekanlar için tasarladıkları Mies şezlong ve Aeo koltuk 1969	134
Resim 4-73: Archizoom Grubundan Paola Deganello'nun mekanın içinde bütünlük hissi veren lambası 1968	134
Resim 4-74: Archigram Grubundan Warren Chalk'un Kapsül evi 1964	135
Resim 4-75: Michael Webb'in 1966'da tasarladığı 'Cushicle'	135
Resim 4-76: Manzak Projesi	135
Resim 4-77: Mike Webb Suitsaloon projesi	135
Resim 4-78: Superstudio, Kamp Temel eylemler	136
Resim 4-79: Superstudio iç mekan tasarımı	136
Resim 4-80: Superstudio devamlılık konulu obje tasarımı	136
Resim 4-81: Superstudio Grubunun lamba tasarımları 1968	136
Resim 4-82: Suzan Elo'nun elyaf düzlemi	137

Resim 4-83: Magnus Olesan'ın Ofis Tasarımı	137
Resim 4-84:Ender Brix Masa Tasarımı	137
Resim 4-85: Hüseyin Çağlayanın orta Sehpa ve ondan esinlenerek yapılmış etek	138
Resim 4-86 :Italo Rota/Asansör- Schmid Huber'in Uzaysal Mağazası	
Natalie Crasset'in Camdan Banyosu	138
Resim 4-87: Pickerin'in Monte Carlo Apartmanı	139
Resim 4-88: Pickerin'in Romada Japon üsluplarla tasarladığı ev 1994-95	139
Resim 4-89: Manhattan loft – Bankside evi	140
Resim 4-90: Soho Apartmanı	141
Resim 4-91: Varady'nin Perraton Apartmanı Sydney	141
Resim 4-92: Varady'nin Measdey Rezidansı	141
Resim 4-93: Maison Canif'in Sliding Block Oteli	142
Resim 4-94:Kukuoka Apartmanı	142
Resim 4-95: Hans Peter Wörndl'in –The Gucklhpf Evi	143
Resim 4-96: Softroom Ağaç Evi	144
Resim 4-97 :Zaha Hadid İdeal Ev	144
Resim 4-98: Fernando Romero Floating Glass House/ House in Portugal	144
Resim 4-99: Eric Ruiz-Geli Cloud 9 Evi 2004-06	144
Resim 4-100: Bjarne Masternbroek İki Ev 1995-97	146
Resim 4-101: Winy Maas'ın Yaşlılar Evi	146
Resim 4-102: Terasa Sapey Otel Puerta Amerika'nın Garajı	147
Resim 4-103: John Paxson Terasa Sapey Otelinin Lobi katı	147
Resim 4-104: Zaha Hadid Terasa Sapey Otelinin 1. Katı	147
Resim 4-105: Normen Foster Otelin 2. katı	147
Resim 4-106: David Chipperfield Otelin 3. katı	147
Resim 4-107: Plasma Studio otelin 4. katı	148
Resim 4-108: Victorio- Lucchino otelin 5. kat tasarımı	148
Resim 4-109: Mark Newson 6.Kat	148
Resim 4-110: Ron Arad otelin 7. katı	148
Resim 4-111: Kathryn Findlay otelin 8. katı	148
Resim 4-112 : Richard Gluckman otelin 9. katı	149
Resim 4-113: Arata Isozaki 10. kat	149
Resim 4-114: Mariscal ve Salas Otelin 11. katı	149
Resim 4-115: Jean Nouvel Otelin12. katı	149
Resim 4-116: Mark Newson Bar katı	149
Resim 4-117: Doughnut Evi Future Sistem Mimarları 1986	150
Resim 4-118: Paco RaBanne mağaza tasarım	150
Resim 4-119: Kei Takaminin Butik tasarımı	150
Resim 4-120: Sybarite Tasarım grubunun Marni butuğu	151
Resim 4-121: Giorgio Borruso, Fornarina Mağazası	151
Resim 4-122: Mayer van Schoten Tarafından tasarlanan Shoebaloo Ayakkabı mağazası	151
Resim 4-123: Lairese Apotheek'in Eczanesi	151
Resim4-124:Carlos Miele Butik	151
Resim 4-125: Softroom tasarımlı sergi üniteleri	151
Resim 4-126: Expo 2000 Hollanda fuarı	151

Resim 4-127: Gruppo Industriale Busnelli di desio	152
Resim 4-128:Mark Prizeman Vulcan Binası	152
Resim 4-129 :Neil Porter Giant Sized Baby Town	153
Resim 4-130 :Porter’ın Nato projesi	153
Resim 4-131: Porter’ın BBC Kontrol odası	153
Resim 4-132: Porter’ın Calais Hipermarketi	153
Resim 4-133:Nicholson .Palandromic Man	154
Resim 4-134 :Nicholson Grunewald evi	154
Resim 4-135 :CJ,Lim Clone ev 1999	155
Resim 4-136: Christine Hawley’in PorchesterHamamı	156
Resim 4-137: Hawley’in Kongre merkezi	156
Resim 4-138: William Firebrace, Opera de la Bastille	157
Resim 4-139:Firebrace’in DiğerYapıları	157
Resim 4-140: Peter Cook ‘un Way out West projesi 1988	157
Resim 4-141: Cook’un Layer City Çalışmaları 1984	157
Resim 4-142: Archiram Grubunun şehirlerin özelliklerine ve kültürel aktivitelerine göre şemaları	159
Resim 4-143: Archigram Grubunun Şehirlerdeki eğitim, bilgilendirme ve eğlence üzerine düşlediği merkezi şemalar	160
Resim 4-144 : Joe Colombo Visiona 69 Yerleşim tasarımı	161
Resim 4-145: Colombo’nun sergisindeki çekirdek yaşam alanı	161
Resim 4-146: Colombo’nun gece kutucuğu ve ona bağlı banyo bölümü	161
Resim 4-147: Sergideki üçüncü bölüm mutfak ve yemek masası	161
Resim 4-148: SuperStudio Grubunun Sürekli Anıt isimli ortak yaşam ütopyası	162
Resim 4-149: Archizoom Grubu WindCity	163
Resim 4-150: CoopHimmelblau Spinal kent ve etrafındaki yapılara dayalı çözümü	164
Resim 4-151: Matti Suuronen’in Futuro sergisi /Helsinki	165
Resim 4-152: Sanat Terminali adlı sergiden Citta Frontale 1969	165
Resim 4-153: 1. Londra mimarlık fak.nin evsizler için yapısı	
2. Öğrencilerin suda yüzebilen konutları	
3. Ctyonic, Newyorkun donarak ölmüş bedenlerini barındırma kapsülü	166
Resim 4-154: Haus Rucker ‘in pönomatik ütopyası	166
Resim 4-155: Haus Rucker Co. – Pnömoskosmos, 1967	167
Resim 4-156: MVRDV mimarlık konut silosu	167
Resim 4-157: Sadar in Vuga ve mekan	168
Resim 4-158: A.G.P.S / köken ve yapı	168
Resim 4-159: Zaha Hadid – Doğada Algınan şekilsellik	168
Resim 4-160: Greg Lynn – Dişler	168
Resim 4-161: Propeller Z grubu park alanı, Servo tasarım ışık ve ses üzerine tasarım, Un Studio Köprü	169
Resim 4-162: Soft Room- iç mekanda ütopya	169
Resim 4-163: Ocean North-kültürel yerleşim/ Karim Rashid- odalar	169
Resim 4-164: Next Enterprize-Gözleplatformu	170
Resim 4-165: Archilab Sergisinden görünüm 2005 /Constant Nieuwenhuys -Yeni Babil, 1963	171
Resim 4-166: Paul Andreu-Charles deGaulleHavalanı1968	171
Resim 4-167: Pascal Hausermann –PlastikSelülozu1969	171



<b>Resim 4-168: Andre Bloc- AltıHeykel,1964</b>	<b>171</b>
<b>Resim 4-169: Arthur Quarmby PlydomHousing</b>	<b>171</b>
<b>Resim 4-170: François Dallegret –Taşmabiliryaşampaketi1965</b>	<b>172</b>
<b>Resim 4-171: Coop Himmelblau – VillaRosa1970</b>	<b>172</b>
<b>Resim 4-172: Yona Friedman , SpatialŞehir1960</b>	<b>172</b>
<b>Resim 4-173: Eilfried Huth- G. Domenig ‘in tasarladığı Ragnitzkenti 1969</b>	
<b>Resim4-174:Sainte Bernadette du Eğikkent Banlay Kilisesi 1966</b>	<b>173</b>
<b>Resim 4-175: K. Kikutake- Marin City 1958</b>	<b>173</b>
<b>Resim 4-176: Kisho Kurokawa – Japonya Dünya fuarından Kapsül ev Expo70,1970</b>	<b>173</b>

## **5.BÖLÜM:**

<b>Resim 5-1: Fuselli’nin Antik Çağda Toplumsal düzenden etkilenen sanatçı portresi</b>	<b>175</b>
<b>Resim 5–2:Babil Kulesi</b>	<b>176</b>
<b>Resim 5-3: Babil İnsanları kuleyi inşa ederken</b>	<b>176</b>
<b>Resim 5-4 : Hieronymus Bosch , Cennet-Yeryüzü Nimetleri Bahçesi-Cehennem resimleri</b>	<b>176</b>
<b>Resim 5-5: Claes Oldenburg, Elektrik fişi evi 1967</b>	<b>179</b>
<b>Resim 5-6: Shin Takamatsu ,Yokohoma liman kenti</b>	<b>179</b>
<b>Resim 5-7: Coop Himmelblau- Bulut 1968</b>	<b>179</b>
<b>Resim 5-8: Lebbeus Woods ütöpik kentinden bir yapı örneği</b>	<b>179</b>

## **BİRİNCİ BÖLÜM**

## 1.GİRİŞ:

Yaşamın, insanlık için elverişli hale gelmesinden bu yana; oluşturulan mekanlar devamlılığı olan bir dönüşümle yenilenmiştir. İlk yerleşim alanını mağaralar ve çevresi oluşturmakta iken, zamanla günlük yaşam içerisinde kullanılan aletler ve malzemelerin değişmesi bizi bugünkü yaşam alanlarımıza yöneltmiştir. Yaşanılan mekânların büyük kısmı döneminde kendi çabasıyla gelişmiş çok yönlü, yaratıcı karakterler tarafından oluşturulmuştur. Bu karakterlerin bir kolu da mimarlığa dayanmaktadır. Mimarlık sadece görsel güzelliğin anahtarı değil, insanlığın yaşayabileceği her türlü konforu sağlayan bir bilim dalıdır. Mimarlar binayı inşa etmeselerdi ya da yapılmış bir binayı korumak amaçlı dış etkenlere karşı yöntem geliştirmek için uğraşmasalardı, çözümlere yönelik fantezileri ve kayıt edilmiş tasarımları olmazdı. İnsanlığın başından itibaren düşünülen ve keşfedilen dünya üzerine fikirler ortaya atılmış, çoğu düşünür kendi dünya anlayışını anlaşılması, bilinmesi için çevresindekilere ifade etmiştir. Bu ifade etme süreci sadece anlatımlarla sınırlı kalmamış, çeşitli deneyler, toplum arasında yapılan hayal gücüne dayalı oyunlar, bir maddeye isim verme, anlam kazandırma çabası ve bilim yönüyle ispatlama aşamasına kadar gitmiştir.

Bilimsel testlerde yeni bulunan maddeler, malzemeler tür, şekil ve fonksiyonlarına göre kullanılmıştır. Testlerin amacı; maddelerin gelişen dünyadaki fonksiyonlarını ispatlamak üzere yapılmakta olmasıdır. Fikirsal gücün özünde, evreni anlayabilmek, şeklini ve yapısını tayin edebilmek için maddeyi tanımak yer almaktadır. Maddenin şekli fonksiyonu ve yapısı önem kazanmıştır. Maddeyi anlama çabaları mimarlığın ve onun etkisindeki tasarımların başlangıç sürecini oluşturmuştur. Elde edilen ya da oluşturulan maddelerin bir araya gelmesiyle görsel kütleler meydana getirilmiştir. Bu kütleler zamanla kişinin görsel özellik anlayışı ve yönelişinin yanı sıra, ütöpik fikirler yada fantezilere göre şekillendirilmiş yapılar haline gelmiştir. İdeal kentler, bilim kurgu mimarisi, kentsel ütöpik çözümler, gerçekçi ve hayali görsellik arasında oluşan yeni kavramlar zaman içinde düşünsel gücün etkisiyle oluşmuştur. Tasarlanan her binanın dış görünüşü dışında, dayandığı noktaların başında insanın hayal etme gücü gelmektedir. Tasarım sürecinde hayal etme, düşünülen tasarımı düşüncede olduğu gibi gerçekten var edebilme durumları birbirini takip etmiştir. Yaşam süresince yapıların görsel özellikleri, sadece fantezilere dayalı kalmamış zamanla estetik özellikleri, konumlandırma pozisyonları ve esnekliğin önemi

anlaşılmıştır. Bu özellikler dikkate alınarak, görsel mimarlığı kültürel, ekonomik ve politik değerlerle bütünleştirme sürecine girilmiştir. Binanın kullanım amacı ve kendine yönelik sorunları tüm bu başlıkların altında tekrar ele alınarak çözümlendirilmiştir.

Önceleri kentsel çözümlenmelerle elde edilmeye çalışılan; ütopya ve fantezilere dayalı hayali ya da gerçekleştirilmiş sayısız örnekle toplumsal sorunlara çözümler aranmıştır. Modernizm kavramı ile yapılarda beklenen genişleme, şekilsellik hayal gücünün toplumun değerlerine bağlı olmadığını bir kez daha kanıtlamıştır. Devasa boyutlarda kentlerin tasarlanması, onların hareketliliği kendi içinde yer değiştirilebilir olmaları, öncekilerden oldukça farklı bir ütopya anlayışıdır.

19. yüzyıldan itibaren tasarımlar şehircilik anlayışı ile birlikte mekanın iç kısmına ve doğanın değiştirilebilir olmasına kadar çeşitlilik göstermiştir. Bu amaçla iç mekanlar daki bölünmeler daha geçişken hale gelmiştir. Çelik iç mekanda ve yapının her yerinde kullanılacak dayanıklı bir malzeme iken, mekanların bir kabin gibi düşünülerek aynı kat içerisinde bütünüyle yer değiştirmesi, iç mekan hareketliliğinde fantastik bir çözüm yaratmıştır. Mekanın ele alınışı sadece bütünsel olmamış; kullanılan objelere ve mobilyalara da yansımıştır. 19. yüzyıl ve sonrasındaki tasarımcıların oluşturdukları gruplar; şehir ve yapı tasarımından sonra sergiler için özel tasarladıkları objeler ile gündeme gelmiştir. Amaçları tasarlananla; bir görüşü simgelemek iken, bu görüş daha saplantılı bir anlam kazanarak geçmişteki toplumsal çözümlenmeleri üretenler gibi, ütopyaı tasarlamak olmuştur.

Ütopyaı yaratmak için tasarlamak nasıl olmalıydı?

Cevabı günümüzdeki teknolojik icatlarda ve onların kısa zamandaki gelişimlerinde bulabiliriz. Çok amaçlı tasarımların günümüzde ilgi görmesi ve her geçen gün artması geçmişin ideal yaşam üzerine bulduğu çözümlerden bir örnektir. 70'li yıllarda mekanların çok amaçlı tasarlanması, günümüzdeki tasarımların oluşmasında etken olan ütopya çeşididir. Mekanın tek kutucuk halinde iken, birden çok işleve sahip olması sadece iç mekan oluşturan bölümlerle sınırlı kalmamıştır. Ulaşımı sağlayan araçlar, mobil evler haline gelmiştir. Yüzebilen, otoyolda gidebilen, uçabilen ve uçurulabilen araçlar evimiz olarak tasarlanmıştır. Bu tasarımların oluşmasın da etken olan bilimkurgusal yapıtlar ve gelecekte yaşanılacak dünyanın hayali, ütopyanın kaynağı olmuştur.

21.yüzyılın ütopyası, uzaya daha yakın olmaktır. Mekanların çok işlevli olmasının yanında, cyber teknolojinin sağlamış olduğu akıllı tasarımlar üretmektir. Robotlar, algılayıcısı olan objeler, bilgisayarla kontrol edilebilen eşyalar, mekanı farklı algılatan sanal düzenekler bu teknolojinin ürünüdür.

Bu çalışmada, genel olarak yapısal tasarımlara yer verilmiştir. Toplumsal anlayışın ütopyayı şehircilik olarak yansıtmaması, modernizm ve sonraki süreçlerde tasarımların fantastik olarak ele alınması, iç ve dış mekanlar üzerine ütopyanın tasarımdaki etkileri yer almaktadır. Geleceğin tasarlanmasında, ütopyanın rolü özetlenmeye çalışılmıştır.

### **1.1 Araştırmanın Amacı:**

Tasarımların farklı algılandığı ve çeşitlilik gösterdiği günümüzde, çok azı gerçekleştirilmiş olan ütopyik tasarımların, ne amaçla yapıldığı ve teknolojinin hayatımızdaki önemi vurgulanmaktadır. Araştırma, günlük yaşantımızda nefes aldığımız her mekanın, belli kriterler dışında bir başka görüşle nasıl ele alındığı ve toplu yaşamın getirdiği ortak yaşama dayalı sistemlerin ütopyik açıdan ele alınışlarını göstermektedir. Bir başka açıdan ele alınan tasarımları, uzay araştırmaları ve diğer gezegenlerde yaşamın olabileceği düşüncesi, 21. yüzyılın yaşamı için kurgulanmış senaryolara dair tasarımlar içermektedir. Bu tasarımların günümüzde taslak halinde de olsa yapıldığı ve günümüz teknolojisinin yardımıyla yapılabilmelerinin olası olduğunu göstermektedir.

### **1.2 Araştırmanın Yöntemi:**

Yöntem olarak, öncelikle kütüphanelerde yer alan sanat tarihi ve mimarlık tarihi üzerine yazılmış kitaplar araştırılmıştır. Genel olarak tezi kapsayacak başlıkların listesi yapılmıştır. Aynı başlık üzerinde yazılmış kitaplar ve makaleler, içerdikleri resimli anlatımlarıyla birlikte, çalışmanın ilk üç ayında belli başlıklar halinde klasörleştirilmiştir. Tüm gerekli ana ve alt başlıklar toplandıktan sonra, konu ile ilgili yazarların eserleri ve makaleleri incelenmiştir. Genel olarak tezin araştırma kaynakları 1920'li yıllarda basılmış 1970'lerde basımı sonlanmış bilim kurgu dergileri ve 1950'lerden itibaren basılmaya başlanmış olan, güncel hayatı içine alan tüm magazin, tasarım dergileridir. Tezin genelinde yer alan resimler, özel tasarım sergileri ve radikal tasarım gruplarının çıkarttıkları dergilerden elde edilmiştir.

## **İKİNCİ BÖLÜM**

## 2.BÖLÜM: ÜTOPYALAR

Ütopya; var olan bir düzende yaşanılan olası yanlışlıkların, yetersizliğin düzeltilip toplum adına ideal düzeye getirilmesi için düşünce kapsamında, bir arayıştır. Bu ideal düzeyi ilk yaratan topluluk, Akdeniz ve Ege çevresinde yerleşmiş Yunan kolonisidir. İdeal kentleşme ve yerleşim üzerine mükemmeli yaratan bu toplum, M.Ö 5. ve 6. yüzyıllarda farklı bölümleri bir araya getirip kenti en ideal yerleşim birimi haline getirmiştir. Kentte; tek ses ile tüm topluluğa hitap edilebilecek özel bir yerleşim sistemi birbirine bağlı olarak inşa edilmiştir. Bu bağlantılı bölümleri agoraları (meyhane), liman ve stoaları, kent konseyi, tiyatrosu, tapınakları, stadyumu ile jimnasyumu oluşturmaktadır. Belli bir süreçten sonra bu ideal kent anlayışı baskıcı bireylerin yoğunlaşması ve birtakım politik değerlerin, şehirler(polis) üzerinde etkin olması sonucu tekrar bozulmuştur. O dönemde düzeni oluşturmak adına felsefi kuramlar, düşünürlerin halkı uyandırmak adına yazmış oldukları yazıtlar ve kitaplar ütopya kurgusunun temel taşlarını oluşturmaktadır. Bu kitaplar arasında, Platon'un Cumhuriyet ve Kanunlar adlı ideal kent üzerine geliştirilmiş düşüncelerini içeren kitabı, ütopya yaklaşımının en belirgin örneği olmuştur. Daha sonraları bu tür ideal kent ve toplum yapısına yönelik uğraşlar, önemli liderlerin yönetim biçimlerine ve toplumsal değişimlere, farklı bakış açılarıyla yön vermiştir.

Geçmişten, günümüze dek süren ütopya kurgusunun anlayış ve felsefe olarak kendi içinde bölünmesiyle, zamana dayalı farklı isimler altında ele alınması, devrimlerin oluşmasında temel unsur olmuştur. Ütopya kavramını, tek bir başlık altında ele almak, farklı öğeleri ve düşünsel temaları içerdiği için yanlış olur. Öncelikle çeşitleri, zamansal olarak ele alınışları ve her bir türünün önemli karakterlerini ayrı ayrı ifade etmek gerekir. İlk çağlardan günümüze kadar uzanan tasarım ve planlama sürecinde ütopyik düşünceler, toplumun gelişmesi ve yeni oluşumlara yönelmesi açısından geleceğin anahtarı olmuşlardır.<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> Danışman,G. Ütopyalar, Anti-Ütopyalar S:66, Gürsel,Y Düş Ülke Üzerine Çeşitlemeler Ütopya mı, Düş Ülke mi? Mimarist 2005/4 sayı:18

## **2.1.ÜTOPYA ÇEŞİTLERİ:**

Çağlar boyunca ütopya, kesintisiz biçimde yeryüzünde mutluluk özleminin temel biçimlerinden birisini ve bunu gerçekleştirebilecek yolları kendinde somutlaştırmıştır. İnsanlığın temelinde yer alan sorgulama ve değişime karşı karmaşık duygular içeren bir bakış açısı giderek daha siyasal niteliğe bürünen çeşitli çözümlerin geliştirilmesinde tükenmez bir kaynak oluşturmuştur ve bir hak gibi görülmüştür. İlk ütopya kuramcıları, Antik ve Orta Çağın karmaşasında düşünsel hakimiyetlerini sosyalleştirmeye çalışırken, modernizmle birlikte çağdaşlığın temsilcileri daha dinamik yaklaşımlarıyla onlardan ayrı ele alınmaktadır. Bu da, aşamalı bir süreçte ütopyaların dönüşümlü ve özellikle de daha politik olmalarına açıklık getirir. Kuşkusuz bu evrimin dayanağı ve eşlikçisi Batı'nın anlayışıyla düşüncelerinin bir bütün olarak gelişmesinin yanı sıra uygarlığımızdaki yeni ekonomik, teknolojik örgütlenmedir.

Farklı dönemlerin birer simgesi olmuş düşünürler ile düşleri ütopya çeşitliliğini yaratmıştır. Her bir ütopya dönemi, yeni bir tasarım süreci anlamına gelmektedir. M.Ö 5.yüzyıldan 21.yüzyıla kadar olan süreçte ele alınışları ve üretkenlikleriyle bir önceki dönemden farklılaşmışlardır.

### **2.1.1. İDEAL TOPLUM ÜTOPYASI (ANTİK ÇAĞ):**

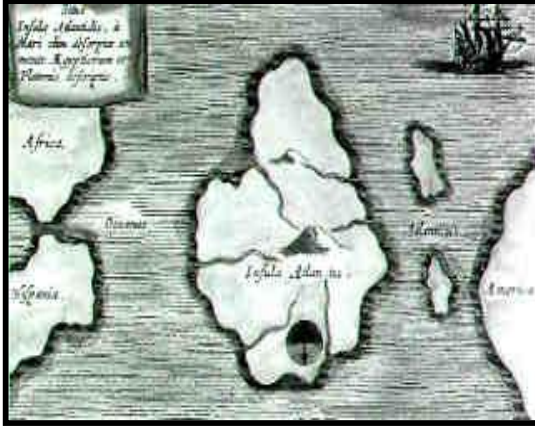
Toplumsal düzensizlikle karmaşaya dayalı yaşam şartlarına karşılık, felsefeci, kuramcıların yarattıkları, ideal toplum ve devlet tasarımlarıdır. Amaçları yeni bir düzen, gerekirse yeni bir devlet kurmaktır. Halkın arasından çıkan düşünürlerin yarattıkları ütopyalar olduğu için toplum açısından kurtarıcı gibi daha çabuk benimsenmiştir. Kişisel fikirlerini topluma yaymak adına tüm düşüncelerini meydanlarda halka aktarmakla kalmayıp, kitap yazarak ölümsüzleştirmişlerdir. İdeal toplum ütopyası antik çağdan başlayarak, 18. yüzyıla kadar ele alınmıştır.

#### **2.1.1.1. Düşünürlerin İdeal Toplumu:**

İlk ütopya kavramını çağlar öncesinden insanoğluna tanıtan ünlü düşünür, Platondur. Platon ideal bir toplum düzeni ve yönetim biçimini gerçekleştirmek adına önemli eserler yazmıştır. 'Platon'un siyaset felsefesi konusundaki fikirleri, tüm eserlerine yayılmıştır. Düşünceye başlangıç noktası hepsinde aynıdır; İki türlü evren, iki türlü



bilgi olduğuna göre yapılacak şey, nesnel evrenindeki her şeyi, özellikle toplumsal kurumları, olabildiğince idealar evrenine benzetmeye çalışmaktır. Devlet isimli diyalogunda belirttiğine göre insanların toplu yaşamalarına yol açan, bir başka deyişle toplumu yaratan neden, insanların kendi kendilerine yeterli olmayıp, yaşamak için başka insanlara olan gereksinmeleridir. Örneğin çiftçi kunduracının yaptıklarına kunduracı çiftçinin yetiştirdiklerine muhtaçtır. Kısacası, toplumu yaratan şeyin bu iş



Resim 2-1: Athanasius Kircher'in Atlantis haritası (1678)

Kaynak: Ord. Prof. Dr. Ernst von ASTER, İlkçağ ve Ortaçağ Felsefe Tarihi

bölümü olduğu söylenir. Bu iş bölümünden yola çıkılarak sınıflı toplumun yapısı oluşturulmaya çalışılır. Platon zihinsel güçleri yerine, bedenî güçleri ile çalışanları, “besleyiciler sınıfı”na sokar. Bu sınıf yalnızca üretim işleriyle uğraşmalı askerlik, yöneticilik gibi beceremeyeceği işlerle uğraşmaya kalkmamalıdır. Doğuştan yürekli, güçlü ve çevik olanlarsa, askerler, yani “koruyucular sınıfı”nı oluşturacaklardır.

Böylece Platon'un Devlet isimli eserinde taslağını çizdiği “ideal devlet”in iki ana sınıfı ortaya çıkmış olur. “Yöneticiler”, koruyucular sınıfı içinden seçilip yetiştirilen belirli sayıda insan olacağı için onların sınıftan çok bir grup, bir kadro olacakları söylenebilir. Böylece besleyiciler sınıfı, koruyucular sınıfı, yönetici kadro olarak üçlü bir yapı oluşur. Platon ideal devlette, toplum yöneticilerine, toplum yararına olan bazı “yararlı yalanlar” söyleme hakkı da tanır. Bu yalanlardan biri, halkın böyle tabakalı bir toplum düzenine karşı çıkmasını önlemek için anlatılabilecek olan “metaller mitosu”dur. Platon, yöneticilerin, halkı şu mitosa inandırmalarını ister; “Bu toplumun birer parçası olan sizler birbirinizin kardeşisiniz. Ama sizi yaratan tanrı, aranızda önder (yönetici) olarak yarattıklarının mayasına altın katmıştır. Onlar bunun için baş tacı olurlar. Yardımcı (koruyucu) olarak yarattıklarının mayasına gümüş, çiftçilerin ve öteki işçilerin (besleyicilerin) mayasına da demir ve tunç katmıştır. Aranızda bir hamur (maya) birliği olduğuna göre, sizden doğan çocuklar da herhalde size benzeyeceklerdir.”<sup>2</sup>

<sup>2</sup> Ord.Prof. Dr. Aster, E., İlk Çağ ve Ortaçağ Felsefe Tarihi, İM Yayınları 2000

Böylece Platon, işbölümüne, doğuştan kalıtımsal farklılıklara dayandırdığı sınıflı toplumu, akıllıdan akıllı, güçlüden güçlü çocukların doğacağını söylediği bir “ırk öğretisi”nin yardımıyla, sınıflar arasında pek küçük bir geçişkenliğin bulunacağı bir yarı kast toplumu biçimine sokmaktadır. Halka, “mayasında demir ya da tunç karışık olanların önderlik edeceği gün kentin yok olacağını tanrı buyurmuştur”<sup>3</sup> denecektir. Platon devlet üzerine düşüncelerini örneklemek üzere, Atlantis adlı bir yerden bahsetmiştir. Platonun, öykü gibi etrafındakilere aktardığı Atlantis, tariflerine göre Atlas okyanusunda konumlanmış bir adadır. Buzul çağından sonra doğal afetler sonucu batmıştır. Atlantis uygarlığının yönetim şekli ve yaşayışları bakımından, ünlü düşünür tarafından, oldukça gelişmiş bir toplum olarak tasvir edilmektedir. İdeal Devlet adlı eserinin ilk bölümünü oluşturan Atlantis, Platonun ideal devlet görüşünün bir modelidir. Mükemmel dünya olarak adlandırdığı Atlantis’e ait bulgular, bulunmamaktadır. Düşsel bir ülke olması o zamanın Yunanistan’ı için örnek bir ülke olmasını engellememiştir.

İdeal toplum üzerine yaratılan kurgular sadece Plato’nun eserleri üzerine sınırlı kalmamıştır. Onuncu yüzyılın 40’lı yıllarında el- Medinetü’l – Fadila (Erdemli Şehir) adlı eseriyle ideal toplum yapısının nasıl olması gerektiğini açıklayan kişi; ünlü Türk filozof Farabi’dir. Eserinde, insanın hayatını sürdürebilmesi, mükemmele ulaşabilmesi için yaratılışından önemli unsurlara sahip olması gerektiğini, tek başına yaşayamayacağını ve yardımlaşma sayesinde toplumların mükemmele ulaşacağını belirtmiştir. Toplum yapısını kendi içinde bölümlere ayıran Farabi, kitabında toplumları şöyle açıklamaktadır; mükemmel toplumlar büyük, orta ve küçük olmak üzere üç çeşittir. Büyük toplum, oturulabilir (ma`mûra) dünyanın bütününde bütün milletlerin bir araya gelmesidir. Orta toplum, oturulabilir dünyanın herhangi bir parçasında tek milletin bir araya gelmesidir. Küçük toplum her hangi milletin oturduğu topraklar üzerinde tek bir şehir halkının bir araya gelmesidir. Bir köy halkının, mahalle halkının, sokakta oturanların, nihayet bir ev halkının bir araya gelmesi (ki bu sonuncu, en küçük birliktir) kusurlu, eksik toplumu meydana getirir. Mahalle ve köyün her ikisi de şehir için vardır; ancak köyün şehirle ilişkisi, ona hizmet ilişkisidir. Buna karşılık mahalle şehrin bir parçası olarak onunla ilişki içindedir. Sokak mahallenin, ev sokağın bir parçasıdır. Şehir, bir milletin yaşadığı

---

<sup>3</sup> Platon (Eflatun); ‘Devlet’(Çev: Cenk Saraçoğlu, Veysel Atayman) Bordo Siyah Klasik Yayınlar; Felsefe Tarihi, Genel Çalışmalar, Başvuru Eserleri; İstanbul, 2005

toprakların parçası; millet, üzerinde yaşanan dünyanın bütün toplumlarının bir parçasıdır. <sup>4</sup>

Mükemmellik ve iyilik ilk önce şehrin kendi yapısında ortaya çıkar. Şehrin özelliklerinden yoksun bir toplulukta bu özellikler yoktur. Bir şehrin kuruluşu ve güzelliğiyle yüceltilmesi, yine insanların birlik ve beraberlikleri ile mümkündür. Farabi'nin Erdemli şehri Kanuni Sultan Süleyman tarafından gerçekleştirilmeye çalışılmıştır. Antik çağ olarak adlandırılan süreç içinde Platon ve Farabi'den başka birçok düşünür vardır fakat ikisi ütopyaların gelişimi ve toplumsal kökenli çalışmalar meydana getirdiği için tasarımların gelişim süreci açısından yaratılış ve yapım amacına dayalı bir öneme sahiptir.

### **ORTAÇAĞ VE RÖNESANS:**

Avrupa tarihinde, 14. yy. sonuyla 15. ve 16. yy.lı kapsayan, en belirgin özelliği Eski Yunan, Roma kültürünün canlandırılmaya çalışılmasıdır. Keşifler çağı olan Rönesans, kâğıt, matbaa, pusula ve barut gibi yeni ürün ya da teknolojileri yaygın uygulama alanı bulmuştur. "Ortaçağ" kavramını 15. yy. bilginleri, Eski Yunan ve Roma dünyasının yıkılmasıyla bu dünyanın kendi yüzyıllarında yeniden keşfedilmesi arasındaki dönemi belirtmek amacıyla ortaya atmışlardır. Ama Rönesans'ın kökleri ortaçağın sonlarında, 12.yy. da başlayan bir dizi siyasal, toplumsal ve düşünsel dönüşümde yatmaktadır. Bu gelişmelerin başında Rönesans'ın anayurdu sayılan İtalyan kentleri gelmektedir. Kentlerde soylular, tüccarlar ve zanaatçılar bir arada yaşamışlardır. Kentsel bütünleşme hem kent toplumu içinde yeni iktidar organlarının oluşmasına, hem de kentler arasında, çevrelerindeki alanlara sahip olma mücadelesinin doğmasına yol açmıştır. Bu mücadele "kent devleti" kavramını yaratmıştır.

16. yy. sonuna gelindiğinde Reform ve Karşı Reform hareketleri arasındaki mücadele Avrupa'nın düşünsel ütopik değerlerine damgasını vurmuştur. 15. yy. başlarında Hümanist eğitimin merkezi İtalya'dır. Teknik adamlar 15. ve 16. yy. kuramsal bilimlerden çok toplumsal çevreyi değiştiren başarılar elde etmişlerdir. En büyük teknik ilerleme matbaanın geliştirilmesi ve yaygınlaştırılması olmuştur. Bu

---

<sup>4</sup> Farabi, El-Medinetu'l-Fadila (çev.Ahmet Arslan), Kültür Bakanlığı, Bin Temel Eser, Ankara,1990,s.69-70

gelişme iletişim tarihinde neredeyse yazının geliştirilmesine eş değerde bir devrim yaratmıştır.

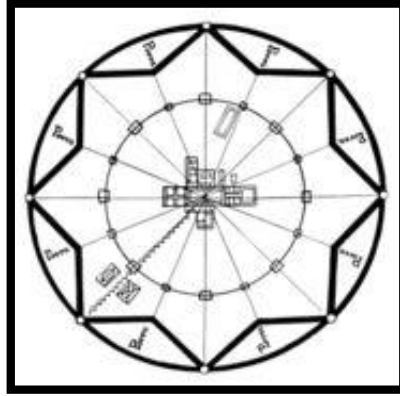
İnsan ideal güzellik kavramı içinde ideal oranlarında ele alınmıştır. Dinsel konuların işlenişinde bile gerçeğe yakınlık yeğlenmiştir. Roma'da etkinlik göstermeye başlamadan önce ilk yapıtlarını Floransa'da gerçekleştiren Leonardo da Vinci, bu dönem resimleriyle Yüksek Rönesans'ın habercisidir. Leonardo, yaptığı anatomik çalışmalarla insanı en doğru biçimde betimlemenin yollarını aramıştır. Bu dönemde amaç uyum ve dengeyi sağlamaktır. Ayrıca hareket de önem kazanmıştır. Leonardo'nun çalışmaları toplumsal ihtiyaçlar üzerinedir. Yarattığı tasarımlar günlük hayatın işlevlerini kolaylaştırmak, şehir mimarisine yeni bir görüş kazandırmaktır. Mimarlık alanında da Rönesans, antik çağın yeniden doğuşudur. Ama bu dönem yapıtları antik örneklerin kopyaları değil, 15. yüzyıl anlayışı ve dünya görüşü doğrultusunda yorumlarıdır. Her ne kadar antik çağı arkalarında bırakmış olsalar da onun etkisi ütopyik düşüncelere ve eserlere yansımıştır.

Rönesans mimarlığının ilk temsilcisi, yarım kalmış bir Gotik Dönem yapısı olan Floransa Katedrali'nin kubbesini tamamlayan F. Brunelleschi sayılır. Rönesans sanatının yönlenişinde temel dayanak noktalarından birini oluşturan Perspektifin kurallarını ortaya koyan ilk kuramcılardan biri de, ressam Masaccio ve mimar Alberti ile birlikte Brunelleschi'dir. Perspektif sayesinde mimarlar tasarladıkları yapının daha bitmeden, hatta yapımına bile başlanmadan nasıl görünebileceğini çizerek ifade edebilmektedirler. Bu da mimarlığı taşıyıcılık ya da marangozluk gibi bir el işçiliği olmaktan çıkartarak ileri bir tasarım sanatı düzeyine getirmiştir. Yeni mimarlık anlayışının kuramlarını oluşturup yetiştirenler ise Alberti, Filarete vb, ondan sonraki kuşağın sanatçıları olmuştur. Filarete'nin yarattığı savunma mimarisi olarak adlandırılan ideal şehir, dönemin tek merkezli şehir ve beraberinde devlet anlayışını oluşturmuştur.

#### **2.1.1.2. Filarete'nin İdeal Şehri:**

Asıl adı; Antonio di Pietro Averlino olan Filare'te (1400–1469) eserleriyle yarattığı İtalyan Rönesans'ının öncülerinden biri olmuştur. Filarete, özel bir şehir mimarisine sahip olan, ideal şehir Sforzinda'yı tasarlamıştır. Bu şehirdeki en önemli özellik şehrin yıldız şeklinde ve iki taraftan korunur bir mimariye sahip olmasıdır. Şehrin asıl çekirdek kısmı bir uçta iken, ufak yerleşimlere ait kısımda diğer ucundadır. Şehrin içinde caddeler, palazzolar, alışveriş için dükkânlar, katedral ve saray vardır.

Halkın genel olarak kullandığı binalar, katedral ve saray vb, şehrin merkezinde inşa edilmiştir. Şehrin bir diğer ucu olan iki kademe, giriş bölümünden daha alçakta olan yerleşimleri kontların ve yüksek zümrelerin toplandıkları kulüpler, barlar, banyolar, restoranlar ve polis karakolu oluşturmaktadır. Şehrin yedi katlı tasarlanması sonucu son katlara kütüphane, tiyatro ve yedi farklı bilim dalı için tasarlanmış çalışma odaları yerleştirilmiştir. Şehrin genel merdivenlerinin uzandığı kısımlara yerleşimciler için yapılan odacıklar hâkim olmuştur. İçinden ve etrafından geçirilen nehirle bağlantılı bir kanal sistemi sayesinde, dış dünya ile bağlantı sağlanması ve ticari işlevler amaçlanmıştır.



Resim2-2: ideal şehir Sforzinda'nın Planı (1457) Resim2-3: Filarete'nin Sforzesco kalesi

Kaynak: John R. Spencer , Filarete (1965), Treatise on Architecture

Dönemin ilki olan bu tasarım savunma mimarisi ve o zamanki geleceğinin ilk çizimleri olan öncü stildir. Şehrin şeklinin değişik olması yanında, şehrin mimarisi döneminin yani 15. yüzyılın mimarisine uymamaktadır. Tasarlanmış olan mimari 18.yüzyıldaki üsluplara uygundur. <sup>5</sup>

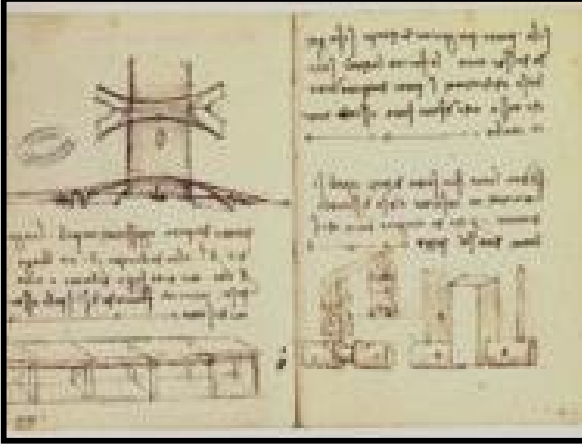
### 2.1.1.3. Leonardo da Vinci ve Tasarımları:

Ütopya kavramını, döneminde çalıştığı farklı alanlarla oluşturan, düşüncelerini eskizlerine ve sonrasında atölyesinde onları üç boyutlu olarak gerçeğe dönüştüren Rönesans adamı Leonardo Da Vinci; yaşamı boyunca durmaksızın farklı araştırma alanları üzerine yoğunlaşmıştır, eğitim almadığı halde birçok bilim dalı üzerine, yapmış olduğu çizimleriyle bir deha olarak anılmaktadır. Resim ve heykel sanatı üzerine yapmış olduğu çalışmaları, Rönesans'ın önemli süreçlerinden birini

<sup>5</sup> Thamsen, W.Christian , Visionary Architecture, 'From Babylon to Virtual Reality' Munich-Newyork 1994

oluşturmuştur. Sanatsal çalışmaları dışında, bilim, mühendislik, mimarlık, müzik, anatomi, çeşitli buluşlar ve kent tasarımları üzerine yoğunlaşmıştır.

Zamanın ünlü zenginlerinden Milano Dükü Sforza için çalıştığı dönemlerde; resimler, heykeller, festival organizasyonları, bina, makine ve silah tasarımları yapmıştır.



**Resim 2-4: Vinci'nin Galata köprüsü 1502**

**Kaynak:** <http://www.wikipedia.com> 4Nisan2007

altını delmek için dalgıç işlevi gören makineler kullanmak, bir nehir ya da daha ufak bir su birikintisi üzerinden geçebilmek için seyyar köprüler kullanmak, vb, projeler çalışmalarından birer örnektir. Tasarladığı köprüler arasında, “1502 yılında Osmanlı İmparatorluğu padişahı Sultan II. Bayazıd'a Haliç üzerine yapılması için sunduğu 240 metre uzunluğunda bir köprü tasarımı da bulunur. Çizimleri kabul edilmez. Yıllar sonra 2001 yılında, benzeri bir köprü Norveç'de yapılır.”<sup>6</sup>



**Resim 2-5: Leonardo'nun ilk resmi Arno Vadisi 1473**

**Kaynak:** <http://www.mos.org/leonardo> 4Nisan2007

1485–1490 yılları arasında mekanik bilim, doğa, geometri, mucidi olduğu bazı makineler, kilise, kale, kanal yapımı ile ilgili mimari yapılarla da ilgilenmiştir. Özellikle; bu mimari yapılardan Venediklilerin Osmanlılara karşı kullanması üzerine tasarladığı, çeşitli projelerden bazıları eskiz halindedir. İsonza Vadisine hareketli bir bent kurmak, Osmanlı gemilerinin

altını delmek için dalgıç işlevi gören makineler kullanmak, bir nehir ya da daha ufak bir su birikintisi üzerinden geçebilmek için seyyar köprüler kullanmak, vb, projeler çalışmalarından birer örnektir. Tasarladığı köprüler arasında, “1502 yılında Osmanlı İmparatorluğu padişahı Sultan II. Bayazıd'a Haliç üzerine yapılması için sunduğu 240 metre uzunluğunda bir köprü tasarımı da bulunur. Çizimleri kabul edilmez. Yıllar sonra 2001 yılında, benzeri bir köprü Norveç'de yapılır.”<sup>6</sup>

Aynı yıl Cesare Borgia'dan teknik uzman olarak aldığı işle, ünlü İmparatorun hizmetinde on ay zarfında, Romanya, Umbria ve Toskana eyaletlerinde dolaşarak, şehir plânları ve haritalar çizmiştir. O dönemde Floransa şehri için bir plan hazırlamıştır. Bu plana göre, Arno nehrinin istikametini değiştirmek suretiyle, Floransa'nın öteden beri

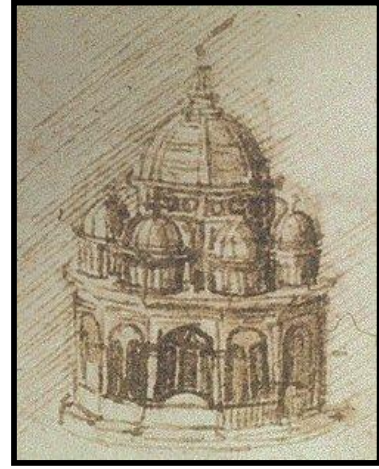
<sup>6</sup> [http://www.tr.wikipedia.org/Leonardo da Vinci](http://www.tr.wikipedia.org/Leonardo%20da%20Vinci) 04.4.2007

harp halinde bulunduğu Pisa'nın ana ikmal yolunu kesecektir. Ama planı gerçekleştirilmemiştir.

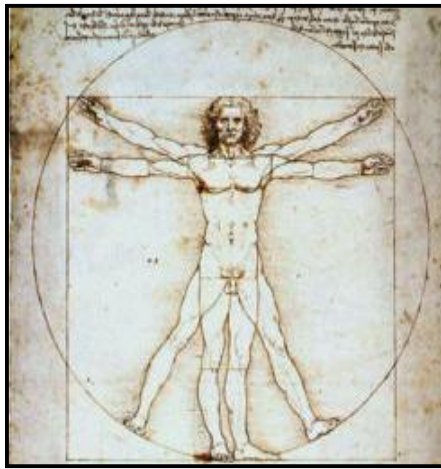


**Resim 2.6-7:Da Vinci'nin klasik üslubuyla /Milan Katedrali**

**Kaynak: [http://: www.ibiblio.org](http://www.ibiblio.org) ( 04Nisan2007)**



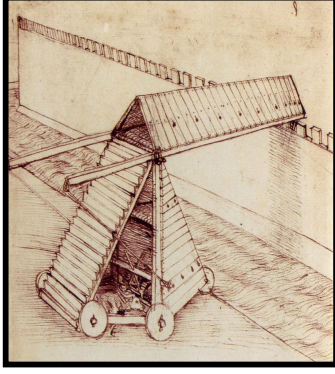
Mimarlık çalışmalarında klasik formlardan yararlanmıştır. Kilise projeleri için merkezi planlar geliştirerek, strüktürel özellikleri muntazam bir planla tasarlamıştır. Tasarlamış olduğu çok sayıda binanın ortak özelliklerinde; yanıtıcı balkon çıkıntıları, gösterişli kirişler, kemerler, tonozlar, bazılarında hiyerarşik kubbeler, spiral ya da dar dilimlerden geniş dilimlere doğru yükselen, katlara simetrik olarak yerleştirilmiş, rıhları düşük merdivenler ve bilinmeyen bir yerden loş ışığın gelmesi yer almaktadır. Tasarladığı çoğu bina sadece eskiz olarak kalmıştır. Binalar üzerinde çalışırken şehir tasarımlarına da önem veren Leonardo'nun ideal şehir nasıl olmalı sorusuna verdiği yanıt; güneşin tüm ışınlarının üzerine yansıdığı bir şehrin bütün problemlerini suyu ile çözebileceği yakınında konumlanmış bir nehrin olması gerektiği ve merkezi planlı bir şehir olması olmuştur.



**Resim 2-8: Vinci'nin Vitruvian Adamı 1492**

**Kaynak: [http://:www.mos.org/Leonardo](http://www.mos.org/Leonardo) (05Nisan2007)**

Leonardo'nun bilim ve mühendislik çalışmaları üzerine yazmış olduğu notlar ve çizimler bir defterde yer almaktadır. Günümüz mimarlarına yönelik kitap kapaklarında sıkça rastladığımız 'Vitruvian Adamı' insan vücudu resmi, Leonardo'nun vücut oranları üzerine defterine çizdiği bir eskizdir. Anatomi üzerine yaptığı çalışmalarında; insan iskeleti, omurga, çeşitli hayvanlar, kafatası, beyin, ciğer, idrar keseleri, bebeğin anne karnındaki pozisyonları üzerine yoğunlaşmıştır.



Resim2-9:Geçitmakinesi-1480

Bu çalışmalar ve onlar üzerine yaptığı sayısız eskizler, fizyoloji konusuna yönelmesini sağlamıştır. Tarihteki ilk robot tasarımı yapan kişidir. Leonardo'nun robotu, mekanik bir insan modeli özelliğindedir. İnsanın yapısını incelerken kan dolaşımını fazla çalışmadığı halde, bu makineye yapmış olduğu kalp vanalarını ekleyerek, kanın tüketilmek üzere kaslara pompalanmasını sağlamıştır.



Resim 2-10: uçan makine 1488 (05Nisan2007)  
Kaynak: [http://: drawingsofleonardo.org](http://drawingsofleonardo.org)

Bu tasarım 1495'te Leonardo tarafından gerçekleştirilmesine rağmen, yüzlerce yıl sonra 2005 yılında İngiliz bir kalp cerrahı tarafından hasar görmüş kalpler üzerine bir çalışmada ilham kaynağı olmuştur.

Leonardo'nun buluşlar ve mühendislik konusunda bir deha olduğu şüphesizdir. Kuşların uçuş kabiliyeti üzerine duyduğu hayranlık onu uçuşlar konusundaki çalışmalarına yöneltmiştir. Uçağı ilk

tasarlayan kişi olan Leonardo; dört kişi tarafından uçurulabilen bir helikopter, uçan makineler

tasarlamıştır. Doğanın dört elemanı olan; toprak, ateş, hava ve suya göre tasarlanmış replikalardan, hareketi enerjiye çeviren mekanizmalar, dişliler, kaldırma sistemleri, bir tür uçan bisiklet olan Ornithopter, paraşüt, nem ölçer, insan benzeri robot, çağdaş tankın atası kabul edilen zırhlı araç, makineli tüfek, su üstünde durmaya yarayan perdeli eldiven, su yüzeyinde yürümek için şamandıralar, matbaa makinesi, gidilen mesafeyi ölçen yol sayacı, yaylı bir mekanizmayla çalışan araba, dişliler kullanılarak yapılmış hesap makinesi, güneş enerjisini kullanmak için içbükey aynalar yardımıyla suyu ısıtacak bir tasarım gibi mekanizmaları icat etmiştir.

Suyun içinde, taşıdığı taşların ağırlığı ile dönebilen tekerlekler sayesinde su değirmenleri tasarlamış ve bu sayede yıkanma ve su ihtiyacını giderme problemini çözmüştür. Bu ve benzeri birçok makineyi yapacakları işleve göre özel olarak tasarlamış ve eskizlerinin her birini defterine geçirmiştir. Yapmış olduğu makine icatlarını defterindeki eskizlere göre; savaş makineleri, uçan makineler, işlevsel makineler, su ve arazi için çalışan makineler olarak gruplandırabiliriz.<sup>7</sup>

<sup>7</sup>Tasarım Dergisi 11Kasım 2006 Sayı:167 s:44-46



Rönesans'ın önemli bireyi olan Leonardo Da Vinci hayatı boyunca ele aldığı konulardaki çalışmalarında bir öncü olmuştur. Onun ütopyası kendi yarattığı tasarımlarıdır. Ondan sonraki süreçte ütöpik düşünce ve onların tasarlanması üzerine çalışan ilim adamları kendi çağlarından oldukça farklı bir çizgide ilerlemişlerdir.

#### 2.1.1.4. Thomas More ve 'Ütopya' Eseri



Resim 2-11: Ambrosius Holbein'in 1518'de resmettiği More'un Ütopya Adası  
Kaynak: <http://en.wikipedia.org/wiki/05.4.07>

Yaşadığı dönemdeki baskıcı ve adaletsiz düzenden büyük sıkıntı duyup asıl istediği düzen ve hukuku 'Ütopya' adını verdiği toplu yazılarıyla kaleme alan, ortaçağın önemli isimlerinden Sir Thomas More'un yazdığı eserde siyasi ve ekonomik hayatı yeniden kurgular. Ada devleti olan Ütopya'da hepsi aynı plana sahip 54 kent vardır ve sadece başkent planları değişiktir. Bütün cadde genişlikleri aynıdır (10 metre kadar). Herkesin evi aynı stildedir. Evlerde bir sokak bir de bahçe kapısı vardır ve kilit yoktur. Herkes istediği eve girebilir, damlar da düzdür. Sahiplik duygusu olmasın diye 10 yılda bir ev değiştirilir. Köylerde her biri 40 kişiyi barındıran çiftlikler bulunur ve şimdi More'nun eşitliğinin sınırına geliyoruz, bu 40 kişiden ikisi köledir. Her çiftlik yaşlı, bilge olan bir kadın ve bir erkek tarafından yönetilmektedir. Evlerin bile bu denli aynı olduğu adada elbette kılık ve kıyafet de belirlenmiştir, herkes yaz, kış aynı türde giyinmektedir. Bir giysi yedi yıl dayanacaktır. Çalışma sonunda giyilen yün harmaniyiler(pelerin) de aynıdır ve doğal yün rengindedir.

Tanıtımı More'un cümleleri ile sürdürürsek; "bizim toplumumuzda kadınlar, rahipler, hizmetçiler, dilenciler çoğunluk yararlı bir iş yapmaz. Zenginlerin varlığı dolayısıyla da gereksiz lüksler için çok emek harcanır. Ütopya cumhuriyetinde bunların önüne geçileceğinden çalışma 6 saat olarak belirlenmiştir. Eğer artık değer ortaya çıkarsa, günlük çalışma saati kısıtlanır. Aile ataerkildir. Evlenen oğul babasıyla oturur. Eve sığmazsa yeni bir eve aktarılır. Kentler büyürse yeni bir kent

kurulur. Hayvanların öldürülmesi, özgür yurttaşlar zalimliği öğrenmesin diye kölelere havale edilir. Yemek kamuya ait salonlarda yenir ve buradaki ayak işlerini de köleler görür. Evlenirken hem erkeğin hem kadının bakir olması esastır. Demirin olmadığı adada bunu sağlamak için dış ticaret yapılır. Savaş zaferleri ile övünülmez, ancak zorunluluk halinde savaşa girilir ve mümkünse paralı askerler tutulur. Altın ve gümüş birikimi savaş için yapılır. Gündelik hayatta ise altın ve gümüş oturak ya da hayvan zinciri olarak kullanılır ki nefret edilsinler. Mutluluğu zevkte bulan bir ahlak ve çilecilikten uzak bir dinsel tutum söz konusu. Kadınlar da rahip olabilir, rahipler onurlandırılır ama toplumda güç sahibi de değillerdir. Tanrıya inanmayanlar yurttaş sayılmaz ve siyasal yaşantıya katılmazlar ama hiçbir bakımdan rahatsız edilmezler.

“...Her ütopya, kendi çağının toplumsal koşullarının bir eleştirisi niteliğini barındırır. Dinsel bir inançla, yaşanan kötülüklerden, Hıristiyanlığın başlangıcındaki eşitlikçi görüşlerle armılacağı öğretilmesine inanan Thomas More, siyasi iktidarın tek elde toplanmasına ve sınıfsal imtiyazlara karşı çıkan bir metin yazmıştır. Ne var ki, ilk bakışta eşitlikçi görünen bu ütopyanın da altını kazıyınca, birçok ütopya da olduğu gibi, bireyi yok sayan ve tek tipleştirici bir toplum mühendisliği ile karşılaşırız. Toplumda farklılığa yer yokmuş gibi görünür, ama yönetimle ilgili kişiler bilgililer arasından seçilir. Yani ütopyik de olsa, bilginin topluma yayılacağı düşüncesi öne sürülmez. Buradan, soylu kesimin yoksul halkı ne denli küçümsediği çıkarılabilir. Toplumun en hümanist ve aydın insanları bile, toplum tasarılarında sınıf farklılıklarını bir biçimde ortaya koyuyorlar.”<sup>8</sup>

1518’de Ütopya adlı eserinde yarattığı ideal kentiyile More, yaşadığı dönemin baskıcı zihniyeti ve adaletsiz düzenini hayalindeki bir sistemle ifade etmiştir. Dönemin yaklaşımları günümüze göre farklı olsa da onun yarattığı bu adalet düzeni toplum içindeki kademeleri ve kişisel görgüsünü bize yansıtmaktadır. Bir sonraki yüzyılda ütopya kavramı toplumun yaşayışına göre daha özgürlükçü bir görüşle ele alınacaktır.<sup>9</sup>

More gibi yönetime var olan düzene karşı çıkan Tommasa Campanella da ‘Güneş Ülkesi’ adlı bir eser yazmıştır. Hayatı boyunca kaçak olarak yaşayan ve dönemindeki Avrupa’da Katolik dünyasının parçalanarak sosyal, ekonomik ve kültürel olayların modernleşme sürecine doğru yöneldiği değişim içerisinde, kendini toplumsal düzeni

<sup>8</sup> Türkeş A. Ömer , Ütopya, Pandora Yayıncılık,2000

<sup>9</sup> [http://en.wikipedia.org/wiki/sir\\_thomas\\_more](http://en.wikipedia.org/wiki/sir_thomas_more)

eşit bir felsefede ele alarak yeni bir devlet anlayışını topluma kabul ettirmeye çalışan bir kişilik olarak tarihe yazdırmıştır.

Yazdıklarının ve söylevlerinin, skolastik düşünceye ters düşmesinin yanında önemli isimlerin koruduğu bir kimlik olan Campanella'nın "Güneş ülkesi; günün birinde gerçekleşeceğini düşündüğü bir devlet tasarısıdır. Genel hatları ile Campanella bu kitapta bütün kötülüklerin ve haksızlıkların kaynağını; insanın kendisinden başkasını düşünmemesinde, dünya malını benim senin diye paylaşmasında buluyor. Campanellaya göre; insanlar genel yarar kaygısından uzak oldukları sürece kendilerinden başkasını düşünmezler. Oysa toplum halinde birbirlerine bağlanan insanların amacı genel yarar olmalıdır. Campanella bu kitapta; özel çıkarları kaldırdığımızda ortada toplum yararından başka bir şey kalmayacağını ve bencil davranışların eninde sonunda toplum güçlerinin çatışmasına yol açacağına inanmaktadır. Onun için, Güneş ülkesinde her şey devlete ve genel yarara hizmet etmelidir. Bu da sosyalizmin temelini oluşturmaktadır. Güneş ülkesinde dayanışma bilinci ve topluma yararlı olma isteği vardır. Bunun bir sonucu olarak da güneş ülkesinde özel mal mülk olmamaktadır. Campanella yeni bir altın çağın doğacağına ve bunun da Güneş ülkesi gibi bir devlet düzeniyle gelişeceğini inanmaktadır."<sup>10</sup>

Thomas More ütopyaı, akıl yoluyla yönetilen ortak mülkiyete dayalı ideal toplum düzenindeki düşsel bir kent devleti olarak anlatılıyordu. Tıpkı Platonun Atlantis'in de olduğu gibi, Campanella'da (Güneş Ülkesi, 1602), Fenelon da da (Telemak'ın başından geçenler), Francis Bacon'ın (yeni Atlantis) üslubunda da ifadeler kendi yarattıkları düşsel ama mantıksız olmayan ideal toplum kuramlarını anlatır. Bu ütopya kurguları, 16.yüzyılın sonlarına kadar üretilmiş ve bir daha yazılmamıştır. 18.yüzyılda bu düşünsel toplum, ideal şehir ya da devlet kuramları yerini özel tasarımlara, sonradan gerçekleştirilebilecek mimari ifadelerle bırakmıştır.

### **2.1.2. ORTAK YAŞAMDAKİ YENİLİKÇİ ÜTOPYA**

#### **(18. ve 19. YÜZYIL ÜTOPYALARI):**

Ruslar ütopyaı, sadece söylev ve yazım anlamında bırakmayarak 1917 yılındaki Rus devrimiyle ütopyaların inşa edilmesi üzerine ortam yaratmışlardır. Teknolojinin kurgusal olarak ele alınışı ve sanatın bu kurguya dahil edilişi bu ütopya çeşidi için hiçte zor olmamıştır. Sanat simge olarak algılanmış, yenilikçi mimarlar ve sanatçılar

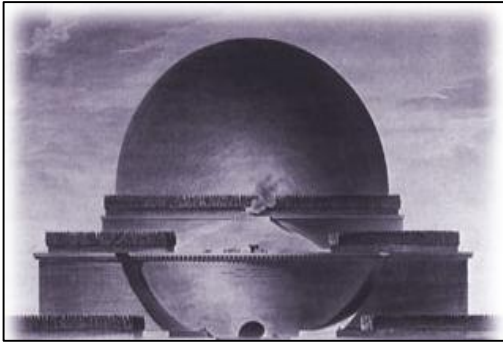
---

<sup>10</sup> Campanelle T., Güneş Ülkesi ,KaynakYayımları ,Ekim 2005

kolektif çabalarını eserlerinde gösterme imkanı bulmuşlardır. Yenilikçi propagandaların yanı sıra yeni teoriler, kuramlar geliştirilmiş, yeni tarz binalar ve yaşam stilleri üretilmiştir. Çağında konstrüktivizmin etkisi görülmüştür. Sanatın görevinin hatayı süslemek değil organize etmek olduğunu savunarak, yapıtlarında sanatsal imgelere de yer vermişlerdir. 18. yüzyıldan başlayıp 19. yüzyılın ortalarına kadar ilerleyen bir ütopyadır. Kentleşmenin ana hatlarının toplumsal açıdan kabul edilmesine kadar ortak yaşam kavramını ele almışlardır.

### 2.1.2.1. Etienne-Louise Boullée ve Claude-Nicolas Ledoux:

Fransız ihtilalinden sonra Rusya da mimarlık adına bir devrim süreci meydana gelmiş, ihtilalin etkileri kralın adına yapılan binalarda yeni stillerin bir dönem için yapılmasıyla boyut kazanmıştır. Yeni arayışın yarattığı karmaşa etkisine tepki göstermek isteyen iki Fransız tasarımcı, ütöpik tasarımlarıyla dönemin önde gelenlerini şaşırtmıştır. Etienne-Louise Boullée (1728–99) ve Claude-Nicolas Ledoux (1736-1806) ütöpik tasarımlarıyla monarşinin zengin ve yetki sahibi kişilerine öz değerlerini yitirene kadar onlar için tasarlamaya devam etmişlerdir. Rus ve Fransız mimarların yarattıkları yenilenme, yeni bir akım, tepki sembolü tasarımlar yaratma çabası farklı alanlarda etkili olmuştur.

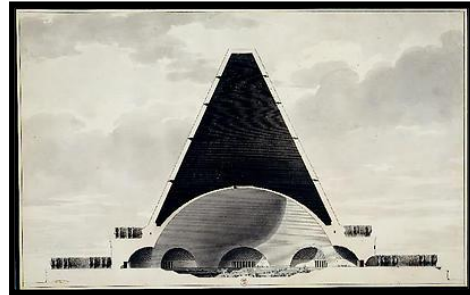
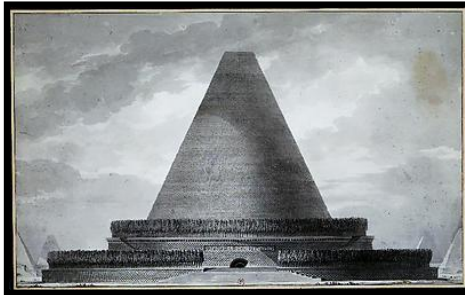


Resim 2-12: : Isaac Newton'un Cenotaph projesi  
Kaynak: <http://www.rhizomes.com> ( 05.Mart.07)

18. yüzyılda, Fransız kuramcı ve mimar olan Etienne- Louise Boullée doğanın ve tanrının gücünü simgeleyen çok sayıda halka açık yapı, mimari formların ön planda tutulduğu tasarımlar yapmıştır. Daha çok kuramsal temalar içeren çalışmalarında antik mimariye yeni unsurları, geometrik formları, klasik mimari temaları yapıtlarında görsel olarak hissettirmek koşuluyla anıtsal binalar tasarlamıştır. Tüm bu simgesel ve şekilci anlayışına güzel bir örnek olabilecek 1784'de tasarladığı Isaac Newton'un Cenotaph projesi İngiliz fizikçinin felsefesine uygun ve tamamen akılda kalıcı anıtsal nitelik taşıyan iyi bir örnektir. Boullée; yapılarında kendi fantezilerini ön plana almış ve kimi zaman çizimlerinde hayali mekanlar yaratmıştır. Bu mekanları tasarımlarının arka fonu olarak kullanmıştır. Çoğu tasarımlarını bölüm bölüm çizmiştir. Bu çizim tekniği araştırmacılara başka bir dünya için yaratılmış hissi vermektedir.

Tasarımlarında sosyal olgulara yer yoktur. Güç ve aykırılık, yer çekimine karşı koyabilecek kadar büyük ve etkili olma hissi ön plandadır. Öğretmen ve teorist olan Boullée 1778 ve 1788 yılları arasında klasik mimariyi kullandığı üsluplarında devasa geometrik stillere yer vermiştir.

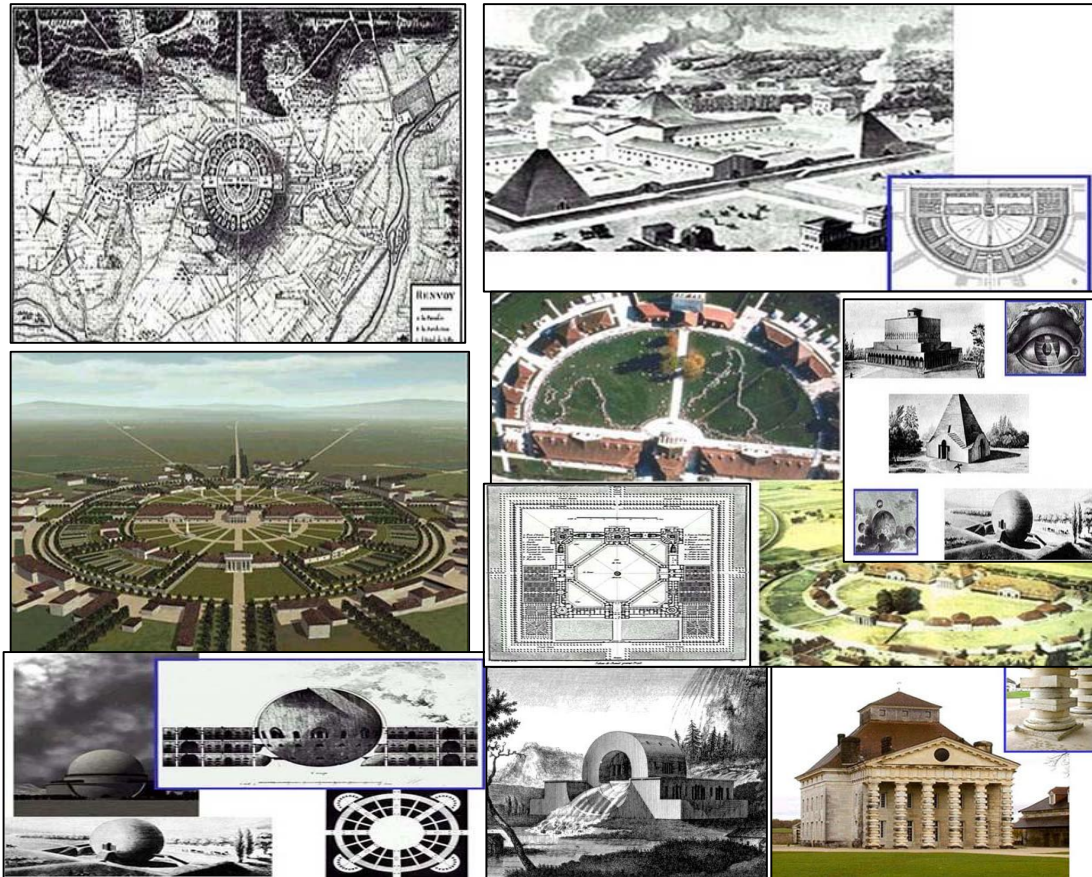
Çalışmalarının karakteristik özelliklerini yönlendirme, büyük ölçekli geometrik formlar ve dev tekrarlanan elemanlar, kolonlar gibi yapıya bütünlük ve anlam kazandıran niteliklerden oluşturmuştur. Boullée mimarının bir ifade şekli olduğunu düşünmüş bu yüzden yaptığı her tasarımın dışarıdan bakıldığında algılanmasını sağlamak adına büyük ölçekli, formlar kullanmıştır. Bu yaptığı tasarımların tümünü konuşan mimarlık (architecture parlante) olarak adlandırmıştır. 19. yüzyılda bu adlandırma güzel sanatlar akademilerinde de önem kazanmıştır. Boullée 1785 yılında Babil Kulesi'ni (Tower of Babel), 1793' te de Doğanın Tapınağı (Temple of Nature) adlı, çevresi tarafından hem olumlu hem de olumsuz tepki alan, tasarımlar yapmıştır. Bu tasarımlarının genel özellikleri dev geometrik şekillere dayanmasıdır. Zamanın baskıcı yönetim şekline karşı yapmış olduğu bu kozmik, küresel mimarisi mükemmel toplum ve doğal yaşama karşı duyduğu özlemi simgelemektedir.



Resim 2-13,14: Boullée'nin konik Cenotaph'ı Kaynak: Visionary Architecture

Aynı dönemin tasarımcılarından ve Boullée'nin yakın arkadaşı olan Ledoux C. Nicolas (1736-1806) eski rejime ve toplumsal yapıya karşı özel tasarımlar üretirken dönemin kasaba ve konut mimarisine önemli etkilerde bulunmuştur. Yoğun çalışmaları sonucu arkasında sayısız mimari eser bırakmıştır. Tasarımlarının bazıları gerçek üstü ve teknolojik yetersizlik nedeniyle inşa edilememiştir. 18. yüzyılın ikinci yarısında kariyerinde iyi bir nokta yakalamış olan Ledoux'un tasarımları; yapılarında gösterdiği simgeler, formlarında vurguladığı sosyal görüşüne dayanan imgelerle, felsefecilerin ve mimarların ilgisini çekmiştir. 1760'larda kasabalardaki villa tasarımlarına başlamış bu alanda ün sahibi olmuştur. Tasarımlarında diğer mimarlar gibi görünüşte geçmişe yönelik atıfları, kullandığı dekoratif elemanlarla süsleme yöntemini kullanmıştır. Tüm binalarında gücü simgelemek adına, devasa görsellik,

hierarchy, scale with attention-grabbing columns and heavy load-bearing units. The architectural response in the building elements was not just survival, but the gardens opening up in the private courtyards created a different style. The French Revolution (1789-1799) was followed by geometric shapes, which were used to design buildings that were more symbolic. Only in Paris, 42 houses were designed and built. The city plan was like a symbol. All buildings were designed on a single axis. The architectural style created by the French Revolution was a challenge to the old leaders, who had been used to the old forms, or hidden like a secret. The buildings in the city were designed with their own system, cylindrical, cubic, and stone, which had a plastic effect (from the old styles used as decoration in the buildings, placed on the facades) was used. In their drawings, the workers gathered in the center, while the sources of the city were outside, in the right direction.



**Resim 2-15: Claude N.Ledoux ideal kent tasarımları ve mimari üslupları**

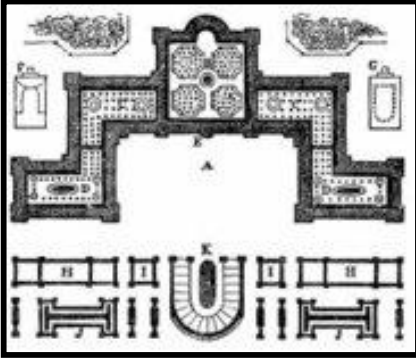
**Kaynak: Claude-Nicolas Ledoux, L'architecture considérée sous le rapport Tome premier, 1804**

<sup>11</sup> Thamsen, W.Christian , Visionary Architecture, 'From Babylon to Virtual Reality' Munich-Newyork 1994 ' Revolutionary Architecture in France and Russia' s. 56-60

### 2.1.2.2. Etienne Cabet (1788–1856):

“İkaryaya Yolculuk” adlı ütopyasında tüm vatandaşlarının asker olduğu bir işçi ordusu vardır. Toplumda, düzensizliğe karşı olduğu için düzensizlik yaratan topluma açık, kaffe ve bar gibi mekanların var olmasına izin vermez. Sanatın fonksiyonel olmasını düşlediği için, müzelerden caddelere yayılmasını düşünmektedir. Bir yarışma için önerdiği prefabrik evin eşyalarının da özel tasarlanmasının gerektiğini savunmuştur. Ütopyasında ev eşyalarının eve özel yapılması gerektiğini ifade etmiştir. İkaryada kent, birbirini dik kesen yollardan oluşur, yeşil alanları, gece aydınlatılan yolları ve kanalizasyon sistemi olmasına rağmen, kentin içinde mezarlık ve sanayi yerleri yoktur.<sup>12</sup>

### 2.1.2.3. Charles Fourier (1772–1837) / Victor Considérant (1808–1893):



**Resim 2-16: Fourier 'in Falansteri**  
Kaynak: <http://www.wikipedia.com>  
06 Mart 2007

Endüstri kentine tepki duyan Fourier; kentsel yaşam için 1620 kişinin birlikte yaşayabileceği üç katlı toplu konut önermiştir. Falansterde, “zeminde yaşlılar, orta katta çocuklar, üst katta yetişkinler bulunacak, ortak araç gereç bulunacaktır”.<sup>13</sup> Mekanların merkezinde ticaret, yönetim, ikinci katmanda endüstri ve son katmanda tarımsal alanlar vardır. Toplu konut önerisinde bulunmuştur, bu toplu konutlarda yemek alanları, mutfaklar ortaktır buna falanster denir. Falansterler için 1620 kişilik kapasite dolduğunda ,yeni bir falanster kurulacaktır. Bölgelelendirmede; çalışma, eğlence, dinlenme vardır. Kamusal mekan olarak gördüğü kentin on sekiz kadar toplu konutu olmalı ve ev yüksekliği sokak genişliğini geçmemelidir.

Victor Considérant; Charles Fourier'in düşüncelerini geliştirip, yaymak adına Falanster oluşumun yapılmasını savunmuştur. Onun düşüncesindeki toplu konutlar lineer bir kenti oluşturmalıydı. Büyük gemilerde olan kamaralar, salonlar gibi düzenin kentte de uygulanabileceğini düşünmüştür. Onun kentinde bir su şebekesi, mutfakta oluşan ısıyla ısınma gibi sistemler vardır. Mimaride sürdürülebilirlik kavramını oluşturmaya çalışmıştır.<sup>14</sup>

<sup>12</sup> Johnson, C. H. Utopian Communism in France: Cabet and the Icarians, 1839-1851 (1974)/

<sup>13</sup> Hasol, D. Mimarlıkta Ütopya, Yapı 228 Kasım 2000

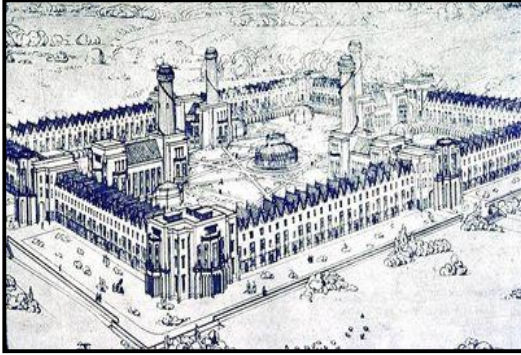
<sup>14</sup> Pellarin, C., *The Life of Charles Fourier*, New York, 1846.

### 2.1.3. SOSYAL ÜTOPYA:

Ütopya bir kez daha tasarımcıların ve sanatçıların elindedir. Bu kez yeniyi ve aykırıyı yaratmanın yerine var olanı sosyal ve ekonomik yapılar dahilinde değiştirmeyi planlamışlardır. Makine ve endüstriyel üretimi eşitliğin yaratılması için bir araç olarak görmüşlerdir. Oluşturulan her bir ütopya birbirini dışlar nitelikte değildir. Tasarlanan her birim beraberinde sorunları da yaratmıştır. Ulaşım, yönlendirme, iç içe geçmiş farklı toplum katmanlarının iş birliği yapıp yapmaması gibi, düzeni sosyal olguları birleştirmek üzere çalışan ütopya şeklidir. 19. yüzyılın ortalarına doğru geçmişle o günün bağlamını kurmaya çalışmışlardır.

#### 2.1.3.1. Robert Owen (1771–1858):

Owen'ın şehir anlayışında; ortak yaşam ve mülkiyet kavramı vardır. Genelde bireysel bir hayat oluşturan ütopycılardan farklı olarak Owen, kurmak istediği yaşamı halka mal etmeye çalışmıştır. İşçilerin refah, iyi koşullarda yaşam sürmeleri daha çok ve iyi iş çıkartmalarına yol açar diye düşünmüştür. Kareler oluşturup insanları onların içine yerleştirmeyi düşünmüştür. Bu yerleşimde bir tarafta aileleri bir tarafta bekarları düşünmüştür.



Resim 2-17: New Moral World (yenidünya) Owen'ın çalışan kesim için kent çalışması

Resim 2-18: New Lanark Cotton Mills (lineer şehir) Kaynak: Amerikan sosyalist raporları

Fourier'in falansterlerine ve düşüncelerine yakın olduğu için, onun düşüncelerini çaldığını iddia etmiştir. Kır-kent ilişkisini kurmaya çalışmış, 500–600 kişilik birimler kurmak için ortaçağdaki yerleşim birimleri gibi ovalara kır kentini kurmayı düşünmüştür. Makinelerin günlük hayatta kullanılmasından yana olan Owen, şehirlerde sokakların olmasına karşıdır. Kendi şehrini kurmak için tüm servetini harcamasına rağmen başarılı olamamıştır.<sup>15</sup>

<sup>15</sup>Herzen, A. Robert Owen. Chapter in 'My Past and Thoughts' University of California Press, 1982



### **2.1.3.2. Dr. Benjamin Ward Richadrson:**

Hygeia adı altında bir ütopya yazmıştır. Bu isim ayrıca sağlık tanrısının da adıdır. Nüfusu 100.000 kişilik evlerdeki kat sayısı dördü geçmemektedir. Doğu-batı doğrultusunda caddelerin var olduğu hayali şehirde, tren yoluyla taşımacılık yapılmaktadır. Kır kent ilişkisini yolların ağaçlı olmasıyla sağlamıştır. Ayrıca çatılarda da yeşil ortam oluşturulmaktadır. Mutfaktaki sıcak su banyoda da vardır. Binalar yıkanabilen, parlak tuğlalardan yapılmıştır. Bir yerde oturup başka yere çalışmaya gidilmektedir. Evlerin bacalarında filtreler vardır. Spor alanlarının bulunduğu şehirde ev ve iş yerlerin farklı bölgelerde olması sonucu hastaneleri çoktur.<sup>16</sup>

### **2.1.3.3. III. Napolyon ve Baron Haussman:**

III. Napolyon ve Haussman'ın 19. yüzyılda ele aldığı şehircilik anlayışına 'polisye şehircilik' denmektedir. Yolların ve duvarların düz olmasını istedikleri için alt yapıya uygun olmayan düz yollar inşa edilmiştir. Polisye şehircilik düz yollar oluşturulması ve merkezietçi mimariden uzaklaşılmasına dayanmaktadır. Amaç saldırı karşısında görülmeyip gizlenmektir. Klasik Paris'te garlar şehrin dışındadır. Garlar arasında bulvarlar oluşturulmuş, militer ve merkezi yönetim sağlanmıştır. Bu yaklaşımın gerekçesi olarak insanın doğaya hakim olması için var olduğunu savunan Napolyon ve Haussman düz yolların doğanın değil insanın işi olduğunu ifade etmişlerdir. Fransız bahçelerine de insan eli değmeli, ağaçlar belli bir düzende traş edilmelidir. Bulvarların düz olması nedeniyle anıtlar her yerden görünmektedir. Haussman mezarlıkları da taşıyıp tek bir mezar yapmak istemiştir ama buna karşı çıkıldığı için vazgeçmiştir. Bulvarları ve kaffeleriyle ünlü Paris'in şu anki görüntüsü onun eseridir.

---

<sup>16</sup> Hancock, T. "The Evolution, Impact and Significance of the Healthy Cities/Communities Movement" Journal of Public Health Policy s. 5-18 1993

#### 2.1.4. BAĞINTILI YAŞAM ÜTOPYASI:

Birinci dünya savaşıdan önceleri sanatçılar ve tasarımcıların yarattıkları ütopyalarda geçmişe dayalı izler vardır. Bağıntılı yaşamda ise insan ruhu ve aklını yansıtacak ifade şekillerine rastlanmaktadır. Yarattıkları her bir ünite birbirine bağlantılıdır, ayrılmaz bir organizma gibi düşünülmüştür. Dışavurumcu tasarımların organik formların ve dışavurumcu tasarımın simgesi olmuş kristalimsi yapıların örneklerinin oluşturulduğu bir dönemdir. Gerçekleştirilen ütopyaların arasında olan bu bağıntılı yaşam ütopyaları sadece yapısal bağlam içermemektedir. Toplumun ruhsal ihtiyaçlarına da önem verilmiştir. Manevi yönden rahatlamayı amaçlayan ve daha çok birlikteliği sağlayan özel mimari üsluplar geliştirilmiştir.

##### 2.1.4.1. Soria Y. Mata (1844–1920):



Resim2.19:SoriaY.Mata,DoğrusalKent,  
Kaynak: Yapı Dergisi-228 kısım 2000

İspanya, Madrid için lineer bir şehir planı tasarlamıştır. 1875'te tasarladığı bu şehirde, önemli olan şehrin bir ucundan diğer bir ucuna yapılabilen aktarmalardır. Ulaşımın trenle sağlandığı şehrin özelliği, yan yana sıralanmış kasabaların aralıksız birbirine bağlantılı olmasıdır. Tarihte ilk kez telefon hatlarının şehrin altından geçirildiği bir tasarımı vardır. 1910'da şehrin yapımı ancak tamamlanabilmiştir. Aynı aks üzerinde yapılan evler, aynı seviyedeki yükseklikte inşa edilmiştir. Lineer şehri, paralel çizgilerin doğrusal olarak uzantısından meydana getirilmiştir. Şehrin paralellliğini sağlayan sadece binaların dizilimi değil, nehrin ona paralel uzanmasıdır. Bu uzantılarla Mata; tren yolları, iletişimin sağlanması için telefon ve aydınlatma ağları, yeşil alanların şehrin iki yanında daha yüksekte uzantısı, sadece çocukların ikamet edeceği bloklar, parkların ve kültürel aktivitelerin yer aldığı bir uzantı ile yeni bir toplum katmanını yaratma çabası içine girmiştir. Şehre başka ünitelerin bağlanmasıyla doğrusal genişlemesi sağlanabilir bir planlamadır. Lineer şehir 19. yüzyılda Mata tarafından tasarlanmış, 1920'lerde Sovyet şehir plancısı Nikolai Alexander Milyutin tarafından gerçekleştirilmiştir.<sup>17</sup>

<sup>17</sup> Bromley, R. Dept. of Geography & Planning, SUNY-Albany, Earth Science 218, Albany, NY 12222, USA. Soria Y. Mata

#### 2.1.4.2. Jean-Baptiste André Godin (1817–1888):

Dönemin önemli sanayicilerinden ve sosyal gözetmen olan Godin, Charles Fourier gibi, işçilerin yaşayabileceği bir toplu konut düşlemiştir. Kendi kurduğu bu yaşam üniteleri, Fourier'inkinden farklıdır. Üç farklı binadan oluşan dört katlı yüksek yapıların kendi içinde toplulukların yaşantısına göre bölümleri yer almaktadır. Binalarda yaşayanları familistler olarak adlandıran Godin; bu binaları sadece çalışan kesim için tasarlamıştır. İçlerinde atölyeler, dükkanlar bulunan bu binalar, birbirine merkezi bir avlu ile bağlantılıdır. Her biri camdan yapılmış çatı ile örtülüdür. Bu çatıların hemen altında oynayan çocuklar gökyüzünü görmektedirler. Her ailenin kendine ait iki yada üç odası vardır. Binaların kendi bünyesinde bulunan kiliseler, çocuk odaları, hastaneler, dinlenme ve eğlence odaları gibi birçok çeşit oda, dükkanlar ve toplumsal ihtiyaca yönelik her türlü kurumu vardır. Ayrıca oldukça büyük bir tiyatro salonuna konserler ve eğlenceler düzenlemek adına yer verilmiştir. 1880'de düşündüğü bu yapıyı kooperatif sisteme dönüştürerek gerçekleştirmiştir.<sup>18</sup>

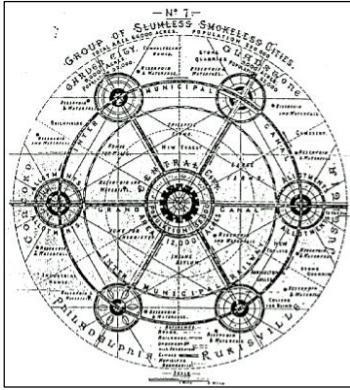


Resim 2-20-21: Godin'in Toplu Konutları Resim 2- 22: Falansterde Çocuk Odaları

Resim 2-23: Binalar arasındaki boşluk Kaynak:<http://www.familistere.com> (05.04.2007)

<sup>18</sup> <http://www.familistere.com>

### 2.1.4.3. Ebenezer Howard (1850–1928):



Resim2-24: Ebenezer Howard'ın Bahçekentleri 1898  
Kaynak: Garden Cities of Tomorrow Ebenezer Howard 1902

1898'de İngiltere'nin şehir kuramcılarında Ebenezer Howard, bahçe kent tasarımlarına başlamıştır. Bahçe kentler etraflarındaki geniş yeşil örtüleriyle çevrelenmiş sadece kendilerine özgü komitelerdir. Bu komiteler yerleşim, sanayi ve kültür alanlarından oluşmaktadır. Howard kırsal kesimin doğal ve sakin özelliklerini kente, kentin sosyal işlevlerini kırsal kesime taşımıştır.

1902 yılında Garden of Cities Tomorrow (yarımın bahçe şehirleri) adlı eserinde ütopyasını şöyle ifade etmiştir; etrafında 2000 hektarlık tarım arazisi bulunan

400 hektarlık bir arazide, birbirinden yeşil alanlarla ayrılacak 32000 nüfusa sahip ekonomik, sosyal ve kültürel katmanları kendi bünyesinde barındıran küçük şehirler meydana getirilecektir. Etrafındaki küçük şehirlerin özelliğini kapsamayan 58000 nüfuslu merkezi bir şehir oluşturulacaktır. Ve bu şehirden diğer şehirlere uzanan altı eşit parçaya bölen, altışar adet bulvarlardan oluşacak dev bir dairesel kent tasarlamıştır. Merkezi planı oluşturan 2.5 hektar kadar yer kaplayan merkezi bahçenin etrafını (ki dairesel kentin de merkezidir) çevreleyen bir kültür merkezi yapılacaktır. Bu merkezde; kamu binaları, kütüphane, müze, sanat galerileri, belediye binası, tiyatro, konser ve konferans salonları yer alacaktır.

Halka açık büyük ölçekli Central Park (merkezi park) oluşturulacak ve onu dairesel olarak kapsayan ticari üniteler ürünlerini satış için sergileyecek, bu alan cam örtü ile çevrilecek adına da Cristal Place (kristal saray) denilecektir. Bu Crystal Place'dan dairesel planın dışına doğru gidildikçe konutlardan oluşma dev bir dairenin dilimiyle karşılaşılacaktır. Şehrin merkezinden dışına doğru devam edildiğinde; Grand Avenue (büyük bulvarlara) ulaşılacaktır. Dev bulvarlar şehri ikiye bölerek başlangıç ve sondaki binaların arasında, yeşil bir yol oluşturmaktadır. Her bir bulvar uzantısının sonlandığı noktada merkezi bahçeler yer almaktadır. Bulvar üzerinde altı adet okul binası ve onları çevreleyen bahçeler, oyun alanları yer alacaktır. Bulvarın bir başka ucunda ise dini tesislere yer verilecektir. Howard'ın Bahçe kenti gerçekleştirilememiştir.<sup>19</sup>

<sup>19</sup> Üçer, Z.A., Yılmaz, G. Gazi Üniversitesi Fen Bilimleri Dergisi. 'Kent Ütopyaları Kapsamında Konut Tipolojileri' Set.,17(4): 133-147 (2004) Ebenezer Howard s.139

## **20. YÜZYIL ÜTOPYALARI:**

20. yüzyılın başına kadar üretilen tüm ütopyalarda eşitlik ve adaletten, sosyal düzenden bahsedilmiştir. Ütopyacılar sosyal düzen olarak insanların genel ihtiyaçlarını, aile yapısını, ekonomik değerlerini, eğlence ve dinlenme ihtiyacını yapılan mekansal düzenlemelerle ifade etmişlerdir. Toplumsal düzeni, kendi ütopyalarında, yarattıkları binaların içinde, sonsuza dek mutlu, huzurlu ve düzenli şekilde yaşayacak toplumları düşlemişlerdir. Aynı ortamda doğup, büyüyen ve aile olan insanlar kendilerine verilen görevleri yerine getirip, aynı kısır döngüde hayatlarının sonuna dek yaşayacaklardır. İnsanın doğal yapısına bakılarak, bu ütopyaların yaratılmasının aslında sadece bir düş olabileceğini, insanın doğasında olan yargılama ve sebep-sonuç ilişkisi kurmaya dayalı bir düşünce yapısıyla imkansız olduğunu algılayabiliyoruz.

### **2.1.5. GELECEKÇİ ÜTOPYA(FÜTÜRİZM):**

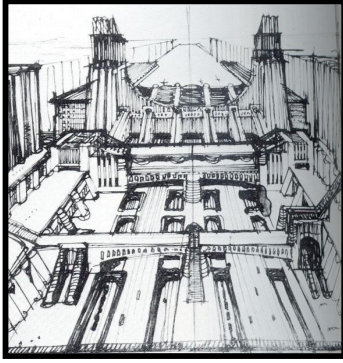
Endüstrileşmenin etkisi olarak makineleşmenin getirdiği dinamik etki, yaratılan ütopyalara da yansımıştır. Bu süreç içerisinde teknolojinin gücünü planladıkları; giyimden mimarlığa, müzikten tiyatroya tamamen makine ile ilgili yeni bir dünya yaratmaktır. Fütüristler çağdaş yaşam etkisini ve enerjisini yarattıkları yapılarla göstermekle kalmayıp, yaratıcılıklarını bildirelerinde ifade etmişlerdir. Onların ütopyası hayatın her alanında yer alması ve binaların dinamizmi bir yaşam anlatısı gibi sembolize etmesidir.

Fütürizm; İtalya'da 1909 yılında başlatılan, evrensel bir sanat akımıdır. Fütüristlerin konu olarak ele aldıkları öğeler başlıca; hız, gürültü, makineler, kirlilik ve şehirlerdir. Dış dünyanın ilkel eğlence anlayışından nefret eden fütüristler çözümü, modern dünyanın konforu ve güç gösterisinde bulmuştur. Teknolojinin nimetlerinden yararlanmak ve bunu bir güç gösterisi haline dönüştürmek onların temel çizgilerini oluşturmuştur. Amacı mekanik ve teknolojik mimariyi oluşturmak olan İtalyan fütürist Filippo Tommaso Marinetti teknolojiyi yaşama yansıtma adına, mekan ve metropollerin bu unsurlardan oluşmasını bir ilke olarak ele almıştır. Marinetti'nin makineye olan ilgisi onları insansı görmesini sağlamıştır. Marinetti'ye göre makineler insanların öğretilerini gerçekleştirebilirdi. Makinelerin ruhu ve akıllı olduğuna inanmaktadır. İnsanlık makinelerden belli bir kültür ve bilgi birikimi

olmadan öğretilerini alabilirdi. Bu mantık çerçevesinde Marinetti endüstrileşme ve kentleşme için çabalamaya başlamış, kendisine karşı cepheden düşman kazanmıştı bile. Onun çalışmalarına Arts and Crafts akımı ve Ruskin iyi bir tepkidir. Bu düşünceler eşliğinde Marinetti'nin sonradan engellediği bir mimarlık bildirgesi ortaya çıkmıştır. Bu bildirgenin sahibi olan Boccioni; Marinetti'nin engellemesine rağmen ikinci savunmasında kentleşme kapsamında yeni bir akıma (1972) imza atacaktır.

1914'te Marinetti'nin eliyle Antonio Sant' Elia tek yapı yada tek kent ölçeğindeki tasarımlarını fütüristlerin üyesi olan 'Nuove Tendenze' (yeni eğilimler) grubunun sergisinde tasarımlarının bir bölümünü Citta Nuova (yeni kent) adı altında sergilemiştir. Yine o dönemde Sant'Elia'nın Messaggio (mesaj) adı altında yazdığı bir bildirge çağdaş mimarlığın sorunları adı altında ele almaktadır. Marinetti bu bildirgeyi Sant'Elia'nın kendi ifadelerini biraz genişleterek ele almış ve 1914'te Lacerba adlı dergide 'Manifesto dell' Architettura Futurista' (gelecekçi mimarlık bildirgesi) olarak yayınlamıştır. Marinetti, Antonio Sant' Elianın bildirgesine mimarlık kapsamında görüşlerini şöyle eklemiştir; 'modern çağla eski zamanlar arasındaki karşıtlık, şimdi var olup da o zaman var olmayan bütün bileşenlerin sonucudur. Eskilerin rüyalarında bile göremedikleri öğeler şimdi yaşamımıza girdi... Anıtsal, ağır ve statik olana karşı duyarlılığımızı artık kaybettik; beğenimizi hafif, pratik, geçici ve hızlı olan ile zenginleştirdik. Artık katedraller, saraylar, toplantı salonları bize göre değil; büyük oteller, tren istasyonları, geniş yollar, büyük limanlar, kapalı çarşılar, pırıl pırıl aydınlatılmış galeriler, çevre yolları, yıkım ve yenilenen projelerinin insanı olduğumuzu duyumsuyoruz. Fütürist kenti yaratmalı ve yeniden inşa etmeliyiz; o her parçası dinamik olan, uçsuz bucaksız kargaşalı, canlı ve soylu bir şantiye gibi olmalıdır, fütürist konutsa kocaman bir makineye benzemelidir. Asansörler yalnızlık çeken solucanlar gibi merdivenkovalarında saklanmamalı, artık kullanılmayan merdivenler ortadan kalkmalı, asansörler demir ve camdan yapılmış yılanlar gibi bina yüzlerine tırmanmalıdır. Beton, cam ve demirden yapılmış boyanmamış ve heykelsiz ev, yalnızca kendi çizgilerinin ve girinti çıkıntılarının güzelliği ile zenginleşmeli, mekanik yalnızlığı ile son derece 'çirkin' olmalı, yerel yönetim yasalarının ön gördüğü yükseklik ve genişlikte olmalı, kargaşa cehenneminin, yani sokağın kenarında yükselmelidir. Sokak ise artık kapıcı daireleriyle aynı seviyede bir paspas gibi uzanıp gitmek yerine, birkaç farklı seviyede

yeryüzüne doğru inecek, metropol trafiğini yüklenerek metal yaya yolları ve hızlı yürüyen merdivenlerle birbirine bağlanacaktır.<sup>20</sup>



Resim 2- 25: Sant'Elia'nın Yeni Kenti  
Kaynak: Ezio Godoli, Guide all'archia.moderna IL FUTURISMO

Endüstri ve teknolojinin geleceğin tasarımlarında yaratıcı güç olacağını söyleyen gelecekkiler, Marinetti ve Sant'Elia'nın oluşturduğu bildirgede de belirttiği gibi “uçan makinelerin, elektrik gücünün, otomobillerin yaratacağı yeni bir estetiğin ve endüstri çağının yeni malzemelerinin, sanatçıların geleneksel malzemelerinin yerini alacağını ilan ettiler”.<sup>21</sup>

1912'de Sant'Elia Citta Nuova (yeni kent) adlı çizimlerini Nuove Tendenze (yeni eğilimler) sergisinde sergilemiştir. Yeni kent mimari dinamizmin belirgin özelliklerini taşımakla birlikte modern kent kapsamında geleceğin kentlerinin nasıl görüneceğini gerçekçi üslupla ifade etmektedir. Antonio Sant'Elia tarafından atılan temellerde, heybetli dekoratif ve kendi içinde bir anlatısı olan geleceğe yönelik şehir anlayışı vardır.

Çoğu binasında ilk bakıldığında dev bir geminin burnundaki eğimler hissedilmektedir. Bu tasarımlarda; hızlı, çevik, mobilize hislerin aktarımı vardır. Fütürist evler dev bir makineye benzetilmiştir. Yeni Kent'i içine alan tüm yapılarda makine benzeridir. Şehrin içinde çapraz şekilde birleşen trafik düzlemleri, tren rayları ve hava alanları yer almaktadır. Şehrin her yerini aydınlatan elektrikle çalışan lambalar, büyük binaların yüksek katlarına çıkmak için camdan yapılmış dışardan monte edilmiş asansörler dönemin teknolojiye karşı duyduğu tutkuyu yansıtmaktadır. 19. yüzyılın rasyonel akımında rastladığımız tarihsel süreçlerin biraz şekil değiştirmiş halinin yerine dev gökdelenler, yapısal olarak sağlam, dinamik ve güçlü, ağır binalar, düşey elektrik kabloları ve onu izleyen yollar fütürizmin şehrsel simgesidir.

Kübizim üzerine çalışmalarda bulunan Umberto Boccioni mimarlık bildirgesinde; 'küplerin, piramitlerin, dikdörtgenlerin, ve bu arada yapıların genel çizgileri terk edilmeli, çünkü bunlar hareketsiz mimarinin çizgileridir' demiştir. Ayrıca “bileşen parçaların özelliğiyle yapıların tek düzelikten kurtulacağını” savunmuş, mimarların iç mekanlar için dış görünümünden vazgeçmeleri gerektiğini ve cephelerin hala geleneksel olmalarından ötürü iç mekanların zaferiyle yeni bir mimari çizginin

<sup>20</sup> Conrads,U. '20.yy Mimarisinde Program ve Manifestolar' / s: 22-23

<sup>21</sup> Kınık ,D., Antonia Sant'Elia Eczacıbaşı Sanat Ansiklopedisi , Yem Yayın s.1610

oluşacağını söylemiştir. Kentlerin tek tek yapılardan oluşamayacağını ve bu ilkelerin tümünün dönüşümüyle çağdaş kentin ortaya çıkacağını ileri sürmüştür.”<sup>22</sup>

Boccioni'nin bildirgesi 1972'de Marinetti'nin engelinden kurtularak ortaya çıkmıştır. Döneminde bu bildirgenin yayınlanmamasına rağmen, kendi ifadeleri ve tasarımlarıyla fütürist yaklaşımlardaki önemli çizgisini muhafaza etmiştir.

#### **2.1.6. RASYONEL ÜTOPYA:**

Gündelik yaşamı kolaylaştıran ve makineleşme fikrine daha fazla sarılan bir ortamın ütopyasıdır. Modernizmin izlerini taşıyan tasarım şekliyle oluşturulan yapılarda mekanik ve sürekli bir değişim döngüsü hissedilmektedir. Özellikle 1960'lardan 70'lerin sonuna kadar olan süreçte, üretilen tasarımlarda işlev ön plandadır. Toplumun üretilen ütopyaları algılayacakları yada ütopyaların gerçekleştirilmeleri önemli değildir. Önemli olan yenilikçi ve sürekli değiştirmeye dayalı bitmemiş ve bitmeyecek yapılar üretmektir. Modernizmin içinde barındırdığı birçok alt başlığın ele alındığı süreçte kurgu insansı makineler üretmek ve onları hareketli kılabilmektir.

##### **2.1.6.1. Tony Garnier (1869–1948):**

Fransız kent planı ve mimar olan Garnier'in en önemli yapıtı olan Cité Industrielle (Endüstri Kenti) 1901-04 yılları arasında oluşturulmuştur. 1913-14 yılları arasında Lyon kentinde düzenlenen uluslararası kent planlama sergisinde Garnier'in Endüstri Kenti Roma ve Paris'te sergilenmiştir. Kentin bir ırmak kıyısında oluşturulacağı ve otuz beş bin kişilik nüfusa sahip olacağını düşünmüştür. Tasarımı o günün kent anlayışından farklıdır ve zamanın problemlerini kentin içinde çözebilen bir üslubu vardır. Kenti ,bir bütün olarak ele alan Garnier; endüstrinin gereksinmelerine cevap veren ön görüşüyle, endüstriyel alanları bir bölgede toplayıp onları sadece yeşil alanlarla ayrıştırmıştır. Evleri güneş alan ve hava akımından yararlanan, yaşam alanları olarak görmüştür.

---

<sup>22</sup> Adam M.,Umberto Boccioni ,Eczacıbaşı Sanat Ansiklopedisi , Yem Yayınları





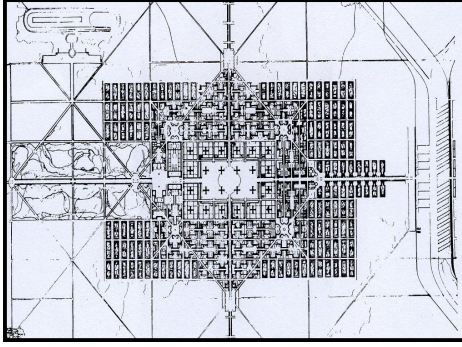
Resim 2- 26: Tony Garnier'in Endüstri Kenti 1917  
Kaynak:Sennett, R., The Conscience of the Eye: The Design and Social Life of Cities. 1990, New York: Knopf.

Okulların düzayak olması, hastanelerin pavyonlar biçiminde düzenlenmesi, araç ve yaya trafiklerinin birbirinden ayrı tutulması, bölgelerin birbirine yol ağları ile bağlanması, kentsel işlevlerin sonradan genişletilecek şekilde esnek olguyla konumlandırılması, onun kente bakış açısındaki yeni etkilerini vermektedir. Yapılarında kullandığı beton, işlevsel ve biçimsel açıdan büyük öneme sahiptir. Bina elemanlarını; yapıyı zeminden kaldıran ayaklar, konsol çıkma, mantar taşıyıcılar, bant pencere, cam dış duvarlar, teras ve bahçe gibi öğeler oluşturmaktadır. Endüstri kentinin teknik açıdan da döneme kattığı yenilikleri vardır. Elektrikle ısınma, yapılarda ısı denetim sistemi, tesisat düzenekleri ve en ufak ayrıntısına kadar düşünülmüş kanalizasyon sistemi bulunmaktadır. Diğer bir özellikte, kentin tümüne hakim olan noktada bulunan baraj ve hidro elektrik santrali enerji ihtiyacına cevap vermektedir. Kentin topraklarına sahip olan yönetimin halka su, enerji, toplu ulaşım, temizlik gibi hizmetler sağlayacağını ve onlar ekme, et, süt ve ilaç temin edeceğini düşünmüştür. Sosyalist ilkelere göre yönetileceğini düşündüğü kente işlevsel olarak gerek duyulmadığı için yargı, güvenlik, kışla ve kilise yapılarına yer vermemiştir.<sup>23</sup>

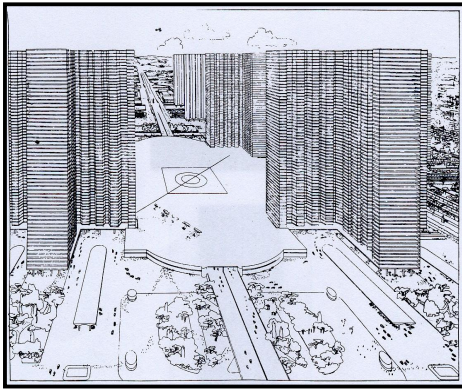
#### 2.1.6.2. Le Corbusier (1887–1965):

20. yüzyılın kent kapsamında karşılaştığı sorunlarına çözüm olarak, 'İşlevsel Kent' önerisinde bulunmuştur. Endüstri kentlerinin alt yapı ve konumlama üzerine karşılaştığı sorunlara karşı, akılcı ilkeler gerçekleştirmiştir. Bu ilkeleri temel fonksiyonlardan oluşmaktadır. Bunları, oturma, çalışma, dinlenme ve ulaşım olarak adlandırmıştır. Corbusier'in ideal kent modelini oluşturan bu ilkeler, modernizm akımının içinde yer almaktadır.

<sup>23</sup> Alsaç,Ü. Tony Garnier ,Eczacıbaşı Sanat Ansiklopedisi , Yem Yayınları



Resim2- 27: Le Corbusier'in İşlevsel Kenti 1922  
Kaynak: Yapı Dergisi Kasım 2000 /sayı: 228



Resim 2- 28: İşlevsel Kentin Görünüşü  
Kaynak:Dergi 'Oeuvre Complét de 1910-1929'

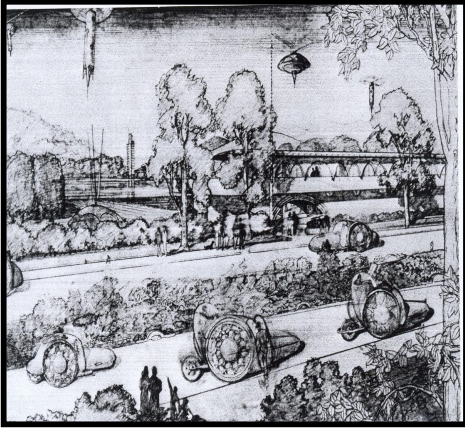
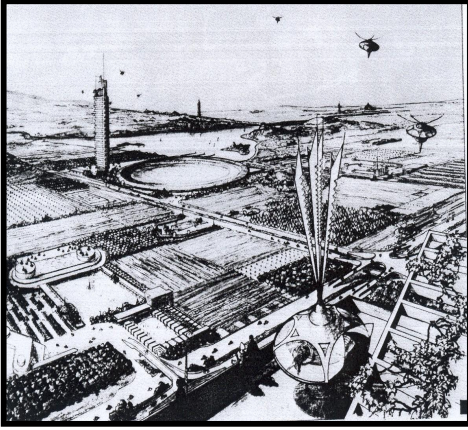
Düşüncesinde, kentsel yaşamı hayata geçirmek ile yapının bu yaşam içerisinde fiziksel ve fonksiyonel olarak görüntüsünü tüm kentin üzerinde hissetmek vardır. Bu düşüncesini 'Plan Vois Pour Paris' (İşlevsel Kent) tasarımlarıyla gerçekleştirmiştir. Paris'in eski yapısındaki dar sokaklı, eski yüzlü yapıları kaldırarak yerine gökdelenlerle düşey bir şehir yerleştirmiştir. Amacı mevcut kentleri yıkıp yeniden ütöpik bir anlayışla inşa etmektir. Bir önceki yüzyılda ütöpik düşüncelerini ifade eden şehir kuramcılar gibi Le Corbusier'de toplu yaşam anlayışını, çocuk kreşleri, oyun salonları, çatılarda yüzme havuzları ve ortak çamaşırhane, yemekhane olarak belirtmiştir.<sup>24</sup>

### 2.1.6.3. Frank L. Wright (1867–1959):

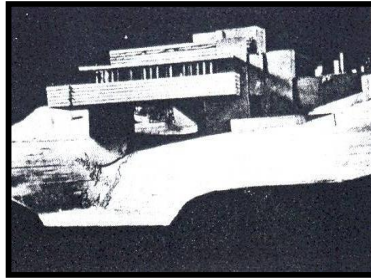
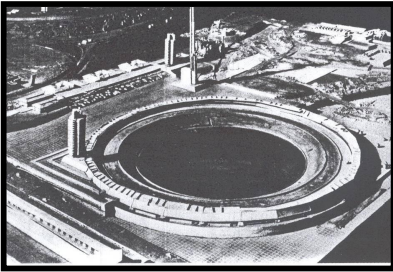
Kendi yarattığı organik mimarlık öğelerinin ve modern mimarlığın genel çizgileri kapsamında tasarımcı ve mimar olan Wright, doğanın şekillerini kullanarak işlevsel tasarımlarına ve yapılarına yansıtmıştır. Çağdaş yaşama uygun yeni bir mimarın arayışı içinde olan tasarımcı, kendi mimari anlayışını 20. yüzyılın ilk on yılında yatay düzlemler, birbirinin içine geçen kütleler, iç ve dış mekanların sürekliliğini yapılarında ifade etmiştir. 20. yüzyıldaki doğaya dönüş kapsamında düşüncelerin temsilcisi olarak, endüstri kentinin yol açtığı sağlık, ekonomik ve sosyal sorunlara çözüm üretmeye yönelmiştir. Wright'ın ütöpik projesi olan Broadacre Kenti doğa ile barışık bir tasarımdır. Le Corbusier'e karşı fikirleri üzerine tasarladığı bu kentte çok katlı binalar kent merkezini oluşturmamaktadır.

Kent 1400 aileyi yani yaklaşık 7000 kişiyi barındıracak şekilde 10 bin metrekarelik alana kurulacaktır. Kişisel araçlarının uçan makineler olması (aerator), ızgara planlı

<sup>24</sup> Arredamento Mimarlık Modern Mimarlığın Öncüleri Dizisi 1 'Le Corbusier ve Kent' Boyut Yayınları Şubat 2002 İstanbul



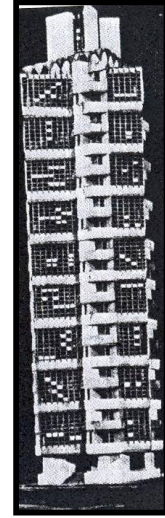
Resim 2- 29/30: Frank L. Wright'ın Broadacre Kenti  
Kaynak: The City Living Dergisi 1958



Resim 2- 31: Broadacre kentinin yapılarının modeli

Resim 2- 32: Kentin Evlerinden biri      Resim 2-33: Kentin çok katlı binası

Kaynak: Dergi Architectural Record 1935



kentin ana karayolu ile diğer yerleşim yerlerine ulaşımın sağlanması ve yapılarının kır evlerinden oluşması organik mimarinin öğelerini yansıtır. “Evler içinde yaşayan nüfusa göre değil, sahip oldukları otomobil sayısına göre isimlendirilmektedir. İki arabalı ev, üç arabalı ev gibi. Tasarımın merkezinde geniş alanlar içerisinde tek katlı evler bulunmaktadır. Merkezi çevreleyen alanlarda küçük çiftlikler, meyve bahçeleri Broadacre’da doğa ile bütünleşmiş bir yaşam üretmeye yöneliktir. Broadacre konutlarının kullanıcılarının alacağı parçaların birleşimiyle üretileceği böylece çevrenin sonsuz bir çeşitlilik içereceği ve demokratik olacağı sayılmaktadır.”<sup>25</sup>

Wright, kent karşıtı gelecek senaryosu çizmiştir. Ortaya koyduğu bu tasarım çevresi tarafından gerçek üstü olarak nitelendirilmiştir. Çünkü o zamanın teknolojisinde araçların uçabilmesi mümkün değildir ve diğer tasarımcıların ele aldığı gibi çok katlı yapıları yok denecek kadar azdır. Kentinde büro binası dışında tüm yapılar az katlıdır.<sup>26</sup>

<sup>25</sup> Üçer, Z.Aslı, Yılmaz,G. Gazi Üniversitesi Fen Bilimleri Dergisi. ‘Kent Ütopyalari Kapsamında Konut Tipolojileri’ S: 133-147 (2004)

<sup>26</sup> Arredamento Mimarlık , Modern Mimarlığın On Evleri Dizisi 5 ‘F.L.Wright ve Ev’ Boyut Yayınları Eylül 2002

#### 2.1.6.4. Metabolistler:

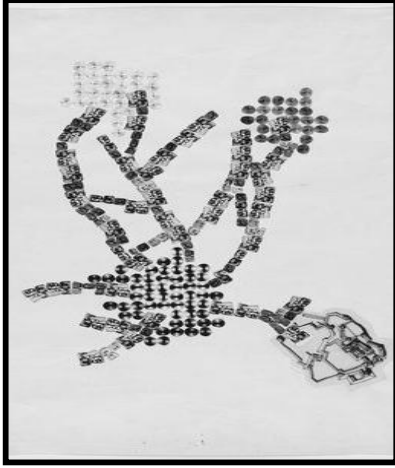
1950'li yılların sonunda Japonya'daki sosyal gereksinimler ve nüfus artışının yol açtığı sorunları çözümlenmek amaçlı yeni bir mimari akım olan metabolizm oluşturulmuştur. Metabolizm; yoğun nüfusun yaşayabileceği, zamanın tüm değişimlerine uyum sağlayabilecek mega strüktürleri yani ulaşım ve servis gibi tüm üniteleri içinde barındıran oluşumların tasarım alanındaki adıdır. Japon metabolizmin başlıca mimarları; Kikutake, Kurokava, Tange, Masato, Ohtaka, Akira Shibuya, Youji Watanabe ve Fumihiko Maki'dir. Yaptıkları, kent tasarımlarında geleceğin kalabalık nüfusları için gerekli olan geniş ölçekli, esnek ve dışa vurumlu yapıların tek bir kent kapsamında organik formlarla birbirine bağlanmasını sağlamaktır. Kültürel miraslarının yapılarındaki çizgilerini takip etmek yerine şekilciliğin ve işlevciliğin saçma olduğunu ifade etmişlerdir. Mekanın ve işlevinin geleceğin yapılarında farklı bir önem kazanacağını düşünmüşlerdir.

Metabolist mimar Kiyonori Kikutake (1928) ilk ütopyik çalışmalarına 'Gökyüzü Evinin' (1958) tasarlayarak başlamıştır. Mimarlığın evrensel değerler üzerine kurulduğunu düşünmektedir. Modern mimarlığı, biçimsel görselliği oluşturan temel ilkeleri yansıtıcı bir kuram olarak görmektedir. 1960'larda Japon metabolist grubunun içinde yer almıştır. Tokyo'da düzenlenen 'Uluslar Arası Tasarım Kongresinde' Proposal of New Urbanism (Yeni Kentleşme Önerileri) adıyla yayımlanan bildiriye, metabolistlerin organik kent planlama anlayışına açıklık getirmiştir. Örnek olarak "Kikutake'nin merkezi bir servis kolu ve silindirik yaşama birimlerinden oluşan betonarme kulelerle biçimlenen kent ve Tokyo kentini denize doğru büyütmeyi amaçlayan ilk girişim olan Yüzen Kent tasarımına yer vermiştir. Metabolistlerin planlama anlayışına göre kentler, yeni bir toplumsal düzenin fiziksel göstergeleridir. 1975 Okinava Dünya Sergisi'ndeki Pavyon Aquapolis'te (Su Kenti) düşündüklerini kısmen gerçekleştirmiştir."<sup>27</sup>

Japonya'nın geleneksel mimarisine çağdaş boyut kazandıran Kenzo Tange (1913) 20. yüzyılın en önemli mimarlarından biridir. 1960'larda metabolist akımını benimsemiştir. Bu akımın kapsamında olan kent tasarımı ve sonrasında 'Tokyo için bir plan' çalışması Tokyo'yu körfez üstünde genişletme çabasıydı. Birlikte çalıştığı Japon metabolistlerle "Doğrusal Strüktür adını verdikleri temelde aynı olan kent

<sup>27</sup> Aydın , İ.; 'Kikutake, Kiyonori' Ezacıbaşı Sanat Ansiklopedisi , Yem Yayın

biçimleri önermişlerdir. Ortada merkez işlevlerinin ve çevresinde konut bölgelerinin birlikte doğrusal bir biçimde uzadığı yeni hizmetler kenti biçimini Tokyo için yaptığı bir projede taçlandıran Tange, 20.yüzyıl kentinin sorunlarını çözmek üzere, daha sonra önerisine ‘İletişim İlkesini’ eklemiştir. Merdiven ve asansörlerden oluşan düşey ulaşımı, haberleşme sistemlerini ve tesisat şebekelerini içeren taşıyıcı shaftlarla asılan köprü konstrüksiyonlarla ortaya çıkan Uzay Kenti, Tange’ nin önerisidir.’’<sup>28</sup>



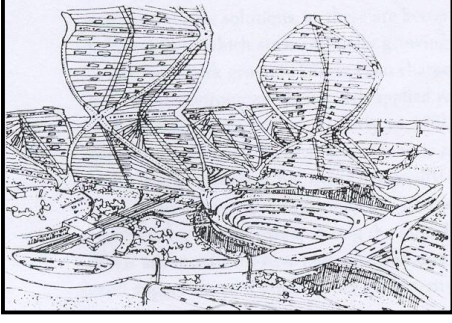
Tasarımları ve kuramsal çalışmalarıyla metbolistlerin diğer bir üyesi olan Kisho Kurokava Metabolist akımın 1960’lardaki göstergesi olan kent ölçeğindeki tasarımlara yeni bir bilinç katmıştır, organik formlarla şehirdeki dev binaları oluşturmuştur. Le Corbusier’in ilkelerine de önem veren Kurokava kentteki zaman içinde genişletilebilir kavramını, onun etkisiyle düşünmüştür.

**Resim 2- 34: Kurokava’nın Helix Kenti**  
Kaynak: <http://www.kisho.co.jp/page.php/200>  
13 Mayıs 2007

Helix City (Sarmal Şehir) projesini organik şehir planıyla özleştirmiştir. Bu tasarımında servis kulelerini kara parçası ve deniz arasında bir bağlantı yapsın diye köprülerle bağlamıştır.

Kentteki binalar, içinde barındırdığı alanlarda eşit metrekarelere sahiptir. Ve onların sonsuza kadar çoğaltılabileceğini düşlemiştir. Kenti düşey olarak tasarlamıştır. Yatay düzlemde birbirine bağlı olan yerleşim alanları düşey düzlemde yukarıya doğru yükselmektedir. Sadece sarmalın çapraz olarak üst üste bindiği noktalarda bağlantıları vardır. Kent üç veya daha fazla sarmal yapının DNA şifreleri gibi birbiriyle dev sarmal oluşturmasından meydana gelmiştir. Helix yapıda, DNA’daki kromozomların yaşamı oluşturan şifreleri gibi birbirine bağlantılı bir iskelet yapısı vardır. Bu iskelet yapı, kenti besleyen tesisat sistemini içermektedir.

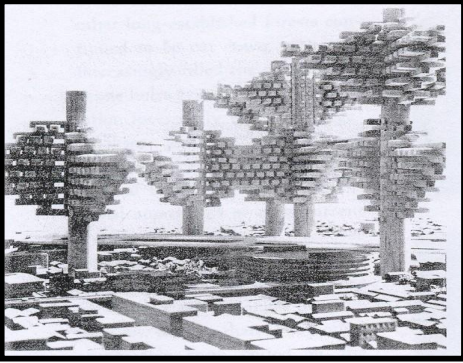
<sup>28</sup> Özdeş G., Kent Planlama- Yem Yayınları 2004



**Resim2- 35: Helix Kenti**  
**Kaynak: Visionary Architecture**  
**(Science Fiction) Sayfa 155-166**



**Resim 2- 36: Kurokava'nın Yüzen Şehri**  
**Kaynak: <http://www.kisho.co.jp/page.php/200>**  
**13 Mayıs 2007**



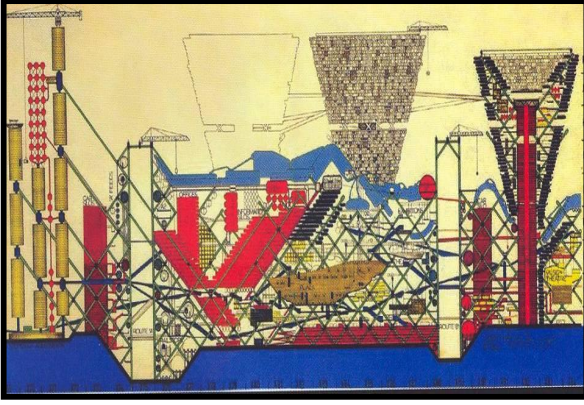
**Resim 2- 37: Arata Isozaki'nin Gökyüzü Kenti**  
**Kaynak: Visionary Architecture**  
**(Science Fiction) Sayfa 155-166**

Tasarımcının yine 1961'de tasarladığı Floating City (Yüzen Şehir), gölün üzerinde yer alan, göl ve kara parçası arasındaki ulaşımı da bünyesinde barındıran bir kenttir. Kentin içindeki evlerin çatısını oluşturan düşey yol düzeneği vardır. Her bir konut birbirine çatısından geçen yollarla çaprazlama bağlantılıdır. Gölün üzerindeki ulaşım, kentin ulaşımı spiral merdivenlerle birleşmektedir. İçerisinde yürüyüş parkurları, kişilerin günlük aktivitesini geçirebilecekleri ev ortamlarından oluşmaktadır. Beşgen yapıyı oluşturan bölgeleri istenildiğinde teras görevi üstlenebilmektedir.

Arata Isozaki; 1953 yılında daha daha öğrenci iken metabolist çalışmalarına Tange ile başlamıştır. 1962'de tasarladığı Space City (UzayKenti) tasarımda esneklik, değiştirilebilirlik, açıklık ve çoğalabilirlik prensiplerini içeriyor. Yine aynı dönemde metabolistlerin 1962'de düzenlediği Future Dwelling (Geleceğin Yerleşimi) sergisi için, silindirik düşey bağlantı elemanları arasında esnek mekanlar olarak düzenlenmiş büro ve konutlardan oluşan kenti bir ağ gibi saran yapılar için önerdiği City in the Air (Gökyüzü Kenti) ve Clusters in the Air (Gökyüzündeki Kümeler) başlıca ütöpik kent tasarımlarıdır.<sup>29</sup>

<sup>29</sup> Thamsen, W.Christian , Visionary Architecture, 'From Babylon to Virtual Reality' Munich- Newyork 1994  
(Science Fiction) Sayfa 155-166

### 2.1.6.5. Archigram:



**Resim 2- 38: Peter Cook'un Tak Sök Kenti**  
Kaynak: Tasarımlar Dergisi 11Kasım 2006 Sayı:167

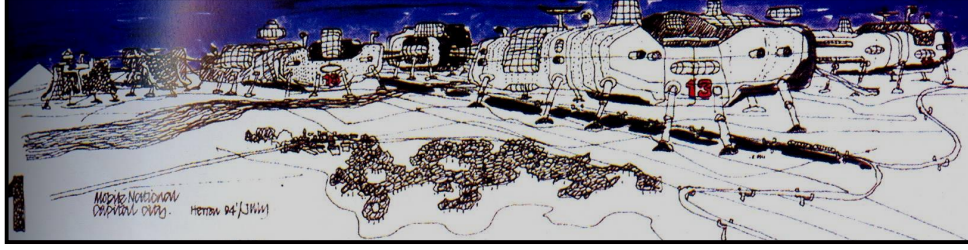
Londra'da 1960'lı yıllarda gelecekçi, mekan, şehir planlamalarında yeni ve farklı projeler üreten, teknolojiyle oluşabilecek olağan dışı fikirlere sahip tasarımcıların bir araya geldiği bir gruptur. Grup adını Archigram dergisinden almaktadır. Teknolojinin oluşturduğu son noktaya kadar olabilecek tüm tasarımları düşleyen grup, gelecekçi bir felsefe ile tasarladığı tüm yapılarda doğaya olan hakimiyetini göstermiştir. Grubun üyelerini Peter Cook, Warren Chalk, Ron Herron, Dennis Crompton, Michael Webb, David Green oluşturmaktadır. Archigram 1963'te Londra Çağdaş Sanatlar Enstitüsünde Living City ( Yaşayan Kentler) adlı bir sergi düzenlemiştir. "Bu sergide yayınladıkları manifestoda "kentte eşsiz bir organizma" olarak tanımladıkları kentliler, kendi yaşam biçimlerini seçebiliyordu ve kent bir binalar yığını olmaktan çok uzaktı, insanları serbest bırakıyor ve kendi yaşama biçimlerini seçmek için tetikliyordu."<sup>30</sup>

"Grup üyelerinden Peter Cook'un 1964 yılında tasarladığı Plug in City (Tak-Sök Kent) ise kentin kendisini dev bir makine olarak düşünüldüğü bir tasarımdır. Kent, parçaları eskidikçe yenilenen bir makine olarak görülmüştür. "Masif bir iskelet sisteminden oluşan mega bir strüktür olan kentin tasarımında, yapıya konut amaçlı standart hücreler ilave edilebiliyordu."<sup>31</sup>

Zamanla eskiyen yapılar, caddeler ve tüm kentsel öğeler teknolojik ilerleme kapsamında değiştirilebiliyordu. Bu sebeple kent mekanik bir konseptte sahiptir. "Konut alanları ızgara sisteminde dönen ve değişebilir parçalardan oluşmaktadır. Köşegen sütunlar yukarı, çatıya uzanmaktadır. Konut birimleri birbirine göre hareket edebilmektedir"<sup>32</sup>

<sup>30</sup>, <sup>31</sup> Maralcan, M. Tasarımlar Yayın Grubu 2006/11 Ütopya... İdeal Kent s.71-73

<sup>32</sup> Üçer, Z. Aslı, Yılmaz, G. Gazi Üniversitesi Fen Bilimleri Dergisi. 'Kent Ütopyaları Kapsamında Konut Tipolojileri' S: 133-147 (2004)



**Resim 2- 39: Ron Herron'un Yürüyen Kenti**  
**Kaynak: Tasarım Dergisi 11Kasım 2006 Sayı:167**



**Resim2- 40: Peter Cook'un tasarladığı Devinen Kent**  
**Kaynak: <http://www.archigram.net/>(13Mayıs2007)**

Archigram'ın en gözde şehir tasarımı Ron Herron'un 1964'te karikatür çizimleri olarak tasarladığı Walking City (Yürüyen Şehir) dev ayakları olan konutların aynı birim olarak ele alındığı, sakinlerinin yaşamak istediği bir alan bulana kadar

yavaşça yürüyen bir şehirdir. Şehrin bu özelliği kentteki yerleşimciliği göçebe yapmakta ve oluşabilecek bir nükleer savaş sonrası için iyi bir tasarım sayılmaktadır. 1968'de Peter Cook'un tasarladığı Instant City (Devinen Kent), istenildiğinde bir sirk çadırı gibi kolayca sökülüp takılabilen ünitelerden oluşan bir yerden başka bir yere taşınabilen ütöpik kenttir.

#### 2.1.6.6. Archizoom:



**Resim2- 41: Archizoom'un Non-Stop City projesi**  
**Kaynak: <http://arttorrents.blogspot.com/2007/04/>**

İşlevsel olmayan yapılarda 1960'lara 'Aşırı Duyumcu' bir felsefeyle yaklaşan Floransalı gruptur. Post modern ve geç modernizm akımlarının ikisine de yakın bir çizgiyle yaptıkları tasarımlar arasında kent kapsamında çalışmaları da olmuştur. Grubu oluşturan üyeleri; Andrea Branzi, Paola Deganello, Gilberto Corretti ve Massimo Morrozi'dir. Non Stop City ( Bitmeyen Kent) 1970'lerde tasarladıkları kent ve kır yaşam alanlarının dünyanın her yerini eşit şekilde kapsamasını önermektedir. "Archizoom üyeleri süpermarketten özel olarak nefret ediyorlardı, süpermarket onlar için banal, yüzü olmayan tek işlevli bir mekandı. Grup Non Stop City'de yatay olarak aydınlatılmış tek işlevli, uçsuz ve bucaksız çok katlı bir yeraltı kentini

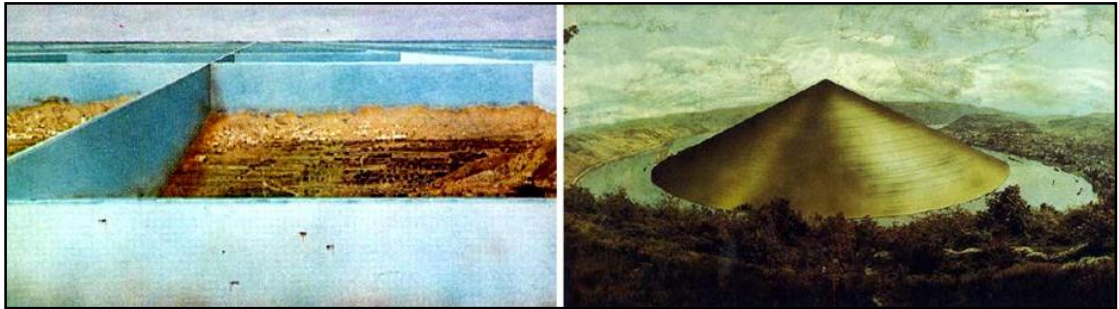


imgeliyordu, çok sayıda asansör kulesi kentten yukarıya, üzerini büyük bir cam kulenin örttüğü doğa koruma alanının bulunduğu yeryüzüne çıkıyordu.”<sup>33</sup>

Eşit düzen elde etme düşüncesiyle tasarladıkları kentte, su, kara parçası, kullanılan her şey eşit biçimde dağılmıştır. Amaçları zamanın koşullarına karşı bir tepkisel tasarım süreci yaratmaktır.

### 2.1.6.7. Süperstudio:

1966 yılında Adolfo Natalini ve Cristian Toraldo di Francia’la planlamada kuramsal araştırmalar yapmak üzere Floransa’da kurulmuş bir gruptur. 1972 yılına kadar Roberto Magris, Gian Piero Frassinelli, Alessandro Magris ve Alessandro Poli’nin katılmasıyla uluslar arası sergilere katılmaları, tasarım yarışmalarında yer almaları grup adına önemli bir etki yaratmıştır. 1969’da ‘Kesintisiz Anıt’ projesiyle adını duyuran grup modern çizgisiyle evrensel talebini var olan kentlerden Arizona çölünün dokunulmamış alanlarına kadar çok farklı yerlerde uygulamıştır.



**Resim 2-42: Süperstudio’un 2000 Tonluk Kenti/ Resim 2-43: Cono (Konik) Kent**

**Kaynak: Willey Ley, Galaxy Science Fiction Dergisi Haziran 1954 /35. sayı**

Superstudio 1971 yılında 12 ideal kenti içeren ve anti ütöpik yaklaşımın izlendiği bir seri üretti. Bu çalışmalarda modern şehirciliğin bazı karakteristik özelliklerine örn. inşaat yapılarının sanayileştirilmesine, bölgelere ayırmaya veya yeknesaklığa-dikkatler çekiliyor ve bu özelliklerin her biri kent örneğinde aşırı biçimlendirilmiş halde gösteriliyor. “2000 Tonluk Kent’te arazi, kare şeklinde hücrelerden oluşan sonsuz bir seriye açılıyor; adındaki 2000 ton, bu kusursuz dünyadan şüphe etme cesaretini gösterecek tüm farklı düşünen insanların başına yıkılacak olan ağır tavadır. Superstudio üyeleri ‘Vita Educazione Cerimonia Amore Morte’de (Yaşam Eğitim Tören Sevgi Ölüm ) (1972) modernle alay ederken yeni öğeler kullanıyorlar. Şimdi de son zamanlardaki göçebelik ve maddi bağlardan kurtuluş hayalleriyle alay ediyorlar: Çıplak aileler kartezyen bir çevrede yaşıyor ve artık çatıların, duvarların

<sup>33</sup> Eaton R.,Mimarist Mimari-Anti Ütopyalar 2005/4

veya özel konut giysilerinin sağladığı korumadan hoşlanmıyorlar, ama onun yerine bu enerji ve bilgiden oluşan, objelerin ve ışın olmadığı, iki boyutlu camlı kafesin her yerinde kamp yapmakta bütünüyle özgürler..”<sup>34</sup>

2000 Tonluk Kent, 4 bin metrekairelik bir alanı kapsayan birbirine kesişen ince ve uzun binalardan oluşmaktadır. Deniz seviyesinin üzerinde olan yapılar, küp şeklinde hücrelerdir. Her hücre dışarı ile sınırı olan karşılıklı iki duvardan oluşan, hava geçirgen sağlam opak malzemedir yapılmaktadır. Kuzey duvarı 3 boyutlu şekiller, sesler ve kokular vermektedir. Karşı duvarda yer alan koltuk, insan vücudunun tüm gereksinimlerini karşılamaktadır. Duvar kullanılmadığında tüm fonksiyonlarını karşılayan ekipmanlar yok olmaktadır. Yer kaplaması canlıların duyu parametrelerini yansıtacak bir simülâtörken, hücrelerin en önemli bölümü olan tavan sadece beyin dalgalarının alıcısıdır. Her bir hücre ev, içinde yaşayanların beyin dalgalarını elektronik bir cihazla, analiz ederek yapının üst kısmına göndermektedir. Denetleyici sistem hücrede yaşayanların, gereksinimlerini diğerleriyle karşılaştırarak bir eşitlik sağlar. Bu eşitlikçi yaşamda ölüm söz konusu değildir.

Düşlenen bazı şehirler insanların yaşayabileceği ortama sahip değildir fakat bedenlerin yerini animasyonlar yada düşünce güçleri almaktadır. 10 milyon adet beyinle yönetilen ‘Yarı Küre Kent’ de düşünce gücüyle ışığı enerjiye çeviren foto duyuşsal özellikteki ana beyinle yönetilmektedir. Şehrin yapıları Sarcophagi kristalinden yapıma, metalik kürelerdir. Ana beyinle bağlantılı olan Sarcophous kanla beslenip, kanalizasyon atıklarından toksinler ve yaşa bağlı hormonları emip beslenebilen ve böylece yeniden yapılanan bir sistemdir. Küre yapılar vücut sensorları sayesinde görme, duyma, tatma, koklama ve dokunma duyularına sahiptir. Tüm duyuları, duyuşsal verileri içeren odacık sıvısı ile denetlenmek üzere ana beyne gönderilmektedir. Tüm şehrin denetimini, ana beyinin odacıklarında bulunan bir sıvıyı su borularına benzer bir yapı ile elektronik algılayıcılar, bu besleyici kan ve odacık sıvısı arasında beyne iletilen bilgilerle sağlamaktadır.

Koklea Kenti, çapı 4,5 km olan bir devasa silindirdir. Şehrin en alt tabakası dünyanın merkezine kadar uzanmaktadır, bir tam tur 1 yılda bulunduğu yerde yavaşça dönerek tamamlamaktadır. Tamamen ekvator çizgisi üzerinde olan kent, her dönüşünde dünyanın yararlı madenlerini dışarıya çıkartmaktadır. Kentin hareketiyle oluşan türbülansın yarattığı enerji sayesinde, 10 bin yıllık enerjiyi barındırabilecek nükleer

---

<sup>34</sup> Eaton,R. (2003) Die İdeale Stadt, Nicolaische Verlagsbuchhandlung GmbH Berlin

istasyonu vardır. Tamamen bilgisayarla yönetilen kentin, bu enerji ile yetişen bitkileri tüm doğal ihtiyaçları sağlamaktadır. En alt tabakadan çıkarılan madeni kalıntılar en üst tabakaya çıkarılana kadar, kent yükseltilmektedir. Yükselirken genişleyen kent yeni alanlarda inşaat yapma imkanı sağlamaktadır. Bulunan her yeni boş araziye otomatik olarak kentten köprüler atılır. Yapılar çift sıra halinde dizilmiş dairesel hücrelerden oluşma evlerdir. Her bir hücresel evin tek açıklığı vardır, 3 duvarlı olan bu evler diğer komşu hücrelerine ortak duvarlarla bağlıdır. Yapıların ana malzemesi kentin bitkileridir. Kentin sabitliği korunarak sıcaklığı 25, nemi de %60'tır. Evleri ve yolları aydınlatan D dalga ışınları süzölmüş olarak kullanılmaktadır. Hücrede yaşayanların giysiye yada kullanılacak objelere ihtiyacı yok iken; kurallar ve zorunlulukları da yoktur çünkü, her birey yaşam hücresinde kendi DNA sarmalına göre bir ortama sahiptir bu sebeple kentin dışında bir yaşama ihtiyacı duymazlar.

'Sürekli Anıt' projelerinde toplumun değer yargılarına ve tüketim alışkanlıklarına karşı gösterdikleri tepkiyi, tüketilen ürünlerin bulunmadığı ızgara şeklinde tasarladıkları ortamlarla insanların eşitlik ideallerine yönelik alaycı bir yaklaşımda bulunurlar. Bu sonsuz ızgaralar aynı zamanda dönemin planlama tekniğine de birer göndermedir.

### **2.1.7. Şehirciliğin Yapısalığa Dönüşümü:**

1960'lardan 90'lara kadar ütöpic şehircilik yapıların özelliklerine göre şekillendirildi. 60'ların başında nüfusun artışından dolayı tasarlanan şehirlerde, yenilenebilen, sökülüp kolayca yer değiştirilen üniteli yapılar tasarlandı. Peter Cook'un Plug in City (Sök-Tak Kenti) gibi işlevsel olarak yenilenebilen, parçalanabilen kent tasarımlarına benzer verilebilecek bir diğer örnekte, Soleri'nin 1962 yılında tasarladığı Mesa City (İdeal Kent)'dir. Projesinde kentin teknolojik buluşlar devam ettiği sürece sürekli gelişen teknolojiye uygun olması için değişime uğrayabilecek, kente eklenebilen yada içindeki birimlerle mekansal olarak paylaştırılabilen yeni üniteler ilave edilecek kadar teknolojik unsurlar yer almaktaydı. Teknolojinin kentlere yansıtılması anlayışla üretilen kentlerde dış yüzey ve yaşam kurgusu değişmiştir. Çelik yapıların kullanıldığı kentlerde nüfus artışının yoğunluğu ölçekleriyle hissedilir olmuştur. Paul Maymont 1959 yılında tasarladığı Yüzer Kentini gemi gibi suyun üzerinde hareket edip başka yerlere gidebilir düşünmüştür. Salier'in Tripod ve Prader'in Çizgisel Kentinin tasarlanan yapılarında

toplu konut gibi planmış düşey yada yatay olarak birbirini takip eden yerleşimlerden oluşmaktadır. Her iki kentin konutsal bölümleri istenildiğinde bütün olarak çıkarılmaktadır.

1960'ların sonunda ve 70'lerin başında tasarlanan ütöpik kentlerde, hareketlilik ön plandadır. Bazı kentler bir yerden başka bir yere gidebilecek olarak tasarlanmış ama asıl hareketlilik konutların kapsül şeklinde tasarlanması ve onların konutlar içinde yer deęiřtirmesidir. Bu tür kentlere verilebilecek başlıca örnekler arasında, Ragnitz – Graz için Günther Domenig ve Eilfried Huth'ın tasarladığı bir projede taşıyıcı sistemlerin içine yerleştirilen hücreler, yerleşim alanlarıdır. Bu alanlar sakinleri tarafından ortaklaşa kullanılırlar. Kapsül üniteler üzerine Kenzo Tange, Kisho Kurokava'nın çalışmaları dięer tasarımcılara göre daha fazladır.<sup>35</sup>

Hayali kentler arasında kule gibi tasarlanmış kentler, buluttan esinlenerek tasarlanmış zincir gibi birbirine baęlı yapılar, farklı iklim şartlarına uyum saęlayan Jean Paul Jungman'ın tasarladığı Dyodon gibi kentler sadece, hayal edilen uzayda yaşamak için tasarlanmış ve bölgesel yerleşimlerin işlevine uygun tasarlanmış Liman Kenti gibi ütöpik kent tasarımları, 70'lerin sonuna kadar hayali kurguların tasarımları olarak tarihe geçmiştir. 1970'lerin ortalarına doęru kent tasarımları bilim kurgu dergilerine konu olmuştur. 80'li yıllarda ise; Lebbeus Woods gibi bilimkurgusal tasarımcıların oluşturduğu çizgi roman türevi yayınlarda tasarlanmış kentler olarak kağıtlardan, hikaye ve roman klasiklerine sonrasında da film dekorlarına, senaryolara taşınmıştır. Woods'un Hiyerarşik Kenti gibi tasarımları toplumsal temaları, yapılarına yansıtır nitelięe bürünür ve çizgi romanlarında yapılarına insanımsı kimlikler vermeye kadar ilerlemiştir.<sup>36</sup>

90'lı yıllarda ütopyacı mimarlık, tasarım, yeni bir kimlik oluşturmak üzere durgunlaşmıştır. 2000'li yıllara gelindiğinde bu kimlik arayışı sorgulama ve farklı yapıları yaratma çabası içine girer. 2004'te mekansal olarak imgeleşme, heykelimsi yapılar, bilgisayar ortamında kurgusal yapılanma gibi kriterlere kadar şehircilik anlayışından yapıların içindeki mekanlara ve objelere kadar küçülmüştür.<sup>37</sup>

---

<sup>35</sup> Akın,S.- Yürekli,F. Ütopyacı anlayışın 1960'larda gösterdiği deęişimler / itüdergisi/a cilt:5 Sayı:2 Say:143-155 Eylül 2006

<sup>36</sup> Woods,L., Architecture Association 1985 Origins London

<sup>37</sup> Tanyeli U., Similasyon Çaęında Mimarlık ve Woods , Boyut Yayınları Nisan 2000 İstanbul

## **ÜÇÜNCÜ BÖLÜM**

### 3. BÖLÜM: ÜTOPYA VE TASARIM SÜRECİ

#### 3.1.AKIMLARIN TETİKLEDİĞİ DEĞİŞİM:

Teknoloji modern dünyanın değişiminde en etkili araç olmuştur. Tasarımda gerçekleştirilmek istenen hayaller, düşünülür, üretilir, donatılır ve denetlenir hale gelebilmek için bazı süreçlerden geçmiştir. Üretilip sadece sergilenen yada kağıt üstünde sadece çizimleriyle kalan tasarımlar, fantezi dünyasına aittir. Ütopya fantezi dünyasına ait olan ve gerçekleştirilen tasarımların arasında çıkış noktası olmuştur. Yani her tasarımın kendine özgü değişim ve yenilenme için ütöpik bir hikayesi vardır. Örneğin Yunan toplumunun tanrıları için yarattıkları dev tapınaklar onların halkın üzerinde ne kadar etkili olduğunun göstergesi olmuştur. Değişimi doğanın biçimselliğinden etkilenerek ayakkabılar gibi günlük yaşamda kullanım ihtiyacı duyduğumuz giysilere yansıtılmışlardır. Değişim süreci daha sonraları sanatlarının her türlü bölümünde etkili olmuştur. Mekanik, liberal, teorik sanatlarda ve bilimsel çalışmalarda bunları görmekteyiz.

İnsanoğlu için yapmanın yolu doğanın, rüzgar, yağmur, sel, güneş ışınları gibi kendi enstrümanlarıyla yaptığı biçimselliği taklit etmek olmuştur. Taklit yeteneğimiz geliştikçe, bunları yapılarla yansıtmakta teknolojinin üretkenliğimize sağladığı yararlar görsel imgelere dönüşmüştür. Teknik yapılanma, yeni malzemelerin yapıma katılmasıyla büyük mekanların dış mekanlarla ilişkileri kesilmeden tasarlanmasında etkili oldu. Dünyanın insan kullanımlı bir merkeze dönüştürülmesi, kullanımların kendisinin aslında bir ihtiyaç olmaktan çıkıp teknoloji tarafından ve teknoloji için manipüle edilen ihtiyaçlar olduğunu düşündürür. Modern teknoloji var olan düzenin değişmesinde öncü olarak mimarlıkta 19. yüzyıldan başlayarak ideal yapılanma ve farklıyı yaratma çabasıyla tasarımlarda kendini göstermiştir. 1851'de Londra'da düzenlenen ilk uluslar arası sergi, Crystal Palace (Kristal Saray) bunun ilk örneğidir. Şeffaf bir zar içinde dış dünyadan ilgisini kesmeden, tümüyle kontrol edilebilen bir mekan yaratmak mimarlığın değişim sürecindeki ilklerinden olmuştur.<sup>38</sup>

---

<sup>38</sup> Korkmaz, T. –XXI Mimarlık Kültürü Dergisi Sayı :8/ 2001

### 3.1.1. Modernizm Ve Etkisi:

Modern mimarlık 19. yüzyılın sonunda, 20. yüzyılın tamamında üretim, tasarım kapsamında biçimsel ve farklı akımların yarattığı yapıların adıdır. Hemen hemen bütün akımların temelini oluşturan bir ideolojidir. 19. yüzyılın sonunda ele alınan bu kavram önceleri doğru tasarımları oluşturmak amacıyla belli başlı ilkelerle formüle edilmiştir. Bilim ve teknoloji ilerledikçe bu anlayışın yerini farklılaşma ve değişim üzerine yapılabilecek kuralları tam olarak ortadan kaldırmadan bir deneme ve modelleme sürecine geçilmiştir.

Endüstri çağının getirdiği bir diğer etkide malzeme ve tekniklerin kullanılmasındaki farklılıktır. Bir mimari eylem olarak düşünebileceğimiz malzemelerin, bina yapımı ve dekorundaki rolünü ilk kapsayan dökme demir olurken sonrasında sırayla çelik, cam, betonarme gibi malzemeler binaların önemli ünitelerinde kullanılmıştır. Teknolojinin binalar üzerindeki etkisi sadece malzeme çeşitliliği ile kalmamış binanın taşıyıcı sistemleri ve servis ünitelerini oluşturan asansör, havalandırma ve merkezi ısıtma sistemlerinin de kullanılması gözlenmiştir.

Modern mimarinin önemli isimleri bu yenilikleri ve malzeme çeşitliliğini kullanan ilkler olması sebebiyle, tasarım sürecindeki önemli halkaları oluşturmuşlardır. Örneğin “Bogardus dökme demir cephe panellerini, Le Baron Jenny çelik yapı strüktürünü, Elishe Graves ofis asansörünü, Paxton cam, çelik prefabrike yapımını, Pernet, Robert Maillart, Torroja Y. Miret betonarme strüktürünü, Fuller jeodezik kubbeyi, Matthew Nowicki asma germe sistemleri kullanmada öncü olmuşlardır.”<sup>39</sup>

Yapıların makine gibi görüldüğü bu çağda işlevsel ve teknolojik tasarımların yapısal olarak ele alınışı endüstriyel anlamda atılımların başlangıcı olmuştur. Le Corbusier ve Gropius gibi tasarımcılar binalarının yanı sıra endüstriyel ürünlerde tasarlamışlardır. Le Corbusier uçak, otomobil, gemi, sandalye gibi endüstriyel ürünler makineleşme estetik üzerine varılan önemli bir nokta olan tasarımların sahibidir. Gerçekçilik konusunda mimaride akıl yürütme ve tasarlama üzerine rasyonalist tutum ortaya çıkmıştır. O dönemde tasarım ve toplumsal ihtiyaçlar için çalışmalarda bulunan rasyonel grupların tasarımları günümüzde hala ilgi görmektedir. Modernizmin temelini Bauhaus(Yapım Evi) oluşturmaktadır. Walter Gropius'un 1919'da tasarımcıları ve mimarları bir araya getirip marangozluk, metal

---

<sup>39</sup> Tanyeli,U., Modern Mimarlık ,Eczacıbaşı Sanat Ansiklopedisi s:1286 Cilt:2 Yem Yayınları

işlemeciliği, renkli cam, dokuma, duvar resimleri, grafik tasarımı, sahne dekorasyonu ve seri üretim yapılabilecek objeleri toptan üreten bir okul açmıştır. Geçmişe dayalı tasarımlara ve sanatsal süslemelere önem verilen bu yaratıcı okulda, klasik ve gerçekçi tasarımlar 20. yüzyılın ilk yarısında büyük ses getirmiştir. Fonksiyon ve yararlılığın ütöpik kapsamda ilk ele alınışı tasarlanan sandalyeleridir. 1927’lerde okulun çalışmalarına mimarlık üzerine yapılan tasarımlarda eklenmiştir.

19. yüzyılda modernizm kapsamındaki mühendislik yapıları dikkat çekmektedir. İşlevsel ve dönemin yaratıcı yanını yansıtan öğelere sahip bu yapılar sergi binaları, tren garları, istasyonlar, borsa binaları, köprüler ve kulelerden oluşmaktadır. Bu yapıların tasarlanması ve inşa edilmesi üzerine kuralcı yaklaşımlar yüzünden yaşanan, teknik sorunlara mühendislik felsefesiyle çözümler bulunması sebebiyle 19. yüzyılın ikinci yarısında yapılmış olan yapıların genel adına mühendislik yapıları denilmiştir. 1750’lerde başlayan bu süreç, 1890’lara kadar uzanmaktadır. Dönemin en bilinen mühendislik yapısı da Eiffel’in tasarladığı Paris’teki (1887–89) Eiffel Kulesidir.

Endüstri devriminin getirdiği pratik yapı inşa etme ve zaman teknolojisinin el verdiği şekilde, üretim yapabilme durumunun hiçte estetik olmadığını düşünen William Morris yeni bir sanat akımını estetik kaideleri bozarak eskiden olduğu gibi zanaat geleneğine dönüşün etkili savunucusu olmuştur. Arts and Crafts akımı İngiltere’de başlamış ve endüstrileşmeyi kabullenmiş birçok ülkede de etkisini hissettirmiştir. Tarım alanındaki gelişmelerle başlayan akımı, tasarım alanında da kendini göstermiştir. Dönemin önemli yapıtı olan Philippe Webb’in William Morris için 1859 da tasarladığı Red House’dur .( Kırmızı Ev).

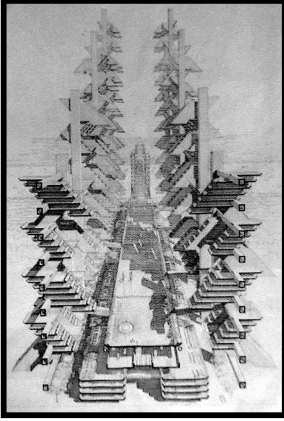
Chicago kentinin çevresinde yoğunlaşan kent merkezli tasarımlar, teknik açıdan farklılaşma göstermesi ile ilgi çekmiştir. Kentin tasarımcılarının çoğalması nedeniyle yapıtları üreten tasarımcılara Chicago Okulu mimarları denilmektedir. Tasarımcılar yaptıkları tasarımlardaki değişimle ses getirmişlerdir. Çelik yapı ve asansör gibi servis elemanlarını kullanmaya başlamışlardır. Gökdelen tasarımları da bu dönemin ürünüdür. 20. yüzyılın başında modernizm başlığı altında farklı etkilere sahip birçok akım üretilmiştir. Art Nouveau, Art Deco, De Stijl, Metabolizm, Dekonstrüktivizm, konstrüktivizm ve son olarak Post modernizm akımıyla yapı, tasarım ve üretim anlamında yenilikleri içeren süreçlerdir.<sup>40</sup>

---

<sup>40</sup> Arredamento Mimarlık, Modern Mimarlığın Öncüleri Dizisi 3 Walter Gropius ve Bauhaus , Boyut Yayınları Haziran 2002 İstanbul



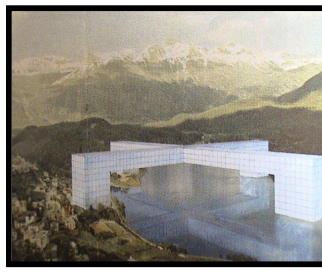
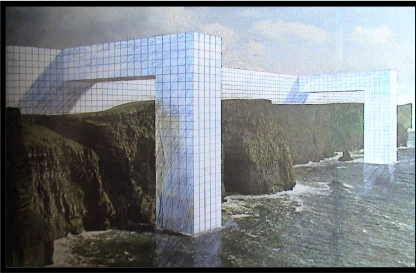
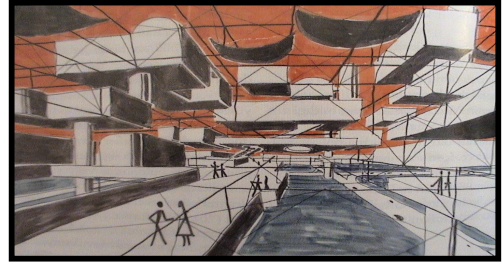
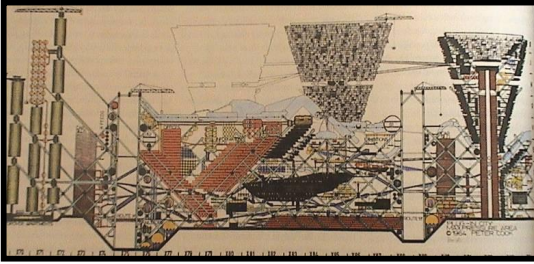
### 3.1.2. Tasarımda Avangart (Öncü) Bakış:



Resim 3-1: Paul Rudolph'un Manhattan otoyolu için perspektifi 1967-72

Tasarımda öncülük, liderlik, devrimcilik gibi özellikler taşıyan yönelimlere avangart tasarım denir. Avangartlık modern dünyada sanatsal ya da mimari, özellikleri taşıyan olgularda oynusu yaklaşımlarla özgür tasarımlar yapabilmektir. 1890 ve 1970 yılları arasında yönelimlerini gördüğümüz kavramın Rönesans'ın başından itibaren değişimi arayan bir sürecin içinde, radikal tasarımlarla karşımıza çıkmıştır.

19. yüzyılın başından itibaren hiçbir akıma bağlı kalmaksızın sergilenen, kültürel temeli olmayan özgün tasarımlardır. 19. yüzyıldan 20. yüzyıla geçişte sadece deneysel çalışmalar olarak bakılan eserler, 20. yüzyılın başından 70'lere kadar yeni yaklaşımlar olarak adlandırılmış, her oluşum üzerine bir iddia ile ısrar edilen bir tavırla geçerlilik, doğruluk, anlamlı olma gibi arayışlar içinde gerçekleştirilmiştir. Tasarımlar kağıt üzerindeki gerçekleştirilmesi olası olmayan, ütopyk vizyonlu olsa da sergilerde ve grupların kendi düşüncelerini kimikleştirmelerinde etkili simgeler haline gelmişlerdir.



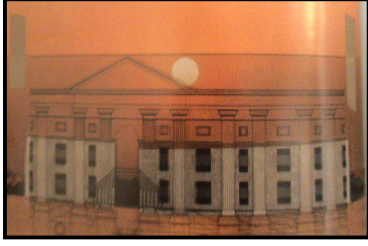
Resim 3-2: Peter Cook (Archigram grubundan) 'Plug in City' - Teknolojik görünümlü kent 1962-64

Resim 3-3: Yona Friedman'ın 'Spatial City' (mekasal kenti) 1958-59

Resim3-4: Süperstudio Alp göllerinde 'Sürekli Amt' 1969

Resim 3-5: Friedrich St. Florian 'Himmelbett' Gök Yatağı 1974

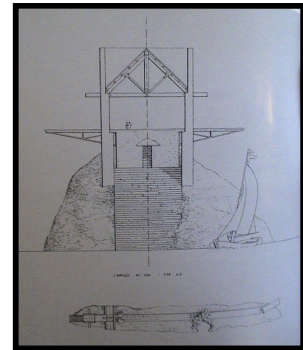
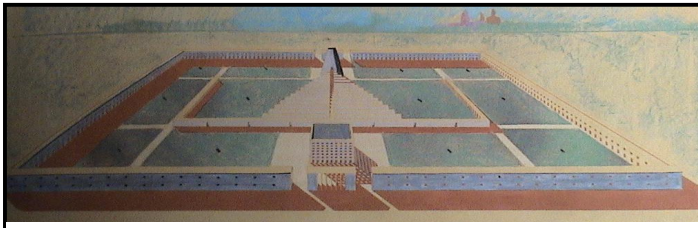
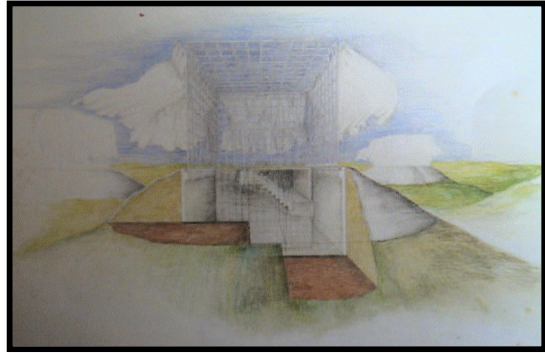
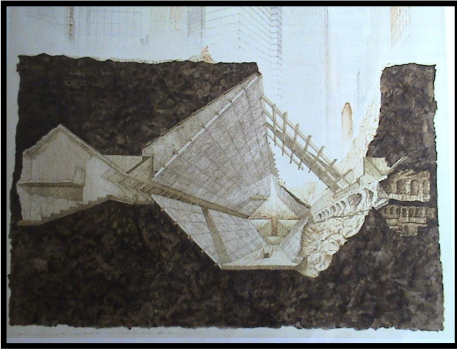
Kaynak: Arredamento Mimarlık Dergisi Sayı.01/2001



**Resim 3-6: Alessandro Mendini 'Konut' cephe çizimi –taş baskı-**

20. yüzyılın başında avangart mimarlık, oluşum etkilerini kaybederek, yaratılmış olanların üzerine kenetlenmiş, eklenmiş tasarımlarla kendilerini gösterirler. Yani 100–150 yıllık kullanılan tasarımsal ölçütler daha iyi ve doğru oluşturulacakları iddia edilerek yerlerine daha işlevsel, ekonomik, verimli, hızlı, bilimsel, rasyonel, evrensel olabilecek tasarımlar

getirmeyi savundular. Modernist akımın benimsediği avangart tasarımlar modern mimarlığın bazı isimlerini fikirsel olarak birbirine karşıt kılmıştır. Giedion ile Robert Venturi bu karşıt isimlerdendir. Giedion; öncüler tarafından fethedilmiş ve gidilmesi tarihsel olarak zorunluda olsa hala gidilecek yer vardır anlayışıyla tasarımları değerlendirilir fakat, tarihsel süreçlerin takibi herhangi bir deneysel tasarımı (avangart yaklaşımı) gereksiz kılmaktan öte önemsizleştirir. Çünkü bu yaklaşım tam anlamıyla bir ütopyadır. Diğer açıdan Venturi'de deneyselliğe gerek olmadığını düşünmektedir, fakat alışlagelmiş tasarımların yarattığı bir dünyada, tarihsel süreçte yaratılmış olan imgeler ve ikonların yeterliliği olduğunu ve dolayısıyla avangart yaklaşımlara gerek olmadığını düşünmektedir.<sup>41</sup>



**Resim3-7: Gaetano Pesce nin Yalnızlık Kilisesi resmi 1974-77**

**Resim 3-8: Raimund Abraham'ın Perdeli Evi 1972**

**Resim3-9: Aldo Rossi'nin San Kataldo Mezarlığı resmi 1971-84**

**Resim3-10: Leon Krier'in Rita için Ev isimli projesi 1969-74**

**Kaynak: Arredamento Mimarlık Dergisi Sayı:01/2001**

<sup>41</sup> Tanju, B. "Avangart Hemen Şimdi" Arredamento Mimarlık Sayı:01/2001

Erzen, J.N "Avant Garde Sanat" Eczacıbaşı Sanat Ansiklopedisi Cilt:1 s: 164

Avangart yaklaşımlar ütopyanın, simgesi olmuş 60 ve 70'lerin radikal tasarım grupları tarafından yaratılan kentsel, yapısal ve grafiksel görselliktir. Oluşturulan her tasarım bir tür eylem ve moda niteliği taşımıştır. Her tasarım ispat özelliği taşıdığı için ütopyanın 70'li yıllardan sonraki şekillenmesinde etkili olmuştur.

### 3.1.3. Tasarımda Organik Değişim:

Organik mimarlık tasarımda, doğadaki organizmaların mekan için şekilciliğinden yararlanılan mimaridir. Tasarlanan her olgunun ilişki içinde olması, mekan ve tasarımın bir bütün gibi algılanması amacı vardır. Organik mimarlığın savunucusu Wright; yapıda kullanılan alanların iyi değerlendirilmesini ve boş alanların en aza indirilmesinin önemini belirtmiştir. İnsanlar için yapılan mekanlarda kullanılan elemanların bir bütüne ait olduğu ve mekanla içindekiler arasındaki ilişkide bütünden ayrışılmaması gerektiğini ifade etmiştir. Wright, tasarımlarında bütünlüğü mekanı odalara bölmeden zemin ve duvar elemanlarıyla ayrıştırma yaparak yapının tamamının tek bir mekan olarak algılanmasını sağlamıştır. Organik mimarlığa örnek olacak yapıları arasından Chicagodaki Robie Evi ve Kauffman Evi yapı bir bütün olarak algıladığımız tasarımlardır.



Resim3-11: Wright'ın Robie Evi -1909  
Kaynak: www.galinsky.com 02Haziran2007



Resim3-12: Wright'ın Kauffmann (Şelale) Evi -1936  
Kaynak: www.bluffton.edu 02Haziran2007



Resim 3-13: Erich Mendelson'ın Einstein  
Kulesi 1920  
Kaynak: www.greatbuildings.com



Resim 3-14: Erich Mendelson'ın Cleveland  
Sinagogu  
Kaynak: www.arkinetia.com 02Haziran2007

Bir başka organik tasarımcı Erich Mendelsohn'un tasarlamış olduğu Einstein Kulesiyle, Cleveland Sinagogunda, binaların inşa edildiği bölgeye uygun tasarımlardır. Yer aldığı arazinin eğrilerine göre biçimlendirilmiş toprakla bütünleşen görüntüleri vardır.

Organik mimarlık doğal malzemelerin, renk, biçim ve yalınlıkla işlevsel olarak ele alındığı bir yaklaşımdır. Tasarımcıların, endüstri çağının getirdiği düzensiz ve karmaşık oluşumlara karşı bulunan doğanın yapısıyla paralel çözümleyici, duyarlı yaklaşımları binaların böylesine etkileyici olmasını sağlamıştır.<sup>42</sup>

### **3.1.4. Dışavurumculuk:**

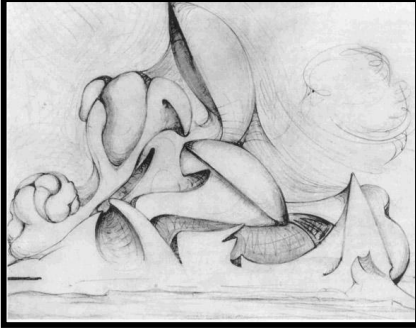
19. yüzyılın başından itibaren endüstrileşme ve modernleşme olgusuna karşı Avrupalı mimarların verdiği, yapısal tasarımlardaki tepkidir. 20. yüzyılın ortalarına doğru özelliğini yitirmiş bu anlayış Almanya ve Hollanda'da kendini göstermiştir. Mimarlıkta dışavurumculuğu bir dil gibi algılayan tasarımcılar yapıtlarında endüstrinin getirdiği olanaklara sırtını dönen ve önemsemeyen bir üslup yaratmışlardır. Amaçları, bazı toplumsal sorunlara çözüm getirmek yerine yeni ve özgür bir üslup oluşturmaktır. Tüm çabalara rağmen tasarımların gerçekleştirilme imkanı olmamıştır.

Dışavurumculuğun simgesini oluşturan cam, aynı zamanda saydamlık, berraklık ve arınmışlığında simgesi olmuştur. İlk örnek olarak, Bruno Taut'un 1914'te Werkbund Sergisi için tasarladığı Scheerbant'ta malzeme olarak cam kullanılmıştır. Savaşın etkisinde olan Almanya için "bu eser bütünlüğü ve ahengi kaybolan bir dünyada, ışığı, rengi, müziği ve sözü birleştiren sığınakları simgeliyordu."<sup>43</sup> Camın etkisini aslında kristalde bütünleştiren dışavurumcular, camın olumlu etkilerini umursamadan kırılğan, belirsiz ve tekinsizliğini kendi sembolleri haline getirmiştir. Yapı malzemeleriyle birlikte inşaatta kullanıldığında saydamlık ve ışığını yitiren kristaller sadece yüzeyindeki açılı ve sertliğiyle tasarımcılara oluşturabilecekleri şekilselliği vermiştir. 1920'lerde Bruno Taut tarafından örgütlenen 'Cam Zincir' grubunun eskizleri dışavurumcu mimariyi daha fazla gözler önüne sermektedir. Çünkü savaş sonrasında yaşanan ekonomik bunalım inşaat sektörünü de etkilemiştir. Yapılan tüm tasarımlar taslak olarak kalmıştır. 1925'lerde dışavurumcu yaklaşım, maniyerist düşünceye dönüşmüştür. Bu olgularla sivri köşeler, taçlandırılmış binalar, düşey

<sup>42</sup> Erenler, E. "Organik Mimarlık" Eczacıbaşı Sanat Ansiklopedisi Cilt:3 s: 1382

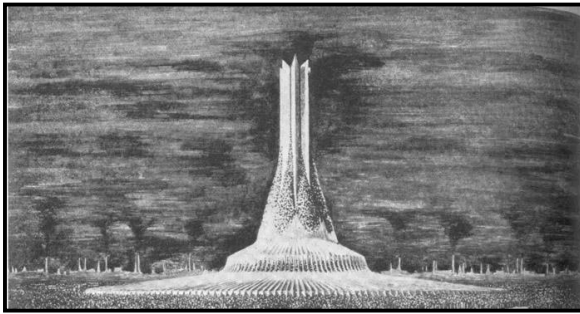
<sup>43</sup> Bilgin, İ., "Über Die Tekke-Architecture Des 13 sayfa: 183-190 Budapeşte 1978

vurgular daha dengeli bir üslupta yaratılmıştır. Dışavurumcular kristalin sivri, sert ve köşeli halinden etkilenecek tasarımlar yapmıştır. Kristal taklidi yapılar tasarlayan Pöelzig, Hermenn Finsterlin, Max Taut, Scharoun ve Otto Bartning projelerindeki cephe çalışmalarında, iç mekan kurgularında, sert, sivri, amorf şekiller kullanmıştır.

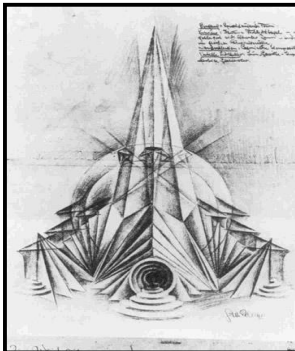


**Resim 3-15: Hermann Finsterlin'in Şekilsel Kompozisyonu**  
Kaynak:<http://www.wikipedia.com>  
09Nisan2007

Dışavurumculuk oldukça geniş bir kapsama sahip olan sanatsal bir kavramdır. Sanatın mimarlık, heykel, müzik, dans, edebiyat ve tiyatro kollarında etkisi görülmüştür. Onu yoğun olarak hissettiğimiz sanat kolu resimdir. Resmin dışavurumcu yaklaşımından ilham alan tasarımcılar mimari tasarımda da kullanılabileceğini düşünmüşlerdir. Gelecekçilik ilkeleriyle, paralel giden bu sanat akımı, teknolojinin gelişmesiyle modernizmin içinde yerini almıştır. Dışavurumculuk, sadece Hollandalılar ve Almanlar tarafından benimsendiği için tasarımlar bu iki medeniyetten çıkan sanatçılar tarafından oluşturulmuştur. Çevreden görülen şekiller, eskizin yapım aşamasındaki ruh haliyle bütünleşince ortaya, benzeri bulunmayacak tasarımlar çıkmıştır. Hermann Finsterlin'in ev tasarımları da bu akıma dahildir.



**Resim 3-16: Luckhardt'ın Dini ikonu**  
Kaynak:<http://www.britanica.com> 09Nisan2007



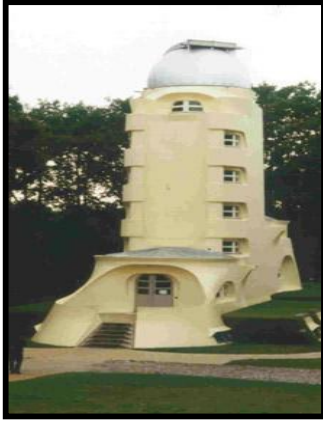
**Resim 3-17: Johannes Molzahn'un Katedral tasarımı**  
Kaynak:<http://www.expresyonism.com> 09Nisan2007

Akımın doğadan aldığı etkilerin yanında mistik duygularında etkisi vardır. Bazı mimarlar oluşturdukları yapıların ışığı nasıl yansıtacağını bile bu duygu yoğunluğuyla düşünmüşlerdir. Yapıların üzerine yansıyan ışık yüceliğin,

muhteşemliğin simgesi olmuştur. Dini yapılarda dışavurumculuk ön planda iken dönemin yapıları arasında büyük farklılıklar yaratmaktadır. Alışılmış gösterişli, yüksek kubbeli yada Gotik üsluplu dini yapıların yerine, yine Gotik üsluba yakın ama kristalin sert, sivri yüzeylerinin tasarımcıya yansıdığı halidir.<sup>44</sup>

<sup>44</sup> Whyte, L.B; The Crystal Chain Letters Architectural Fantasies by Bruno Taut and His Cambridges, Mass Mit Pres, 1985

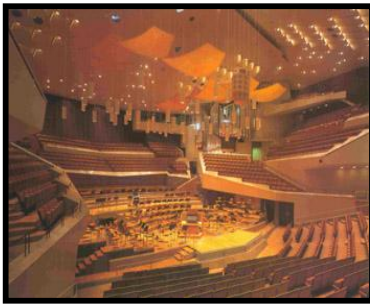
Rudolf Steiner dini yapılarda dışavurumculuk üzerine, bir ideoloji geliştirmiştir. Ve teorisini geliştirmek üzere bir araştırma merkezi kurmuştur. Bu kurumun dışavurumcu yapısı döneminde tasarımcının istediği etkiyi yaratmıştır. Erich Mendelsohn dışavurumculuk da en etkili mimarlardan olmakla birlikte, yaratıcı fikirleri dışavurumcu mimarlığın genel özelliklerini oluşturan yapılarında sergilemiştir ve arkasından giden mimarlar onu bir ekol olarak benimsemişlerdir. Frank L. Wright'ın yapıtlarına ve tasarımcı ruhuna hayran olan Erich Mendelsohn'un, Einstein Tower (Einstein Kulesi) en ünlü projesidir. Tasarımında dinamik akıcı ve anlamlı bir duruş vardır. Binanın girişindeki dinamizm ve akıcılık



**Resim 3-18: Erich Mendelsohn'un Einstein Kulesi**

insanın kollarını açmış misafirperver ifadesine benzetilmektedir. Belki de, onun mistik yaklaşımı da budur. Mendelsohn'un dışavurumcu tavrı daha öğrenci iken yaptığı eskizlerde açığa çıkmıştır. Eskizlerinde teknoloji ve tasarımı bütünleştirmiştir. Cam, çelik ve betonu mekanik bir ifadeyle kullanmak istemiştir.

Dönemin diğer bir tasarımcısı olan Hans Scharoun, tasarımlarında renklere önem vermiştir. Tasarımdaki renk, parlaklık ve canlılığın simgesidir. Fazla sayıda tasarımı olmasına rağmen 1. Dünya savaşının ekonomiyi kötü



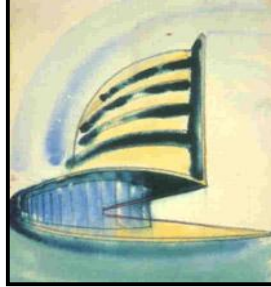
**Resim 3-19: Hans Scharoun'un Orkestra Binası**  
Kaynak: <http://www.britanica.com>  
09Nisan2007

etkilemesi nedeniyle, onları inşa edememiştir. Bu nedenle eskizlerini gerçekleştirememiş o kadar çok tasarımcı vardır ki; Bruno Taut'un deyişiyle onlar mecburen 'Paper Architects' (Eskiz Mimarları) olarak bu akımın savunucuları olmuşlardır. Scharoun'un ilk yapıtı olan Berlin (Philarmonie) Orkestra Binası tasarımında, renklerinin dinamik etkisini görmekteyiz. Yapıda, akımın popüler malzemelerinden olan cam ve çelik kullanılmıştır. Teknolojinin hissedildiği yapılar imza atan iki önemli mimar daha vardır; Bruno Taut ve Hans Poelzig. Yapılarına ilk bakıldığı anda akımın ağırlığı hissedilmektedir. Max Berg güçlendirilmiş kubbesiyle önemli bir etki yarattığı yapısında, Rudolf Steiner'in yapılarında da olduğu gibi betonarme

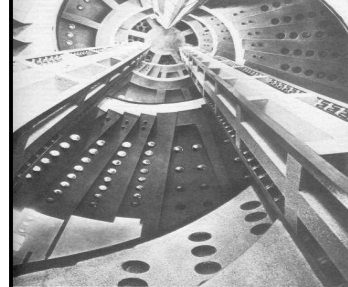
teknikini kullanmıştır. Rudolf Steiner akıcı, dramatik etkiyi sabahları ve akşamüstleri binalarına giren güneş ışığının yansımalarıyla yaratmıştır. Akımdaki dramatik etki ve fantezi tasarımları Herman Finsterlin ve Bernhard Hoetger'in elinden çıkmıştır. Bernhard Hoetger'in tasarladığı Haus Atlantis (Atlantis Evi) merdivenleri ile fantastik etkiyi göstermektedir. Ama Hermann Finsterlin'e hiç benzememektedir.



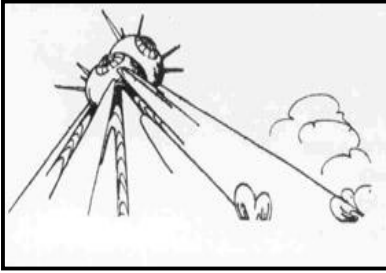
**Resim3-20/21/22: Erich Mendelsohn'un U-Bahn istasyon eskizi**



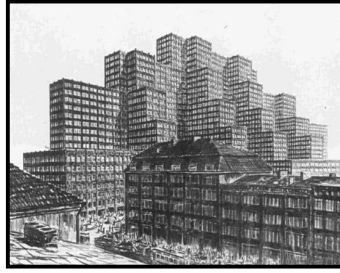
**Hans Scharoun'un Suluova eskizi**



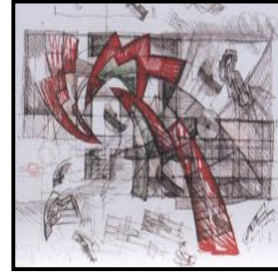
**Bernhard Hoetger Atlantis Evi merdiveni**



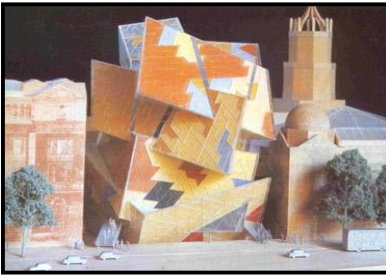
**Resim3-23/24/25: Hermann Finsterlin Gök Evi**



**Hans Poelzig Ofis binaları Hamburg**



**Zvi Hecker Okul Binası Skeci**



**Resim 3-26/27: Daniel Libeskind Victoria müzesi**



**Jorn Utzon Sidney Opera Binası**



**Resim3-28: F.GehryDutch Ulusal Ofisi**  
Kaynak:<http://britanica.com>

1905–20 yılları arasında etkili olan akımın belirtilerini tam 80 yıl sonra gösterişli yapılarda görmekteyiz. Örneğin; Jorn Utzon ve Daniel Libeskind'in tasarladığı Victoria Müzesi, Albert'in tasarladığı Sidney Opera Binası, her ikisinde akımın yapısal sembolleri olan ışık, form ve dinamik etkiyi taşımaktadır. Akımın özelliklerini günümüz yapılarında görebildiğimiz mimarlar; renkli ve dinamik tasarımlar üzerine Frank Gehry, Daniel Libeskind ve Jorn Utzon'dur. Tasarımlarda akıcılığı yansıtan mimarlarsa; Frank L. Wright ve Le Corbusier'dir. Sadece ışığı yansıtan mimarlarsa, Mies Van der Rohe ve Bruno Taut'tur.

Mikroskop altında incelenen çeşitli hücre biçimlerinden esinlenerek tasarımların gerçekleştirildiği mimari yaklaşım biyomorfiktir. Bu üslubu kullanan mimar Alman Hermann Finsterlin'dir. Tasarımlarındaki hücresel şekilleri yansıttığı yaklaşık 500 adet projesi vardır. Bunlar arasında en gözde olan Konser Evidir(1919). Biçimsel yaklaşımlarında, dik açıyı tabuta benzettiği için asla kullanmamış olması nedeniyle, amorf şekillere yönelmiştir.

Binanın içindeki farklı eylemleri sınırlayan mekanların binaların dış görünüşüne yansıtılmasını savunan dışavurumcu mimarlık ilkesi organımsı dışavurumculuktur. Akademik mimarlığın getirdiği kuralcı yaklaşımlardan uzaklaşmayı amaçlayan Glass Chain (Cam Zincir) grubu bu mimarlık sürecine de yön vermiştir. B.Taut ve Hermann Finsterlin'in ütöpik projelerinden etkilenen Hugo Haring organımsı mimarlığın ilkelerini 'Wege zur Form' (Biçimin Yolları) adlı makalesinde ifade etmiştir. Haring, Garkau'da inşa edilen çiftlikte makalede belirtilen ilkeleri uygulamıştır. Bu ilkelere göre içindeki eylemlerin ve gereksinmelerin dış biçimi belirlemesi gerekmektedir. Binanın işlevine göre tasarlama bu mimari üslup için geçerlidir. Fakat 20. yüzyılın getirdiği değişkenlik hızını etkileyen işlevlerin ve gereksinmelerin de sürekli değişmesi bu akımı olumsuz yönde etkilemiştir.<sup>45</sup>

### **3.1.5. Belirsiz Ütopya:**

Bakıldığında önemli bir an için üzeri hazırlanmış pasta süslemelerini andıran ve netür bir kalıpla şekillendirildiğini düşündüren yapılar aslında, yaratıcıları tarafından görselliğin ön planda olduğu içsel bir istekle kendi elleriyle şekillendirilerek inşa edilmişlerdir. Fantezi tasarımların abartılı kıvrımlara sahip, dev çiçek motifleriyle bezenmiş, kimi yerlerinde kayaların keskin hatlarının özellikle vurgulandığı heykelimsi yapılar olduğunu ifade edebiliriz. Yapının yapım amacında, yapan kişinin isminin ölümsüzleşmesi ve hayal ettiği bir şeyin yapıyı görenler tarafından da algılanması vardır. Yapının dış görünüşü iç görünüşüne göre, dış dünya ile daha bağlantılı olduğu için amaç cephede oluşturulan görselle bütünlüştür.

Taş yapılarıdaki heykelimsi görselliğin dışında, belirsiz ütopya olarak adlandırabileceğimiz 1970'lerde yazılmış şiir kitaplarının kapaklarını ve iç sayfalarını süsleyen hayali çizimlerde vardır. Genellikle kent çizimleri olarak karşımıza çıkan bu tür ütöpik resimler, gelecekte insanların yaşayacağı yapıları

---

<sup>45</sup> Sharp, D. Modern Architecture and Expressionism , London Longman 1966

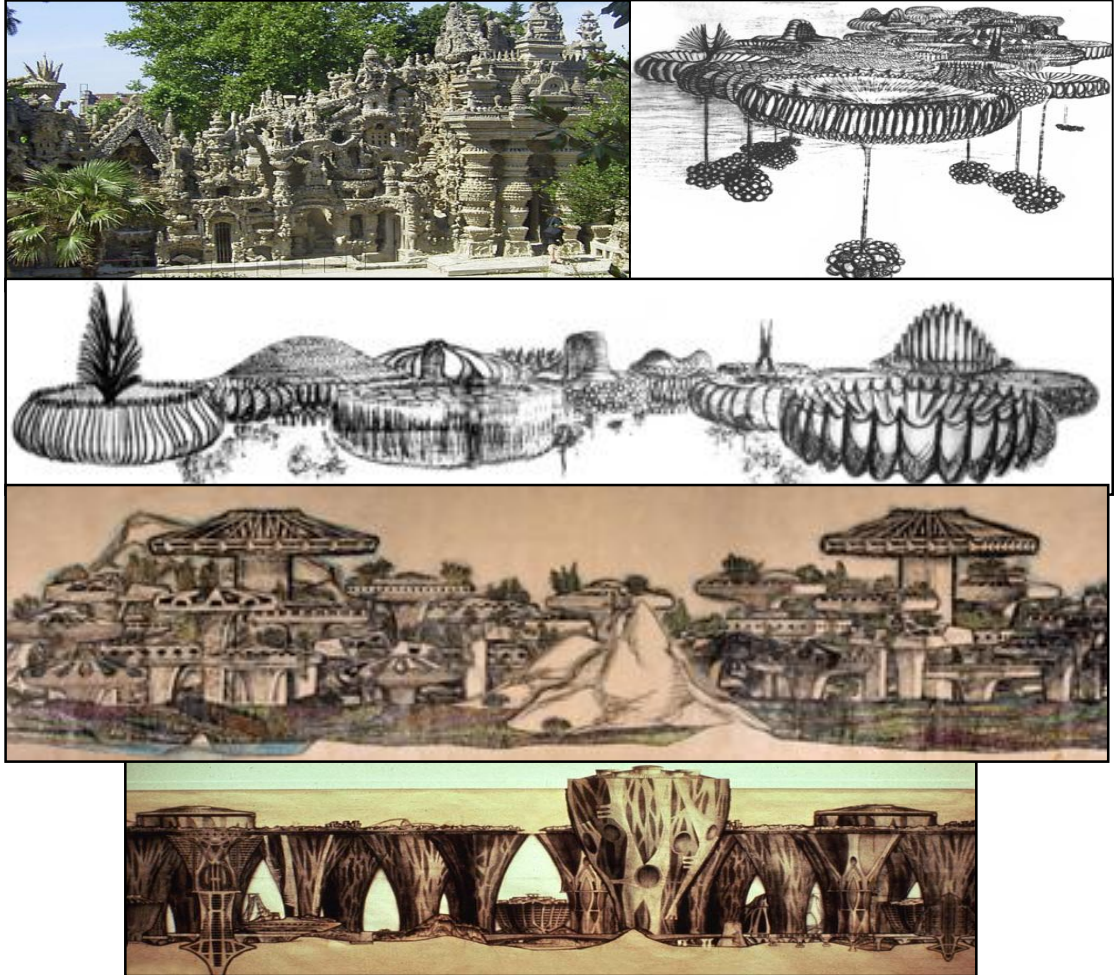


şekillendirmiştir. 1972 Italo Calvinon'un yazdığı romanda 'Görünmez Şehirler' olarak adlandırdığı şiir bölümlerine rastlanmaktadır. Bu şiirlerde konu alınmış Marco Polo'nun Kublai Khan ile yaptığı projeleri resimlerde de tasvir edilmektedir. Post modern edebiyatın bir kolu sayılabilecek bu yöntemde dönemin hayali şehirleri post modern mimarlıkta olduğu gibi eskinin değiştirilip yeni görümlü yapılara çevrilmesi ifade edilmiştir. Şehirlerdeki antik yapıların yüzeylelerinin cam ile kaplanması ve her bir mimari akımın özelliklerini taşır nitelikteki bina parçalarını bir yap boz bulmacası gibi parça parça kullanıp, her bir akımın birleşiminden yeni bir mimari üslup çıkarma amaçları ifade edilmektedir.

Kristalize ve organik yapılarda sadece tasarlanıp inşa edilmemiş olsalar da mimarinin dışavurumcu akımının bir parçası sayılmaktadırlar. Birinci Dünya savaşının başlangıcından sonlarına kadar sanatçılar, mimarlar Alman ve Rus sosyalist hareketliliğinde projelerini inşa edemediler, ama ufak bir komisyon kurup her biri kendine özgü el yeteneği ile taslaklar çizip, yazılar hazırladılar. Bu hareketliliği 24 Kasım 1919'da seçtiği tasarımcılara ortak bir mektup göndererek Bruno Taut başlatmıştır. Taut'un mektubu gönderdiği kişiler; Carl Krayl, Paul Gösch, Hans Scharoun, Walter Gropius, Adolf Behne, Jakobus Göttel, Hans Hansen, Wenzel August Hablik, Max Taut, Wilhelm Brückmann, Hermann Finsterlin, Wassili ve Hans Luckhardt'tır. Mektubun amacı kendilerine özgü tasarımların yer aldığı yeni bir akım oluşturmaktır. Bazı tasarımcılar mimari üsluplu taslak hazırlarken, bazıları grafik sanatına yönelmiştir, bazıları ise sadece yazılarıyla Taut'u desteklemiştir. Tüm bu kişisel çalışmaların sonucunda Aralık 1920'de çalışmalara Alfred Brust'ın katılmasıyla Kristal Zincir grubu kurulmuştur. Bu çalışmalar zamanla ütopya ve görsellik üzerine yoğunlaşmıştır. Bina yapımında kullanılan tekniklerin gelişmesi ve yeni malzemelerin kullanılması gerçeklik kavramının, ütöpik vizyonda kaybolmasına kadar ilerlemiştir. Dışavurumculuğun ilham malzemesi olan camın şekillendirilmiş yada kristal hali taslakların çoğunda kristal benzeri yapılarla karşımıza çıkmıştır. Camsı fanteziler yıkılmakta olan yada bir yanı inşa edilmemiş yapıların, kule gibi yükseltelerin, insanı etkileyecek ihtişamda şekillendirilmiş simetrik yapıların çizilmesini sağlamıştır. Akımın 1920'lerdeki katılımcısı Hermann Finsterlin gibi tasarımcılar sadece kristalin şeklinden etkilenip doğadaki birçok nesneden yararlanarak ev tasarımları yapmıştır. Renkli tomurcukların, mantarların, kabuklu canlıların, sualtı yaratıklarının ve benzerlerinin şekilleri tasarımcının ütöpik tasarımlı evlerin dönüşmesi yine aynı akımın kapsamındadır. Genellikle tasarlanan yapıların iç

mekanları dış görünümlü organik şekillerin devamı olduğu için taş, cam, beton, plastik ve kumaş gibi malzemeler kullanılacak şekilde tasarlanmıştır. Çoğu inşa edilseydi geniş hacimli, çok amaçlı mekanların bölümlendirildiği, esnek tasarımlar olacaktır.

Ütopik tasarımlar 1970’lerde fantezi çizimleri olarak ele alındığında, geçmişte atıfta bulunarak geleceğin yapılarını resmetmişlerdir. Geçmişte kullanılan farklı stillerin kolonları, tonozları, kemerleri, taş duvarlar, ufak makine parçalarına benzer şekiller, tapınak benzeri yapılar, doğu kültürünü yansıtan vaha görüntüleri tasarımların değişmez parçaları olmuştur.1980’li yıllarda kristalize yapılar, Frank L. Wright, Bruce Goff, Gordon Bunshaft ve Walter Netsch’in tasarımlarıyla yeni bir arayış kazanmıştır. Cam piramitlerin, jeodezik yapıların, binaların cephelerindeki farklı dalga hareketleri, akımın yeni yüzü olmuştur.<sup>46</sup>



Resim3- 29: Ferdinant Cheval –ideal saray-- Kaynak: [www.eng.wikipedia.org](http://www.eng.wikipedia.org)

Resim3-30/31:William Katavolos,Kimyasal Şehir 1960 --Kaynak: [www.bombsite.com](http://www.bombsite.com)

Resim 3-32/33: Paolo Soleri Mesa City 1950-- Kaynak: [www.domusweb.it](http://www.domusweb.it)

<sup>46</sup> Thamsen, W.Christian , Visionary Architecture, ‘From Babylon to Virtual Reality’ Munich-Newyork 1994 ‘ The Architecture of Dreams’ s. 69

### 2.1.6.Kinetik Tasarımlar:

Gelişen teknoloji ve ekonomik değerlere rağmen, toplumun değişen genel ihtiyaçlarının yeteri kadar tasarım anlamında karşılanmadığını düşünen tasarımcıların, 1960'lardaki mekansal ifadelerinin genel adıdır. Teknolojinin hızına yetişmek üzere bir ifade niteliği taşıyan kinetik mimarlık, değişme ve yenilenme sürecinde oluşturulmuş yapıların tamamlandıktan sonra da tekrar yenilenme ve genişletme düşüncesiyle bitmemiş gibi algılanmasını yansıtmıştır. Bu anlayışın verdiği güvenle tasarımlardaki biçimlenme; büyütülüp, küçültülebilir yapılar oluşturmaya, yeni inşaat teknikleriyle taşıyıcı sistemlerin taşıma tekniklerinde değişime, yeni malzemelerin yapımda kullanılmasına, bina ekonomisi ve teknolojinin kullanım detaylarındaki incelikleriyle bağlantılı olmuştur. Tasarımı yapılara uyarlarken makinelerin gücünden yararlanma, programlama tekniğiyle bilgisayar teknolojisinden yararlanma değişim algısına büyük ölçüde katkı sağlamıştır.



**Resim 3- 34: Warren Chalk- Kapsül Ev**  
Kaynak:www.archigram.com

Günümüzde kinetik mimarlığın etkilerini kullandığımız yapı biçimlerinde görmekteyiz. Örneğin panjurlar, gölgelikler, sürme ve asma kapılar, hareketli pencereler, asansörler, yürüyen merdivenler, açılır kapanır çatılar, döner restoran ve manzara kuleleri, hareketli köprüler, mobil evler, otomatik kapılar, pnömomatik yapılar, döner sahneler, kendiliğinden kurulan çadırlar, hareketli bölmeler, hareketli oturma sıraları, kapanınca dolap olan üniteler kinetik mimarlığın ürünleridir.

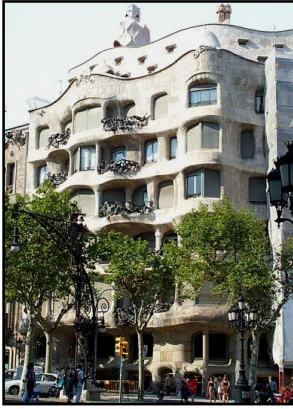
Kinetik mimarlığın örnekleri olabilecek sadece proje düzeyinde kalmış çalışmalardan;

Gropius'un 1927'deki Total Theatre (Tümel Tiyatro) projesi, Nervi'nin 1934'teki Döner Ev projesi, Archigram grubundan 1964–66 yılında tasarlanan Plug in City (Birim Kent) adlı mega strüktür projesi, aynı gruptan Warren Chalk'un Capsule Homes (Kapsül Evler) projesi günümüzde hala tasarım üzerinde etkili yer tutmaktadır.<sup>47</sup>

<sup>47</sup> Balkan E., Kinetik Mimarlık Eczacıbaşı Sanat Ansiklopedisi Cilt 2 Sayfa 1015 Ankara

### 3.1.7. Tasarım Ve Fantazi:

Şaşırtıcı, sıra dışı çevresiyle bütünleşmeyen yapısal özellikleriyle farklılıklar gösteren, alışılmış malzemelerden ve biçimlerden oluşmayan yapıların genel adına fantezi yapıları denir. Mimari kaidelerin, kuralların kabul edilmiş tüm yargıların dışına çıkan, aykırı bir akımdır. Mimari bir üslup olarak kabul edilmediği için yapıların çoğu mimarlık eğitimi almamış kişiler tarafından inşa edilmiştir. Çevredeki yapıların tek düzeliğinden ve kişilerin isimlerinin ölümsüzleştirme arzuları sebebiyle oluşturulmuşlardır. Hiçbir mimariye benzemediği ve yapılarında kullanılan malzemeleri farklı olduğu için ilgi çekmiştir. Yapıların malzeme yelpazesine bakıldığında, çok farklı tekniklerle karşılaşılır. Örneğin yapılmış binaların yüzeyine renkli cam, taş parçaları, seramik gibi malzemelerden elde edilen mozaikleri ya da üç boyutlu kabartmaların yapıştırılmasıyla oluşturulan yüzeysel biçim ve renkliliği binalara uygulama yöntemi bunlardan biridir.



**Resim 3- 35: Gaudi'nin Mila Apartmanı**  
**Kaynak:www.geocities.com**  
**27Nisan2007**

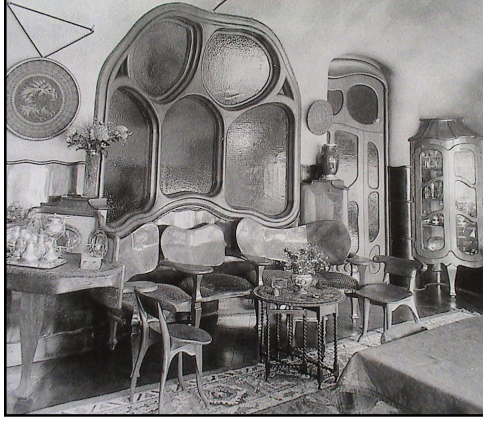
Tasarımların binada biçimsel olarak geometrik şekillerden yararlanılarak yapılması ya da organik mimarinin etkisiyle doğadaki oluşumlardan etkilenerek bina cephelerinde bu olguların kullanımı çok izlenilen yöntem olmuştur. Antonio Gaudi'nin yapıları bu yaklaşımlara örnektir. Botllo ve Mila Apartmanlarında kullandığı organik biçimlemeler aslında binanın yapısal elemanlarını oluşturmaktadır.

Botllo Apartmanının cephesindeki hareketlilik yüzeysel anlamda deriyi andırması, kemik biçimindeki kolonlar, bir ejderha ya da dinazorun omurgasıyla sırt ipliğini anımsatan çatı kısmı, günümüzde hala şaşırtıcı etkisini korumaktadır.

Yine Gaudi'nin Mila Apartmanı yatay kenar bantlarıyla insansı bir özellik kazanarak insanın göz kapaklarına ya da ağız yapısına benzetilmiştir. Taşıyıcı elemanlarının kemik benzeri yapılardan oluşması bu eserinde de etkili olmuştur.

Yapı malzemelerinin çeşitliliği arttıkça ortaya çıkarılan örneklerde o kadar fazlalaşmaktadır. 1851'de Londra Dünya Sergisinde Paxton tarafından tasarlanan Kristal Saray'da olduğu gibi, döneminde yeniyi yaşatan yapılar kullanılan yeni malzemelerle ilgiyi üzerlerine çekmiştir. Kristal Saray'da dünyada ilk kez prefabrike cam paneller kullanılmıştır. Malzeme etkisi yenisi buluna kadar yada örnekleri çoğalana kadar binalardaki ilgiyi arttırmıştır.

Bina yapımında kullanılan malzemelerin dışında çekiciliği arttıran bir diğer etkiye binanın tesisat ve servis sistemleridir. Paris'teki Rogers ve Piano'nun tasarımı olan Georges Pompidou Ulusal Sanat ve Kültür Merkezi (1971–77) binayı oluşturan servis ve tesisat sisteminin dışadönük çarpıcı yapısıyla ilgi çekmektedir.



**Resim 3-36: A.Gaudi'in Botto Apartmanı iç mekanları**  
**Kaynak: Stanley Abercrombie, A Century of Int. Design 1900-2000**



**Resim 3-37: J. Paxton-Cristal Palace** Kaynak: [www.eng.archingform.net](http://www.eng.archingform.net)  
**Resim3-38: Rogers ve Piano'nun tasarımı olan Georges Pompidou Sanat merkezi**  
**Kaynak: [www.greatbuildings.com](http://www.greatbuildings.com) 27Nisan2007**

Fantastik mimarlık, şaşırtıcılığını grupların tasarladığı projelerde de göstermiştir. Superstudio grubuna ait Sürekli Anıt ve Toptan Kentleşme İçin Bir Model adlı kolajları yok olan doğanın çerçevesini oldukça ürkütücü ve etkileyici şekilde ifade etmişlerdir. Fullerin Uçan Küreleri ve Nasa'nın Uzay Kolonileri çalışmaları üretici hayalleri zorlayıcı niteliktedir. Tasarımların sınır tanımadığı ve hiçbir ulusa ait olmayan fantastik mimarlık, insanın düş gücünü ve farklıyı nasıl yaratabileceğini bize göstermektedir.<sup>48</sup>

<sup>48</sup> Bourdieu P., Outline of a Theory of Praxis, Cambridge University Pres, London 1977 Sayfa: 188

### 3.2. TEKNOLOJİ:

Sanayinin, kullanıldığı her alanı verimli hale getirmesi üretimin artmasında etkili olmuştur. Teknolojinin sağladığı hızlı üretim ve bina yapımında kullanılan yeni teknikler, 15. yüzyılda sadece fantezi yapıları olarak adlandırılan, tipteki taslakları inşa edilebilir hale getirmiştir. Yapılarda çeliğin dış yüzeyde kullanılması, mimarlığın yeni yüzünü oluşturmuş H-Tech yapıların 19. yüzyıldaki taşıyıcı sisteminde kullanılmasının bir gömlek önüne geçmiştir. 20. yüzyılda tasarlanan yapılarda teknolojik açıdan modern mimarlığın ele alınışında çeşitli unsurlar göze çarpmaktadır. Bunlar yapılarda denetleme, disiplin, sınıflama, standardizasyon, tasarım açısından sınır aşımı ve çoğalma tutkusuyla iktidarlığı sürekli kılma, tasarlanan yapıları sonsuza taşıma çabasıdır. Mimarlıkta teknolojinin tasarım sürecine etkisi, standardizasyonda seri üretim, dolayısıyla kısa sürede çok yapı inşa etme çabası, en büyük açıklığı geçme, en uzun köprüyü veya en yüksek kuleyi inşa etme, en farklı tasarım görünümünü yakalama, ütöpik şehir oluşturma çabasının yerini almıştır. Bu çerçevede mimarlık bir düzen oluşturma amacından çıkarak, ideal dünyanın ideal yapılarını tasarlama, denetleme, planlama telaşına düşmüştür.

Doğanın formları yapıların bütünselliğinde okunur hale gelmiş, artık ütopya tasarımlarda daha mekanik gözükür olmuştur. İç mekanlarda büyük açıklıklar tek bir kullanım amacından sıyrılıp daha fazla işlev olanağı bulmuştur. Tasarlanan yapılar bir bütün olarak ele alınmaktan çok hücresele mekanlar olarak sınırlanmıştır. Her bir hücre birer makine gibi algılanmıştır. Çelik iç mekanların kaplamalarında, hatta tümüyle bir iç kabuk olarak karşımıza çıkmaktadır.

1980'lerden itibaren teknoloji iletişim teknolojisindeki gelişmelerle daha da hız kazanmıştır. Esneklik ve adaptasyon üzerine yoğunlaşarak nesnelerin işlevlerinin yerine onların nasıl görüldüğüne odaklanılmıştır. Bu anlamda ütopyanın bir başka yüzü keşfedilir. Gerçek dünyadan koparak tasarlanan objeler, iç mekanlar binaların dış görünüşü bir hayalin görselliği haline gelmiştir. Ama bu tasarımlar sayılabilecek kadar azdır. Teknolojinin yeni görselliği bilim kurgusal yayınlara yansımıştır. Dergiler, çizgi romanlar, film senaryoları ve dekorlarında bunu hissetmek mümkün olmuştur. Bilim kurgusal filmler; günlük hayatın akışının yerine, robotlar, uzayda yaşam, kopyalanan yaratıklar ve hayal edilen farklı dünyaların yansıtıldığı teknolojik bir pencere olmuştur. Teknolojinin ütöpik tasarıma yansımaları, yaratılan her temanın daha özgürce düşünüldüğünün bir göstergesidir.

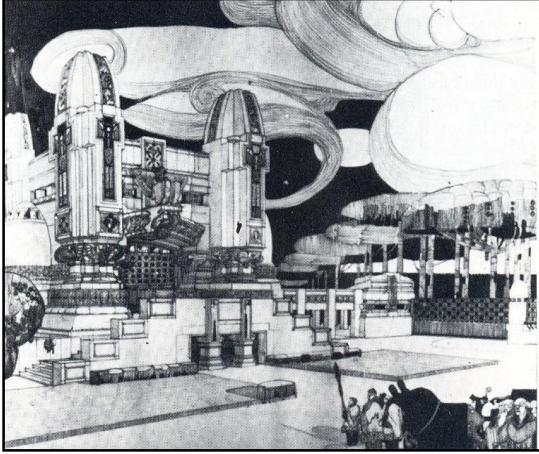
### 3.2.1.Fütürizm Ve Makineleşme:

İtalyan Fütürizminde mimari arayışların yaratı ve sorgulama alanı olduğunu düşünen ve arayışların örgütsel bir anlatım olduğunu irdeleyen çevreler sessizliğe bürünürler. Tasarımda farklı, gücü, simgeyi siyasi iradeyi, içsel çalışmaların göstergelerini çizimlere aktarmak isteyenler bu isteklerini toplumsal anlatıya dökmüşlerdir.

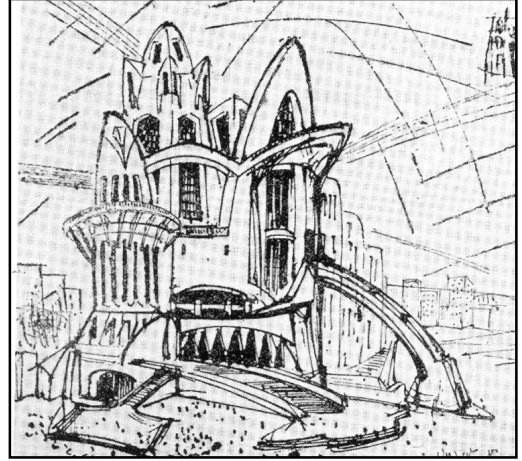
20. yüzyılın ilk yarısında toplumsal koşullarında, etkisiyle ortaya çıkan öncü hareketler (avangart), İtalyan Fütürizminin endüstri devrimini yansıtıcı çıkışları olmuştur. 1914'ten sonra resimlerdeki dinamik çizgilerle kendilerini hissettirmeye başlayan tasarımcılar, o zamanki tasarımların gidişatına aykırı temsili çizim hareketliliğinden oluşan yalın, sert ve dinamik bir çerçeve çizmişlerdir. Aydınlanma ve sanayi devriminin insana verdiği inanç değişimi ve gelecekçi batıdaki endüstrileşme ile kapitalist döngünün yarattığı değişim süreci bazı İtalyanların, modern görünüm kazanmak için yarattıkları yenilikçi akıma yönelmelerini sağlamıştır. 20. yüzyılın ilk yarısında faal olan akım, (1909-14) sanat hareketi dönemine göre oldukça dinamik bir görüntü sergilemektedir. Siyasi öngörülere sahip olan akımın, siyasi karakterleri, idam edilene dek milliyetçi ve toplumsal olayların patlamasında önemli düğümlerden biri olmuştur. İtalya'daki sokak çatışmalarında, kabuklaşmış bürokrasiye karşı örgütlenmede, sosyalist çerçeve ve İtalyan ulusçuluğu arasında gidip gelen hareketlilikleriyle, onlara karşı olan geleneklerine fazlasıyla bağımlı gruplar, arasında sürekli bir çekişme ile gündeme gelmişlerdir. Yaklaşımları mimari çizimleri gibi sert ve oldukça saldırgan olduğu için, toplum tarafından desteklenmemişlerdir. Politik çıkışlarının dışında Fütüristlerden özellikle Marinetti, Boccioni ve Sant'Elia 1920'lerin en özgün karakterleri olmuştur.

O dönemde hız, motor ve devingen makinenin gücüne dayalı tasarımlar fütüristlerin vazgeçemediği önemli unsurlardır. Marinetti'ye göre çalışan bir motorun güzelliği büyüleyici olmuştur. "Dünyada, dinamo ve düğmelerle parıltılı kontrol panelleriyle entegre olmuş, geniş peyzajlar içinde, zincir yığınlarının hidrolik baskısını zapteden ve gücün kendisini mırıldayan santrallerden daha güzel bir şey yoktur." Fütürizmin genel mantığı Marinetti'nin bu söyleviyle makineleşme üzerine olan hayranlığı simgelemektedir. Var olan düzenin değişimini savunan fütüristler, tepkilerini yayınladıkları manifestolarda yaşama dair yeni yapılar ve kentleşme üzerine yazılarında ifade etmişlerdir. Modern ölçüte dair her şey uygulanmalı ve denenmelidir. Bu anlamda Sant'Elia tasarımlarında estetik olgular yerine saldırgan, savaşı bir üslup kullanmıştır. La Citta Nouva (Yeni Kent) mimarisinde uzay gemisi,

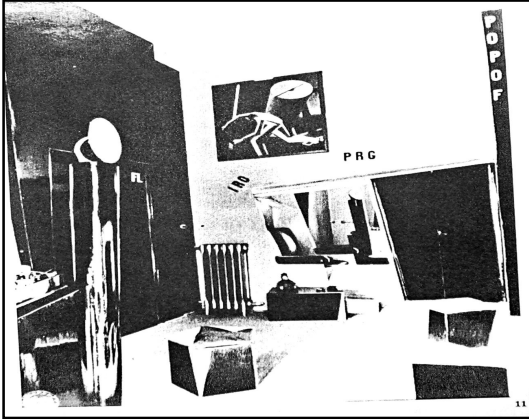
zırlı bir araç, yada makine gibi bir görüntü sergilemiştir. Endüstrinin en belirgin elemanlarından olan makineyi, motoru, güç santralini, elektrik üretim merkezlerini ele alarak mimariye yeni bir anlam kazandırmaya çalışır. Genel olarak fütüristler kendi mimari temalarını sergilemek adına, oldukça fazla taslak oluşturmuşlardır.



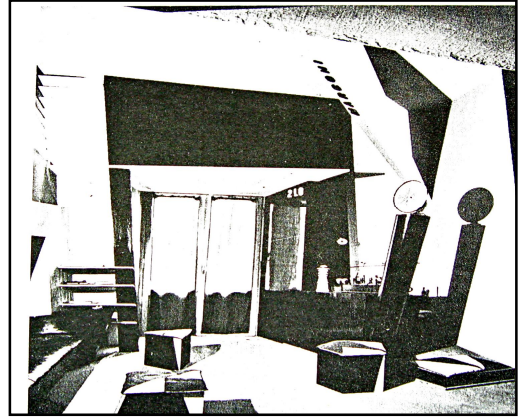
**Resim 3-39: Sant'Elia'nın Mekropol yapısı 1912**  
Kaynak: C.Cresti, *Interno a due Disegni* 1972, Say. 15-16



**Resim 3-40: Virgilio Marchi, Gelecekçi Kent**  
Kaynak: *Bollettino del Civico Museo-Biblioteca dell'attore* 1977 say:19-26



**Resim 3-41: I. Pannaggi, Fütürist İç Mekan Tasarımları**  
Kaynak: Pannaggi 1927, *Delle Radioaudizioni*



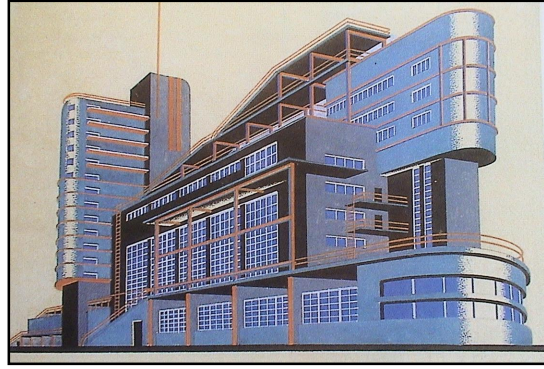
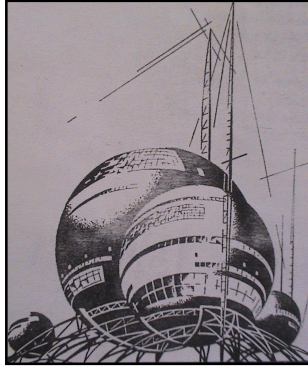
Kentleşmeye dayalı ve ulaşımına ait yapıların üzerinde çalışmaları, modernleşmeye olan ilgilerinin göstergesi olmakla birlikte, yapıların dinamik görüntülerinin iç mekana yansımada da yeni bir buluş olarak tasarımlarında görülmüştür. 1930'ların ortalarına kadar fütürizm etkisi sürmüştür.<sup>49</sup>

<sup>49</sup> Adam, M. Eczacıbaşı Sanat Ansiklopedisi, Gelecekçilik, Cilt: 1 s:664-666



### 3.2.2.Konstrüktivizm:

Antik dönemde ve ortaçağda yapılmış eserlerde hem bina olarak hem de teknolojiadaki gelişim sürecinin yansımaları olarak konstrüktivizmi, oluşturan niteliklerin varlığını görmek mümkündür. Konstrüktivizmi oluşturan öğeler eski zamanlarda da kullanılmaktaydı. Ütopik anlamıyla konstrüktivizm binaların bir makine görüntüsüne dönüştürerek onlara anlam kazandırmaya çalışmaktır. Konstrüktivizmi oluşturan ilkelerin ve temellerin en iyi örneklerini makine ve onu oluşturan parçalarında görmekteyiz. Ağır, sert, masif nesnelerin görüntüleriyle özdeşleşen yapılar, makine estetiğinin bir dizi yapının ya da nesnenin birbiriyle olan işlevsel bağıllığını akılcı yaklaşımlarla simgeleştirmiştir.



**Resim 3-42: Makine benzeri fabrika yapıları 1933**  
Kaynak: Arredamento Mimarlık Dergisi 2002

Buhar makinesi, uçak, otomobil, buharlı gemi gibi hareketli makinelerin yapısında birbiriyle kaynaşmış parçalar, işlevsel olarak da bütünleşir. Konstrüktivizmin en belirgin yanı akılcılığıdır. Yapılarda oluşturulan her bölüm, bir makinenin değerli parçasıymış gibi görünür. Oluşturulan yapıların bilinen on bir adet kuralı gözeterek yapılması gerekmektedir. Bu kuralların genel içeriği, görsel olarak yaratılmış her yapının hafızada kalıcı nitelikte olması, akılcı, birbiriyle uyumlu bileşenlerden oluşması (makine parçası gibi düşünüldüğünde), yapıyı oluşturan tüm öğeler bir araya getirildiğinde bir bütün gibi algılanmaları, yapıyı oluşturan her bölümün çarpıcı nitelikte olması, her yeni konstrüksiyonu daha yaratıcı planlamak, güzel görünen her yapıyı bitmiş tamamlanmış saymak, tamamen toplumun isteklerine dayalı tasarımlar gerçekleştirmek, toplumdaki kopuk anlaşılabilen bir yapı yaratmamak, yapılar inşa edilmeden önce defalarca olası aşamaların gözden geçirilmeleri şarttır. Renkler, doku, aydınlatma, görsel açıları, konstrüktivizm akımının önemli özellikleridir. Yaratıcı bir dünyanın yansıması olan konstrüktivizm

tasarımcıların tamamen kendi hayal güçlerine ve makine görgülerine dayalıdır. Maddeye ve renge bakış açısı makine estetiğinin en güzel yansımasıdır.<sup>50</sup>

### **3.2.3. Geç Modernizm/ High -Tech Etki:**

1970'lerde alternatif teknoloji olarak isimlendirilen High-Tech, tasarımcılar tarafından bir moda olarak benimsenmiştir. Genel özelliklerini, metal ve cam malzemelerin mekanlarda esnekliği sağlaması, yapıların tüm çıplaklığıyla sergilenmesidir. Birçok uygulayıcı tasarımcılar arasında önde gidenleri; Foster, Rogers, Nicholas Grimshaw, Michael Hopkins'dir. High-Tech mimarlık sanatsal açıdan ele alınan bir gösterge değildir. Daha çok teknolojik atılımların mimarlıkta işlevselliğe ve uyumluluğa dönüştürülmesidir. Esas düşüncede, mimarlık teknolojik açıdan endüstri, ulaşım, iletişim, uçuş ve uzay yolcuğunu simgeleyecek nitelikte işlevselliğe bürünmelidir.

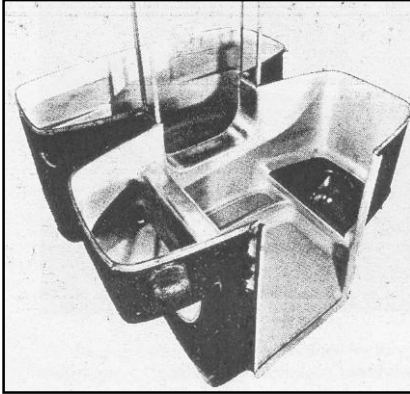
Genel özellikleriyle High Tech mimarlık diğer akımların aksine biraz daha mekanik ve endüstriyel bir görünüme sahiptir. Bina yapımında örme duvar tekniği daha ucuz ve yapımı kısa sürede olabilecek bir teknik olsa da, çelik iskelet ve metal paneller binaya daha farklı bir ruh katmaktadır. Teknik açıdan binaların içinden ve dış örtüsünden farklılaştıracak servis sistemleri gözükür ve dekoratif amaçlıda kullanılabilir. İç mekanlarda servis ünitelerinin görünür olması tasarımda yeni işlevlerin doğmasına neden olmuştur. Binalar makine gibi görünen, teknoloji ürünüdür. Binaların makinelerden tek farkı; makineler seri üretimi olabilen ünitelerdir fakat High-Tech yapılar tamamıyla prefabrike yapılamazlar. Ortak noktaları sadece malzemelerinin sökülüp takılabilmeleri, metal, cam, plastik gibi sentetik maddelerden yapılmalarıdır.

Tasarımcılar, binaların otomobiller gibi seri üretimi yapılabilen üniteler olmasını istemiyorlar ama onların bir makine yada seri üretim ürünü gibi gözükmelerini istemektedirler. Norman Foster Honkong Banka Binasında binanın bütünüyle seri üretilbileceğini ispatlamak adına, binanın duvarlarını, taşıyıcı sistemlerini, servis ünitelerini, yer ve tavan döşemelerini, bölücü ünitelerini ve tamamen mobilyalarını fabrikada seri üretimle işlevselleştirmiştir. Bu deneyi Foster için çalışan Kaplicky'e seri üretimle tasarlayabileceği gelecekçi tasarımlarında düşlediği kapsül projelerini yapabileceğini göstermiştir. 1970'lerde tasarlanan High-Tech yapılar, dikdörtgen kat

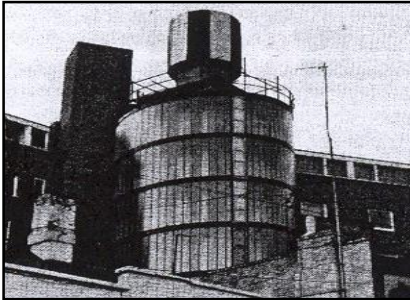
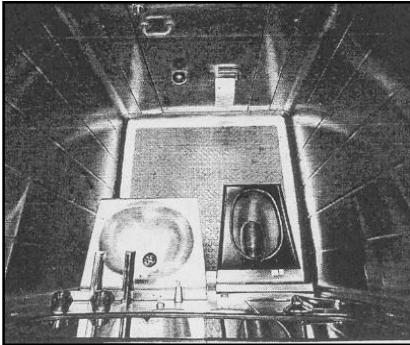
---

<sup>50</sup> Arredamento Mimarlık Dergisi , Yakov Çernihov , Mimari ve Mekanik Biçimlerin Konstrüksiyonu 1931(Çeviri: Kuyaş Örs) Ocak 2002

planına sahip, büyük bölmeli cam ve metal iskeletli geniş binalardan oluşmaktaydı. Çok amaçlı binalar, sanat galerileri, müzeler, kütüphaneler, tiyatrolar, konser salonları ve restoranlar High-Tech mimarinin yapım tekniğini görebileceğimiz örnekleri vermektedir. Bu binaların iç mekanlarında; diğer yapı tekniklerinde olduğu gibi duvarlarla bölünmeleri ve sık döşenmiş kolonları yoktur, çünkü taşıyıcı sistemin malzemesi, mukavemeti fazla olan çeliktir. Boşluklar tek bir fonksiyona hitap etmediği için mekanlardaki en belirgin özellik, esnekliktir.



**Resim3-43: Buckminster Fuller'in Dymaxion Banyosu 1936-37**



**Resim3-44: N.Grimshaw ve T.Farrell'in çelik tuvaleti 1978**  
Kaynak: [www.bbc.co.uk](http://www.bbc.co.uk)- John Tusa teknoloji konulu röportajının dökümü 02 Haziran 2007

Esneklik, bu akımın temel fikrini oluşturmaktadır. İstenildiği zaman mekana yerleştirilen kolay sökülüp takılabilen bölücü levhalar, dış yüzeyin elemanları olan sökülebilen duvar görevi gören cam cepheler, çatılar ve yapısal iskeleti oluşturan çelik taşıyıcılar esnekliği sağlayan ünitelerdir. High-Tech yapıların projelerinde genellikle ızgara plan ve birbirinin içine geçmiş bir çok fonksiyona sahip mekanlar, yalıtılmış paneller, geniş açıklıklı girişler, pencere etkisi yaratan açıklıklar ve hafif metal taşıyıcılar yer almaktadır.

High-Tech tasarımlar sadece esneklik olgusu üzerine yaratılmamıştır. Kolay monte edilebilirlik, onarılabilen, seri üretilebilen üniteler yapılarını oluşturmaktadır. Buckminster Fuller, Japon Metabolistler, Archigram grubu tasarladıkları projelerinde, tüm bu özellikleri taşıyan kapsül ünitelere yer vermişlerdir. Buckminster Fuller'ın 1937'de tasarladığı çelik prefabrike Dymaxion Bathroom (Dimaksiyon Banyo) ile Nickolas Grimshaw ve yardımcısı Terry Farrell'in tarafından

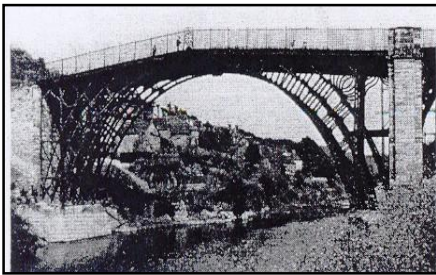
bir İngiliz okulunun servis kulesi için üretilen modüler tuvalet çelik modüllerden, seri üretim olarak imal edilen oldukça ekonomik kapsül

tasarımlardır. Grimshaw'ın tasarımında, temiz ve pis su tesisatı ilk kez bir yapının etrafını dolaşan sarmal boru sistemleri kullanılmıştır. Japon Metabolistlerden Kisho Kurokawa kapsül şeklinde yaşam hücrelerinden oluşma bir bina tasarlamıştır.



**Resim3-45:Foster'ın Hong Banka binası**  
**Kaynak: www.greatbuildings.com02Haziran2007**

1972'de tasarlanan Capsule Tower (Kapsül Külesi) 140 adet kapsülün üst üste oturtularak kenetlenmiş yüksek prefabrike yapıdır. Kolay monte edilen ünitelerin diğer örneği Peter Cook'un Plug in City (Tak-Sök Kent) projesidir. Kenti tüm elemanları kolay sökülüp takılabilen, genişletilebilen ünitelerden oluşmaktadır. Rogers'ın Londra'daki Lloyd Binası ve Foster'ın Hongkong Banka binası, High-Tech mimarlığın kolay montaj örneklerinin en iyisidir. Lloyd's Binası; 33 parlak, güçlendirilmiş çelikten üretilme kutucuklardan oluşturulmuştur. Yuvarlak pencereleri olan betondan yapılmış, üst üste konmuş ayakkabı kutucukları gibi gözükmektedir. Çelik çerçeve ve onu saran beton kabuktan oluşan bina sadece bu iki malzemedен oluşturulmuştur. Hongkong Bankası Lloyd'sdan daha farklı bir ifadeye sahiptir. Lloyd's binasında tuvaletlerinin dış kabuğunun değiştirilmesi imkansızdır ama binanın içerisinde tümüyle bir kapsül olarak yer değiştirilebilir. Ve binanın hava almasını sağlayan, hava akımının yoğun olduğu yerde konumlandırılmış bitkiler vardır. Hongkong Banka binasında bu bitkiler, binanın içinde yer değişimine olanak vermez. Sadece aynı mekan içerisinde değişim yapılmaktadır. Binanın yüzeyinde alüminyum örtü olduğu için, iç yüzeydeki değişim dışarıya yansımaz.



**Resim3-46: Coalbrookdale Köprüsü-1779 ilk high tech üretim**  
**Kaynak: Colin Davies, High Tech Architecture**

Yapısal olarak sağlanan bu değiştirilebilirlik, binaya üç önemli olumlu etki vermektedir. Birincisi kolaylıkla ve hızlı bir şekilde binanın inşa edilmesi, ikincisi binanın hasarlı olan ünitelerinin istenildiğinde değiştirilebilmesi ki binanın ömrünü sonsuz kılmaktadır, üçüncüsü binadaki havalandırma ünitesinde yer alan bitkilerin yerlerinin havalandırma sistemleriyle

birlikte değiştirilmesidir, bu etki çalışanların verimliliğini de arttırmaktadır.

High-Tech yapıların tasarım sürecine verdiği etkiyi, farklı dönemler içindeki yansımalarını ifade etmek için tarihsel sırayla örneklerini belirtmek gerekir. İlk

örneğini İngiltere’de 1779’da Coalbrookdale’de Sever Irmağı üzerinde yapılan dökme demir köprü oluşturmaktadır. 1848’de tasarlanan Kew Bahçelerindeki Palm Evi ve 1851’de sergilenen Paxton’un cam ve çelikten oluşma Kristal Sarayı, Gillbert Scottın St. Pancras İstasyonu ve Eiffel Kulesi 19. yüzyılın High Tech yapılarını oluşturmaktadır. 20. yüzyılda etkili olan makineleşme ve endüstriyel akıma yönelik tasarımlarla ön plana çıkan, modernistlerin bağlı olduğu gruplar, dönemin Fütürist, Rus mimari tasarımlarıyla dinamik ve fantezi etkisini göstermiştir. 1920’lerde düşünsel mimari öğelere örnek oluşturan Fuller’dan sonra 1928–32 yılları arasında Chareau Bernard Bujvoet’in Paristeki bir binanın ilk iki katını yıkıp üzerindeki üçüncü ve dördüncü katları çelik konstrüksiyonla taşıtarak cam tuğla ve çeliğin kullanıldığı cephesinde ve iç mekanında yarattığı uzay kapsülünü andıran etki, tasarım sürecinde dönüm noktası olmuştur. 1960-70’li yılların tasarım sürecini, Archigram Grubunun genişletilebilen, kendi içinde tek ünite olarak çalışabilen birimlerden oluşan, ileri teknolojiden yararlanıp ürettikleri ve metabolistlerin tasarladıkları kapsül yaşam hücreleri oluşturmaktadır. 60’lı yılların ortalarına doğru High-Tech binalarda iç mekansal birimler ve cephelerindeki hafif teknolojik etkinin artması gözlenmiştir. Binaların cepheleri tamamen cam kaplanmış, taşıyıcı sistemleri ve servisleri dekoratif etki yaratmıştır. Stirling’in İngiltere’nin Cambridge Üniversitesindeki Tarih Fakültesi Binası tüm cephesinin camla kaplanması ve binadan bağımsız çalışan asansör, servis kulesinin havalandırma borularının dışarıdan gözükmemesi, Kahn’ın Philadelphia’daki Tıbbi Araştırma Merkezi için tasarladığı hizmet eden ve edilen mekanlar kavramı bu dönemde ortaya çıkmıştır. 1970–89 yılları arasında Roger, Piano ve Foster’ın esnek planlı yapıları inşa edilmiştir.

Kentsel olarak da ele alınan High-Tech tasarımlar geleneksel kent planlamasından farklı olarak, endüstriyel teknoloji vizyonuyla tasarlanmıştır. Friedman’ın Ville Spatale (Mekansal Kenti), Archigram Grubunun kentleri ve Metabolistlerin servis ünitelerine önem vererek gerçekleştirdikleri tasarımlar örnektir.<sup>51</sup>

---

<sup>51</sup> Buchanan, P. ‘A Nostalgic Utopia’, Architects Journal, 4 Sept. 1985

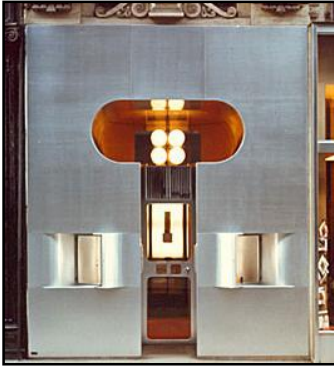
### 3.2.3.1. Slick-Tech:

Modern mimarlığın yarattığı etkiden sonra iş dünyasında yaşanan ticari çekişmeler 1950'li yıllarda tasarımda ilgi çekici, merak uyandırıcı ve şaşırtıcı etki ile oluşturulan ticari mekanlara yönelimi sağlamıştır. Modern mimarlığın karakterini yansıtan bu tasarımlarda perde duvarlar, düz yatırların üzerine yerleştirilmiş estetik elemanlar kullanılmıştır. Teknolojinin tüm imkanlarından yararlanan bu stilde, High Tech mimarlığın malzemeleri olan ince çelik levhalar, alüminyum, plastik, değişik renklerdeki mineler, düz aynalar ve cam malzemeler kullanılmıştır. Amaç kullanılan malzemelerin etkisiyle parlak, kaygan, dumanlı, çok renkli ve koyu tonları ilgi çekici hale getirmektir. 1960'ların ortalarında bu akım Art Deco tasarımcıları tarafından da kullanılmıştır.



Resim3- 47: Le Corbusier'in merkez Pavyonu1965  
Kaynak:<http://www.galinsky.com/buildings02Haziran2007>

Le Corbusier'in son tasarımlarından biri olan, Le Corbusier Merkez Pavyonunun çalışmalarında bu akımın elemanlarından yararlanılmıştır. Çelik, çok renkli panellerden, sürgülü ve çekilerek açılan ünitelerden oluşma dekoratif bir yapısı vardır.



Resim3- 48: Hans Hollein  
Retti Candle Shop 1965  
Kaynak: Domus 1966 Mayıs

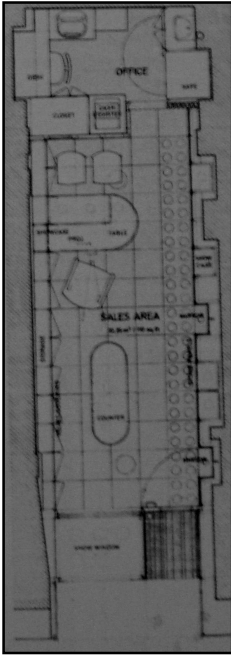
Cephesindeki kare paneller ve çelik, kelebek çatı örtüsü, onu taşıyan uzun, ince kolonları, iki kutunun birbirine kenetlenmesiyle oluşturulmuş gibi gözükken iç mekanı Slick-Tech etkisi vermektedir. Viyanalı mimar, Hans Holleins'in 1965'te tasarladığı (Retti Candle Shop) Mum Mağazası, alüminyum levhalardan yaratılan etkiyle tedirginlik hissi vermektedir. Mum Mağazasındaki, alüminyum malzemenin yumuşak, sert hatlarla detaylandırılması mağazanın genel atmosferine farklı etkiler kazandırmıştır. İç mekandaki bölümler ve metalik etki soğuk ve boşluk hissini vermektedir. Karşılıklı yerleştirilen aynalar ve onların üzerine asılmış mumlar yöneltmiş büyük ampuller yansıma ve ürünleri sergileme üzerine yaratıcı bir fikirdir. Aynaların karşılıklı yansıması mekanda kaybolma hissi yaratırken,

mekanı olduğundan büyük göstermektedir. Düşey, paralel ve çapraz doğrular yine bu akımın özelliğidir. Hans Hollein'ın mağaza tasarımları ticaret merkezlerinde ve ünlü caddelerin butik, mağaza, disko ve ufak kaffelerinde taklit edilmiştir.

Bu akımın yarattığı etki sadece ticari mekan tasarımlarıyla sınırlı kalmamış, kıyafetlere, mobilyalara ve obje tasarımlarına da yansımıştır. Domus Dergisinin başlattığı ve O'luce mağazalarının devam ettirdiği Kulüp Alto Mondo ve tasarımcı Ettore Sottsass'ın desteğiyle Supersansasyonel akım sergilere de konu olmayı başarmıştır. Modern Sanatlar Müzesinde bu akımın objeleri, mekansal tasarımları ve kullanılan malzemeleri sergilenmiştir.



Hans Hollein'ın Viyanadaki Schullin (Jewelry Shop) Kuyumcu Mağazası, Slick-Tech akımı üzerine tasarladığı diğer mağazalardan farklı olarak zaman aralıklarıyla değiştirilebilen üniteleriyle, mekanik aydınlatmaların kullanıldığı, değişik geometrik şekilden oluşma kapısıyla, büyük logoların sergilendiği bir tasarıma sahiptir. Schullin Kuyumcu Mağazasının girişinde, alüminyum levhaların bir kağıt gibi kesilmiş görüntüsü, kağıt



olabileceğini düşündürüyor. Kapının hemen üzerinde yer alan, binanın zarar görmüş gibi gözükten aralığında çıkarılan boruların alüminyum levha ile birleşen yerlerindeki, griden parlak gümüş renge dönüşmesi oldukça çekici bir etki yaratmıştır. Bir malzemenin aynı düzlem üzerinde bir diğerine değişmiş gibi gösterilmesi bu akımın özelliklerinden biridir.<sup>52</sup>

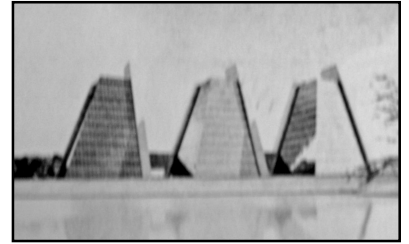
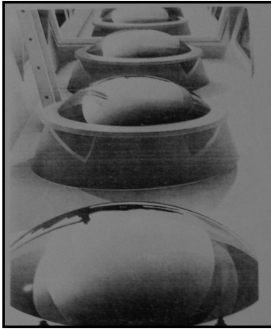
Amerikalı mimar Stanley Tigerman Slick-Tech akımına estetik öğeler kazandırdığı Michigan Gölünün karşısındaki, evinde alüminyum panellerden yapılmış, belli yerlerinde yuvarlatılmış çizgilerin kullanıldığı bir tasarım sergilemektedir. Binaya bakıldığında devam eden ve pürüzsüz bir yapı hissi vermektedir. İç mekanının mekanik etkili olması ve içeri girildiğinde bir

**Resim3- 49: Hans Hollein Schullin Kuyumcu Dükkanı ve Planı** bilgisayarın tuşlarını andıran ünitelerle dekore edilmesi  
**Kaynak:**<http://www.pritzkerprize.com/>

<sup>52</sup> Dickens,P., Social Science and Design Theory, environment and Planning B7 (3) s:353-360

bu evin James Bond'un 'You Only Live Twice' filmi için bir sahne dekoru olmasını sağlamıştır. Evin içinde kullanılan malzemelerin tümünü parlak ve zengin gösterişli metaller oluşturmaktadır. Amaç güç, zenginlik teknolojiyi simgelemektir. Stirling'in Olivetti için yaptığı Training School (Spor Okulu) farklı iki malzemenin yine farklı renklerden oluşma tezathıyla, tek katlı uzun bir yapıdır. Beton ve güçlendirilmiş plastiğin bir arada kullanılması ve aydınlatıcı etki sağlayan cam paneller binaya ferah bir hava vermiştir. Binanın iç yapısında ilerledikçe daralan ve bazı yerlerinde genişleyen koridorların kullanılması, tek bir düzlem üzerinde giden aydınlatma dizisi, mekanların olduğundan büyük gösterilmesi için yapılan ışık oyunları, malzemelerin duvarlarla paralel gitmesi, mekanın içindeki ölçek algılamasını değiştirmiştir. Dışardan bakıldığında bina plastik etkisi nedeniyle dev bir oyuncak gibi gözükmektedir.

Slick-Tech akımını; 1970'li yıllardan sonra mega yapıların cephelerinde, önemli iş merkezlerinin iç dekorasyonlarında ve bazen de sadece yapılan bir binanın havalandırmasında yada aydınlatmasında görmek mümkün olmuştur. Ben Johnson'un Kubbe Şekilli aydınlatması, Jonh Portman'ın tasarladığı otel cepheleri, Kevin Roche'un Mısır Piramitlerinden esinlenerek tasarladığı camdan yapılmış piramidi College Life Insurance Company (Sigorta Şirketi) ve yine Ben Johnson'un Londra'daki Terminal Binası döneminin örneklerindedir.



**Resim3-50 : Ben Johnson'ın kubbe şekilli aydınlatması**

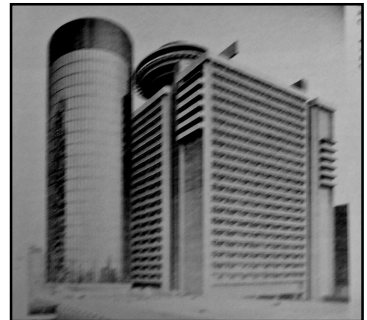
**Resim3-51:J. Stirling'in Olivetti Spor Okulu Kaynak: The Story of Architecture 1999**



**Resim3- 52: James Bond 'You Only Live Twice' Filminden bir sahne**

**Resim3-53: John Portman'ın Atlantadaki Hyatt Regency Oteli**

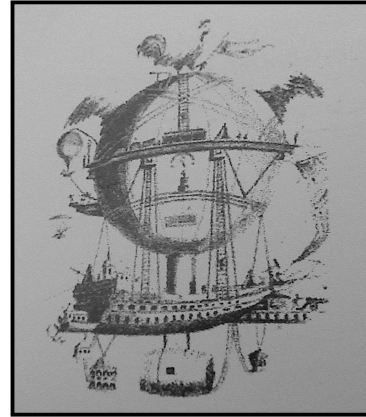
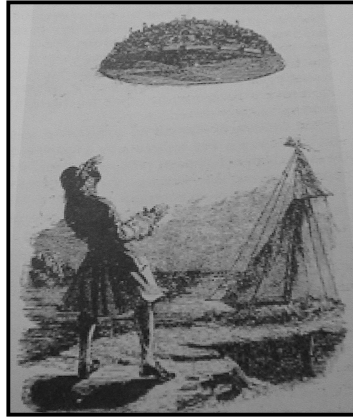
**Kaynak: International Style of Modernist Architecture 1998**





### 3.2.4. Bilim Kurgu ve Tasarıma Etkisi:

Bilim kurgu, temelinde ütopyayı barındıran ideal toplum yapısını, yapılarını antik çağlardan beri bulmayı amaçlayan ve ilk yapısal etkilerini Rönesans'ta gördüğümüz düşünce yumağıdır. 19. yüzyılda geleceğe yönelik düşüncelerini yazılarında yansıtan Jules Verne ve diğer yazarlar bilim kurgu kuramcılarını film, müzik, boyama, oyuncaklar ve bilgisayar oyunları üzerine yaratıcılıkta sınır tanımamayı öğretmiştir. Edebiyat ve film sektörü hayal edilenleri detaylandırmayı başararak, mimarlığı etkileyen önemli unsurlardan olmuştur. Çünkü insanoğlu zaman geçtikçe yeniyi ve en farklıyı istemektedir. Hayal edilenin, çizimlere aktırıldığı mimarlıkta amaç görselliğin verebildiği son noktayı bulmaktır. Jonathan Swift'in 'Gulliver'in Maceraları' adlı romanı bilim kurgu üzerine yazılan yapıtların başında gelmektedir. Gulliver'in üçüncü seyahatinden bahseden konusunda yazarın hayal ettiği 'Laputa' adlı gökyüzünde var olan bir ülkeyi anlatmaktadır. Bu hayali ülke yaşayanlarının, kendi uygarlıklarına güneşlerini keseceklerine dair, gösterdikleri tehditkar tutumları ifade edilmiştir. Romandaki uçan ülke filmlere ve uzay araştırma merkezine sahip NASA kurumuyla Rus Uzay Araştırmacılarının yer çekimi ve ona karşı koymak üzere geliştirdikleri motorlu sistemleri oluşturmada etkili bir örnek olmuştur. Günümüzde uzayda kurulabilecek bir uzay üstü gelişim ve deney üzerine istasyonların planlanması yine aynı düşün etkisidir.



Resim 3-54: Johnathan Swift'in "The Little Town of Laputa" adlı hikayesi Gulliver'in Seyahatleri kitabından, 1726

Resim 3-55: 18. yüzyılda tasarlanmış ütöpic eskizlerden uçan gemi

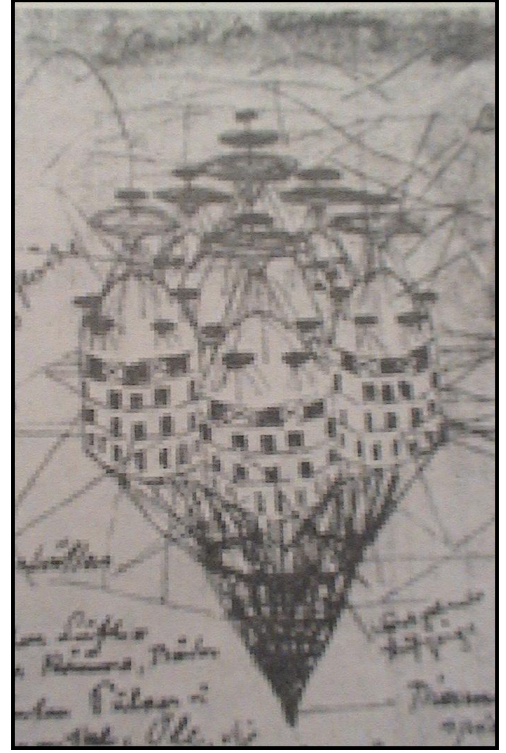
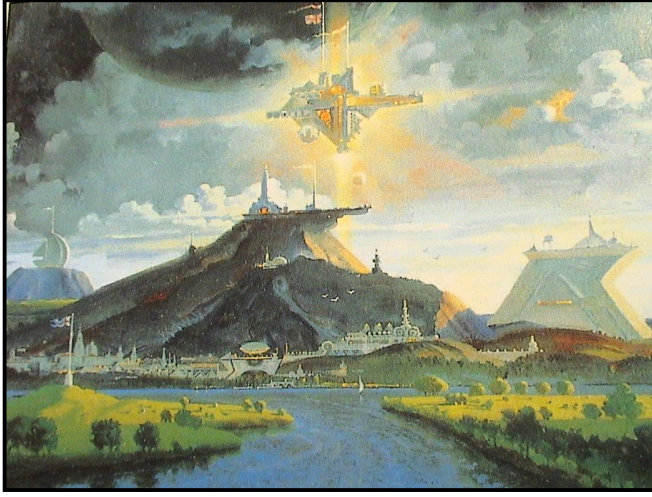
Kaynak: Ch Gibbs- Smith, The History of Flying 1953

19. yüzyılda var olan Boulle ve Ledoux'un uçan şehirleri ve uzay gemileri dönemin ütöpic düşlerini sergilemektedir. Sonraları mobil uzay şehirleri yaratma, hayaliyle Buckminster Fuller, her gün yediği peynirini koyduğu tabağın şeklinden esinlenerek tasarladığı Geodesic Domes (Kubbeli Yapısı) bilim kurgu mimarisini bir adım öteye ilerletmiştir.

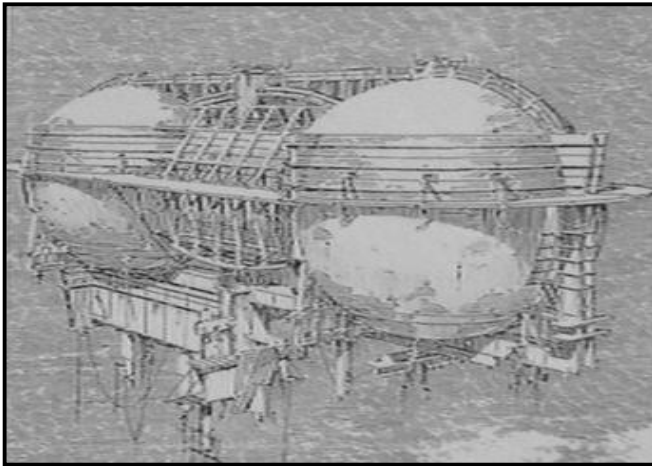
Bilim kurgu yazarları 1960'lara kadar uzaya seyahat ve alışılmadık maceralar üzerine bir hayli fantastik yazılar yazmışlardır ama 1960'larda bu yazıların konuları gelecekteki yaşam üzerine yoğunlaşmıştır. Grafik çizerleri ve sanatçılar uzaya yolculuğu romancıların yaptıkları hayali detaylandırmalar gibi ele almayı, onları daha mekanik ve daha geniş kapsamlı biçimlendirmişlerdir. Bu biçimlendirmeyi askeri birimler, uydular, roketler, gözlem merkezleri, dünyanın dışında yer alan uzayda var olan, diğer gezegenlerdeki yaratıklar oluşturmaktadır. Bilim kurgu kuramcılarının zaman ilerledikçe gelişen teknolojinin sunduğu olanaklar sayesinde karşılaştıkları gerçekler, onları pek tatmin etmemiştir. Çünkü onların, hayal ettikleri gezegen yaratıkları, Maya kültürünü yansıtan ormanlarda kurulmuş dev, gösterişli şehirlerde, ya da New York 'daki gökdelenler gibi çok katlı ve uçabileceklerine inandıkları gökyüzü yapılarında yoktur. 1930-40'lı yıllarda, inanılmaz gösterişli geleceğe yönelik tasarlanmış fantastik, binaların çizimlerini konusu haline getiren bilim kurgu magazinlerinden (Amazing Stories) Şaşırtıcı Hikayeler ve (Wonder Stories) Mucizevi Hikayeler ütöpik tasarımları, resim ve grafik tekniğiyle ele almıştır. Robert McCall yüksek teknolojinin verdiği etkiyi kullanarak hayali projelerini tasarlamıştır, Wright ve Fuller'in hava araçlarını ve süper taşıyıcılarını, yüzen şehirlerini yaratmakta anahtar fikir olmuştur. McCall'un Alman Mimarlık Müzesinde Sergilenen seri olarak tasarladığı kartpostalları oldukça ilgi çekicidir.

Balonlar, ilk tasarlanan uçan gemiler 18. yüzyılın çarpıcı tasarımlarını yaratmışken, 1908'de Wenzel Hablik'in kristalize yapısı olan (Building Air Colony) Havadaki Kolonilemiş Yapılar, Lebbeus Woods'un spiral şekilli, savaş gemileri ve uzay gladyatörleri tasarımcıların hayali boyutunu yansıtmaktadır.

Teknolojinin gelişmesiyle, hayal edilen tasarımlarda da gelişmeler oldu. Örneğin uzaya yolculuğun gerçekleştirilebileceğini, geleceği yansıtan mega yapıların inşa edilebileceğini düşünen 1950-60 yılları arasında var olan Japon Metabolistler, tasarımlarıyla bu düşüncelerini ispatlar nitelikteydiler. Nüfusun yoğunlaşması, şehirciliğin yaşam ve çalışma çemberindeki önemli yeri onları bölgeleri en az şekilde kullanarak, nüfusu mekana sığdırmak için tasarlanan ultra projelere itti. 1960'da Arata Isozaki'nin tasarladığı (Space Cities) Uzay Şehirleri'nde gördüğümüz temelinde az bir yer tutan, dev beton yaşama ünitelerine sahip ağaç evler tasarlamıştır. Kisho Kurakawa'nın 1959'da tasarladığı (Wall Cluster in the City) Kümelenmiş Duvar Şehri gökyüzüne yükselen anıtlar gibidir, Kenzo Tange'nin 1960'da tasarladığı Tokyo Bay projesi gibi Kiyonari Kikutake'nin Yüzen Şehri



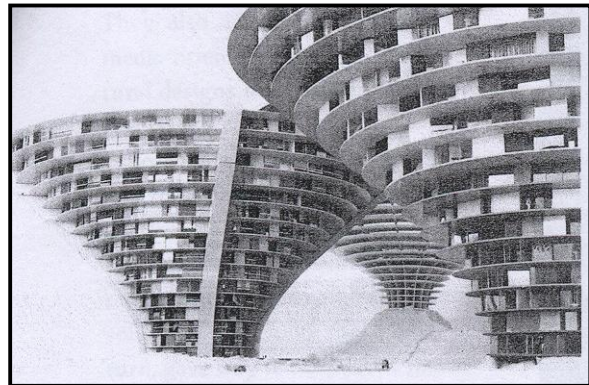
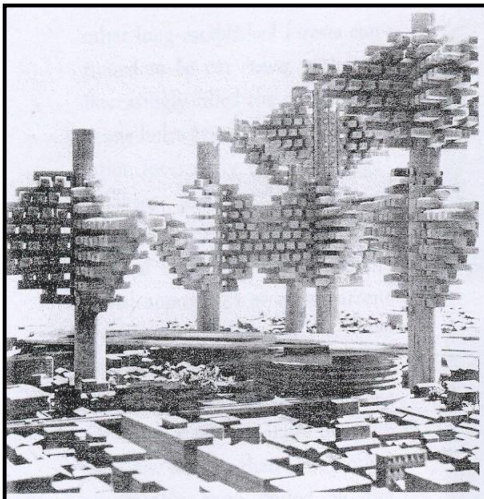
**Resim 3-56: Robert Machall, Visitation Kartpostalı,1986 –üst sol-  
Kaynak: Ulrike Brunotte in “water Catastrophes” Daidalos, Architecture Art Culture**



**Resim 3-57: Fuller’in Manhattan için tasarladığı iklimlendirilmiş Jeodezik Kubbesi  
Kaynak: R.W. Marks, The Dymaxion Work of Buckminster Fuller, Reinhold 1960**

**Resim 3-58: Wenzel Hablik,1908 Hava kolonisi  
Kaynak: Rainer Stommer, The Dream of Flying Cities , Daidalos- 1990 -üst sağ-**

**Resim 3-59: Lebbeus Woods Aeon 1981-82  
Kaynak: Lebbeus Woods, Anarchitecture: Architectural Monographs 1922 -alt-**

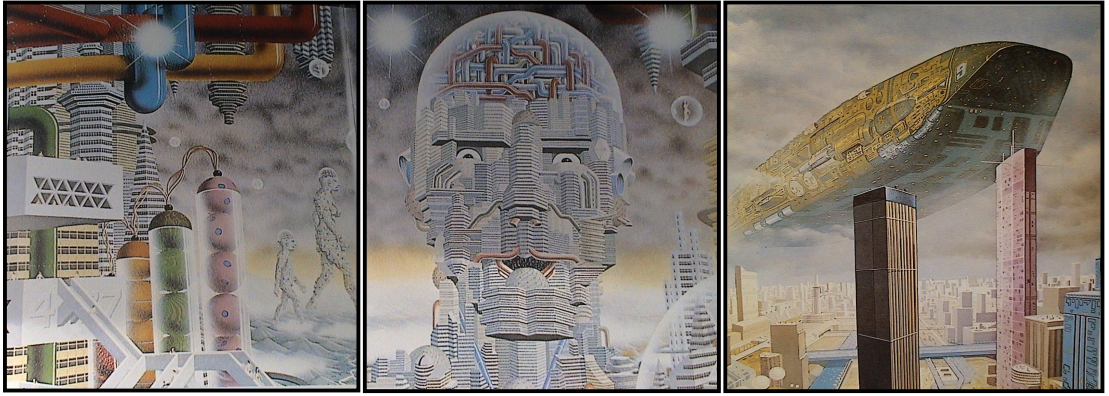


**Resim 3-60: Walter Jones’sun Funnel City (Huni Şehri)**

**Resim 3-61: Arata İsoki’nin Uzak Şehirleri**

**Kaynak: Science Fiction and Aspects of Future Architecture Visionary Architecture**

(Floating City) birbirinin devamı niteliği taşıyan kurgusal projelerdir. 1960'ların ilk yarısındaki bilimkurgu anlayışıyla tasarlanan şehirleri sırasıyla; Walter Jones'sun (Funnel City) Huni Şehri, Paola Soleri'nin Hexahedron'u, dev piramit tasarımıyla Fuller'in (Piramid City) Piramit Şehri, Walter Pichler'in, Hans Hollein'in ve Raimund Abraham'ın birlikte bölümlerini ayrıştırarak tasarladıkları (Machine City) Makine Şehir oluşturmaktadır. Bu tasarımlar magazin dergilerinde yerini alırken, toplumun tasarımlara ve seri yaratılan bilimkurgu hikayelerine bakış açıları, pek de iyi olmamıştır. Çünkü mutlu yaşam portresi çizilmemiş aksine canavarların, yıkıcı, yok edici, toplum için tehdit oluşturabilecek farklı gezegenlerdeki yaratıklar konu edilmiştir. Bilim kurgu romanlarında yer alan ülkeler ve onların nasıl göründüklerini tasvir eden grafik tasarımları şiddet, savaş ve yıkımı konu almıştır. Kurtarıcı kahramanlar binaların kişileştirilmiş halleri, mekanik görünümlü dev yaratıklar olmasıyla, insanlara mutluluk vereceğine ürperti, korku vermişlerdir.



Resim3-62: Mike Webb, Wanderring Cities

Resim 3-63: Şehrin insan şeklinde tasarlanmış yürüyen yapı kolonisi

Resim 3-64: Anus Mckie.Hvnerspace Kavnak: Robert Mccarter. Architecture and the Machine. Building Machines

Le Corbusier'in tasarladığı (Machine for Living Units) Yaşam Üniteleri, belli amaca yönelik yapıların tasarlanmasında örnek olmuştur. Bağımlılığı olan ya da rahatsızlığı olan insanlar için prefabrike üniteler ve mobilyaları tasarlanmıştır. Nüfus arttıkça insanların yerleşimi için gereken yer azlığı önem kazanmıştır. Bunun çözümünü önceleri yüksek katlı apartmanlar oluştururken, sonraları gökdelenler ve mega yapılar sağlamıştır. Uzay şehirleri projelerinde tasarımlarıyla ilgi çeken Konrad Wachmann, Yona Friedman ve Eckard Schulze Fielitz 1950'lerin sonunda ve 1960'ların başında Nasa'nın uzay istasyonu için ilham kaynağı oldular. Onların tasarımları mobil üniteleri, prefabrike araştırma kabinleri ve kolay inşa edilebilen yapıları olarak Nasa'ya katkı olmuştur.

### 3.2.4.1 Bilimkurgunun Başka Dünyalar Ütopyası:

Ütopyanın şehircilik ve tasarım anlayışının yanında, bu tasarımlarda yaşayabilecek karakterlerinde, hayal güçlerinde yer etmesi de ayrıca bir düş dünyasıdır. Normal yaşamla hayal edilen yaşamın, olumsuzlukları arasında kurulan düşsel yapıtlara, disütopya denilmektedir. Olumlu ütopyanın tersi olarak da ifade edebileceğimiz bu düşsel kurguların belli bir tarihi veya geleceğe dayalı belli bir takvimi yoktur.

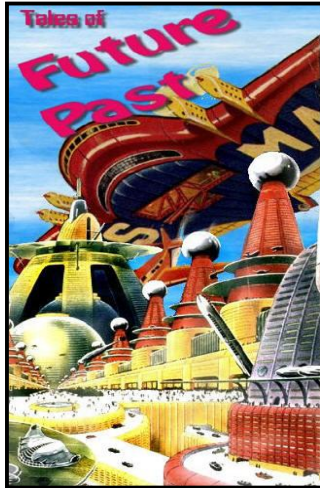
Dünyayı yok etmeye dayanan, şeytani fikirler ve bu fikirleri taşıyan karakterlerin yaşadıkları şehirler, çizgi romanların geleceğin olumsuz yaşantısını sergileyen grafiksel karelerinden birer parçadır. Bilimkurgunun hammaddesi haline gelen düşler, özellikle eskiz halinde çizgi romanlar ve magazin dergilerinde yer alan çizgi dizi serüvenleriyle, okuyuculara ulaşmıştır. Kurgusal yapıtların genel özelliği, efsane olarak akıllarda kalan, yaşanmışlığına yada en ufak bir kalıntısına dahi rastlanmayan, şehirlerin yada insanların yaşadıklarının birer serüven olarak aktarılmasıdır. Serüven haline getirilmiş kurguların başlangıç noktası olan, hafızalarda yer etmiş başlıca şehirleri; Bulut şehri, Kurozucho'nun ülkesi, İskenderiye, Amaurotum, Arkham, Gotham, Babil, Vaat edilen cennetler, yerin altındaki Thermo Şehri, Spartakus, ve buna benzer birden fazla anlatısı olmuş olanlardır.

Birden fazla efsaneye sahip kurgusal şehirlerarasından örnek olabilecek Gotham, İngiliz kolonilerinin yerleşimlerini konu alırken, bir başka anlatıda Amerika'daki Kızılderililerin, kasabalılarla olan savaşında anılmaktadır. Farklı milletlerin değişmez efsanelerine konu olmuş bu şehrin; talihsiz kaderi, kötülerin iyilerle savaşı, mücadelelerde süre gelen kahramanlar ve onların ayak bastıkları caddeleri oluşturan yapıların, özellikleri daha çok göz doldurmuştur. Gotik üsluplarla, başlı başına birer şehir niteliğindeki yapıları, hayal edilen gelecek üzerine gösterilen teknolojiyle, bilimkurgusal yapıtların arasında önde gelen Batman serüvenleri de, bu şehrin bir parçasıdır.

Savaşlar, kahramanlık mücadeleleri ve geleceğin karanlık çehresinin yansıtılmasının yanı sıra bir dönemin vazgeçilmez çizgi romanlarından Jetgiller, Taş devri, Uzay savaşçıları, Voltran ve benzeri serüvenler karamsarlık yerine, birlikte başarılacak toplumsal zaferleri sergilemişlerdir. Jetgillerin, tüm çizgi romanlarda olduğu gibi, topluma verdiği bir mesajı vardır. Jetgiller gelecekte var olabilecek aile yaşantısını gelecekteki yaşamda robotların günlük hayattaki yerlerini ve iyi bir ailenin makineleşmiş düzende bile, nasıl insani bütünlük içerisinde ayakta kalacağını göstermektedir. Flintstones (Taş devri) uzay konulu çizgi romanlar gibi, 1950'lerin

magazin dergilerinde reklam köşelerinde yer alırken, televizyona aktarılmasıyla geçmişteki taş devri insanının, 1950'lerin teknolojisinden uzak, fakat 20. yüzyılın sahip olduğu tüm modern aletlerin, ilkel malzemelerden elde edilebilecek taklitlerini kusursuzca gözler önüne seren, komşuluk ve ailenin değerini yansıtan vazgeçilmez bir eğlence olmuştur. Önceleri magazin dergileri yada çizgi romanlarda okuduğumuz, çizgi film olarak ekranda tanıştığımız, büyük hayran kitlesi yaratan, serüvenler 90'lı yıllarda film senaryosu haline gelmiştir.

1920'lerde basılmaya başlanan dergilerdeki tasarımlar, tasarımcıların hayallerindeki geleceği yansıtmaktadır. Bir dergi kapağının hemen altında belirtilen geleceğin getirileri ve hayal edilen geleceğin mimari şekli söyle ifade edilmiştir; 'geleceğin gelmesi, oluşması yarın veya bir dahaki yüzyıla kadar geçen süre içerisinde değildir. Gelecek şekillendirilen binalarda ve yaşam stillerin de saklıdır. Mimarlığın yarattığı olağan üstü etki insanların kıyafetlerini, yaşam tarzlarını, havayı, yolları ve kullandıkları tüm cisimleri değiştirecektir'.<sup>53</sup>



Resim 3-65: Tales of Future Past Dergisi, 1920 Ağustos Serisi



Amazing Stories (Şaşırtıcı Hikayeler) adlı dergide gezegenler için tasarlanmış yapılar yer almaktadır. 1920'lerin ortalarında başlanılan gezegen tasarımları, 30'lu yıllara yaklaştıkça yaratılan hikayeler için farklı tasarımlarla şekillendirilmiştir.

Merkür gezegeni, merkezindeki güneş enerjisinden yararlanan, kristal üniteye sahiptir. Maymun adamların yaşadığı gezegende, merdiven basamakları gibi şekillendirilmiş yapılar bulunmaktadır.



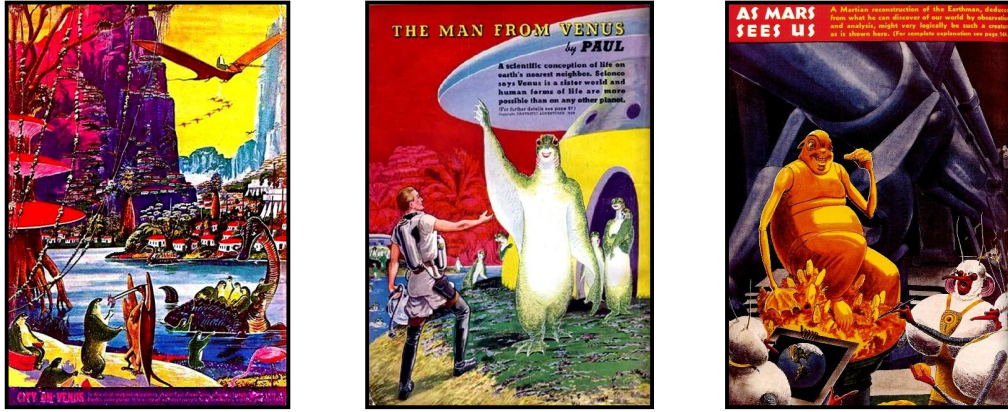
Resim 3-67: Tales of Future Past için tasarlanmış Raket benzeri tren

Resim 3-66: Merkür Gezegeni

Gezegenin tek doğal elementi kristalden yapılmış, kapı tokmağı şeklindeki kule, enerjisini kendi mekanizmasına hapsedip, diğer gezegenler için tehdit unsuru

<sup>53</sup> Tales of Future Past Dergisi , 1920 Ağustos Serisi  
Er, A.E. Tasarım Dergisi 'Gerçekleşmemiş Bir Gelecek' Ütopya S. 167 2006/11 s: 126-130

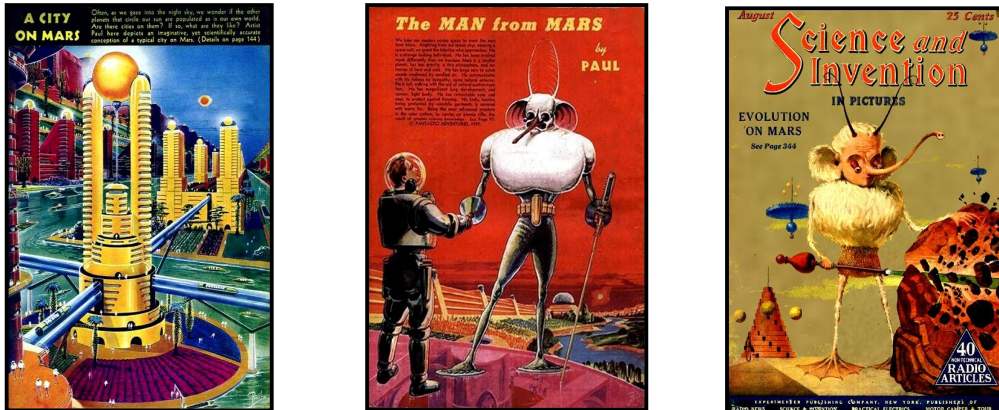
oluşturmaktadır. Dizinin bazı konuları o gezegendeki arkadaş canlısı yaratıkların dünyalı astronotlarla olan maceralarını anlatmaktadır.



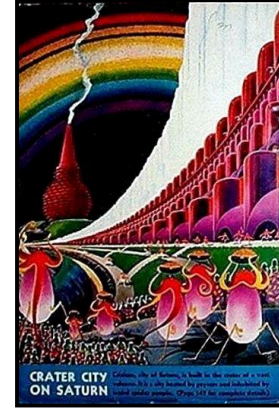
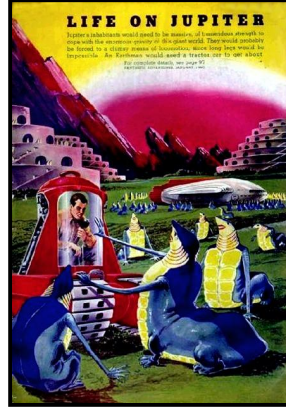
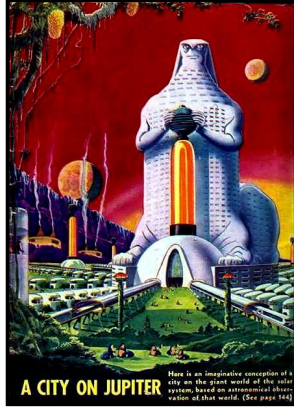
Resim 3-68:Dünyayı tehdit eden Marslılar/ Venüste Mantar Ev / Venüs bataklığı

Karbondioksitle yaşayabilen canlıların gezegeni olan Venüs'te bataklık çevresine konumlandırılmış mantar şeklindeki yapılarda yaşayan, asit yağmurlarını neşeyle karşılayan dinazor benzeri yaratıkların maceraları anlatılmaktadır. 1930'larda yayınlanan bu dizide 80'lerin gezegen buluşlarında karşılaşılabilecek senaryolar olduğu sıkça belirtilmektedir. Dünya gezegeni için yayınlanan dizilerde ise; Marslıların istila etmesi üzerine yaşanacak kurgular anlatılmaktadır. Burada kahramanlar dünya gezegeninden çıkmaktadır.

Marsın şehirlerinin kanallar üzerine oturtulduğunu düşünen Fabio Femino, teknolojik metropolleri kanalların üzerindeki büyük banka binalarının oluşturduğunu düşlemiştir. Yollar, binalar içinden geçmekte ve binaların rengi, yapım amaçlarını yansıtmaktadır. Marslılar fosil ve bakteri ile beslenmektedirler. İstedikleri an bellerinde bulunan kemerle, zamanda yolculuk yapabilmektedirler. Hayal edilen Marslılar çocuk benzeri ama soğutulmuş saf madeni kayaları ışın kılıçlarıyla atomlarına ayrıştırarak kadar akıllıdır. Onların dünyayı ele geçirme metodu, yaratabildikleri çok yüksek tonajlı seslerin, Dünyalıları etkisiz hale getirmesidir.



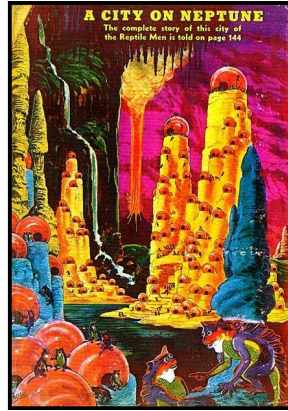
Resim 3-69: Marstaki Yapılar / Marsh ve zaman kemeri/ Çocuk Boyutlu Marslı



Resim 3-70: Satürnün fırın benzeri kubbe girişli yapıları/ Dev kayalardan oluşma yapılarıyla Jüpiter/ Jüpiterdeki Aynı kalıptan çıkmış yapılar

Jüpiter dev kayalardan oluşma tek bir kalıptan çıkmış gibi gözükten yapılara sahiptir. Büyük bir volkanın enerjisiyle var olan Satürn gezegeni, sıcaklığı içinde hapseden fırın benzeri, kubbe girişli ve baca gibi yükseltileri olan yapılara sahiptir. Oradaki yaşamda su hayal edilmemiştir.

Uranüs için alışveriş merkezine benzetilen yapıları ve tasarımcının, kaykay turnuvalarının yapıldığı platformlardan esinlenerek yaptığı tasarım, günümüz yapılarına benzemektedir. Volkanik bir dünya olarak düşünülmüş Neptünde, baloncuk yapılar tasarlanmıştır. Pier Cardinin Balon Eviyle özdeşleşen tasarımları vardır. Pluto, yarasa yada vatoz benzeri yaratıkların yaşadığı baca benzeri tasarlanmış yüksek yapılara sahiptir.



Resim 3-71: Uranüs ve yapıları/ Plutonun baca benzeri yapıları/ Neptünün Baloncuk yapıları

Bilimkurgunun magazin dergilerindeki hikayeleştirilmiş hayali dünyaları, çizgi roman ve roman olma niteliğinden sonraki adımda film senaryoları için ele alınması 1900'lerde başlamıştır.<sup>54</sup>

<sup>54</sup><http://www.davidszondy.com/future/city/citycube.htm>



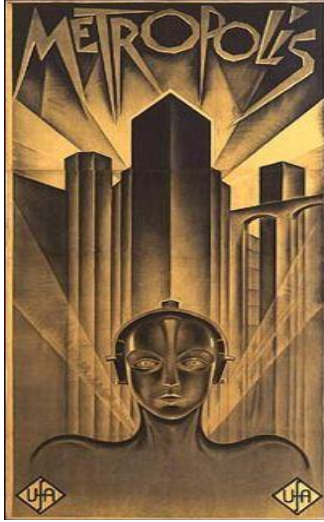
### 3.2.3.4.2 Bilimkurgusal Film:



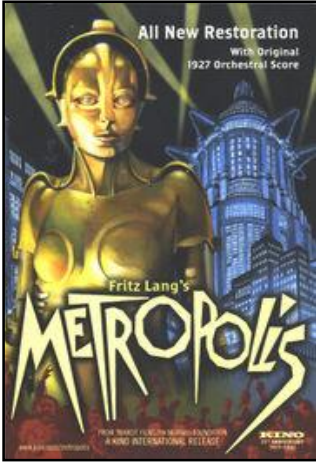
Resim 2-72: Le Voyage dans la Lune  
Filminin afişi

Kaynak: <http://www.filmsite.org/voya.html> 21/10/07

Bilimkurgusal ütopyaların şekillendirilişi, toplumsal birlikteliğin izlerini taşıyan şehirlerin mimari üsluplarında, beklenmedik ölçüde teknolojik yüzeylerle ön plana çıkmıştır. Film için hazırlanan sahnelerde insanların gelecekle ilgili, teknoloji ve gelişimi üzerine beklentilerini bulabiliriz. Bilimkurgusal yapıtların ilki olan 1902 yılında beyazperdeye yansımış; Le Voyage dans la Lune (Aya Seyahat) filmi geleceğin teknolojisinin nasıl olabileceğini izleyicisine verebilmiştir. Jules Verne'in De la Terre a la Lune (1865) ve H.G. Wells'in 'The First Man in the Moon' adlı romanından esintiler taşıyan film, teknolojik gelişmelerin sağlayabileceği yeni bir yaşam anlayışını konu almaktadır. Kurgusal yapıtların hemen hepsinde rastlanılan geleceğin nasıl olacağı hayali, film senaryolarında da işitsel ve görsel olarak yerini almıştır. Her bilimkurgu filmi, yeni bir ütopyanın geleceğe ait penceresinden bakmamızı sağlar. Yeni senaryolar, başka düşünselliğin yarattığı yeni ütopyalar anlamında ele alınmıştır. Teknolojinin ilk gelişim döneminde, radikal tasarım grupları ve sosyal birliktelik için kendi ünitelerini oluşturanların tasarladıkları, ideal toplum ve şehir anlayışı, film senaryolarında ideal gelecek olarak adlandırılmıştır. Genel olarak bakıldığında, olumlu olması gereken gelecek senaryoları, iyi ile kötünün savaşı ve son zamanlarda kurgulananlar gibi teknolojinin fazlasıyla ilerlemesiyle harap olmuş bir dünyada yaşanan sorunlarla yüzleşmeye yönelik karamsar bir yüz almıştır. Thomas More'un ele aldığı ideal toplum ve yaşama dair ütopyanın sahneye yansıtılması teknolojik bir çehre içinde şiddet ve toplumsal gruplaşmalar olarak, kimi zaman da bir kahramanın kötülerle savaşı, uzaya yapılan yolculuklar ile tamamen hayali karakterlerin bilinmeyen gezegenlerde seyirleri, robotlar ve insana benzetilmeye çalışılan yaratıklar la ilgili kurgular konu edilmiştir. Bilimkurgu sinemasını birkaç başlık altında ele almak, yapım amaçlarını ve topluma verdikleri mesajlarını algılamak yönünden etkili olacaktır. İlk oluşturulan yapıtlar, sergilendiği gibi yerleşimi ve ulaşımı kendi bünyesinde çözümlenmiş teknolojinin sağlayabildiği her türlü olguyu mükemmele yakın yansıtan, kaçınılmaz değişim senaryolarıdır.



**Resim 3-73: Metropolis film afişi**  
Fritz Lang 1926  
Kaynak: J.P. Telotte, A Distant Technology  
Science Film and the Machine Age, 1999



**Resim 3-74: metropolis filminin**  
2002 yılındaki yeni versiyon afişi  
<http://en.wikipedia.org/wiki/Metropolis>



**Resim 3-75: Blade Runner**  
Film afişi 1982  
Kaynak: D. Neumann, Film  
Architecture From Metropolis to  
Blade Runner, Münih 1996

Kaçınılmaz değişim senaryoları, üzerine yapılmış ilk film Fritz Lang'ın 1926'da çektiği 'Metropolis' filmidir. Filmin ütopyik yüzü, Metropolis kentinin görsel etkisidir. Gökdelenler, uçan araçlar, birbiriyle kesişen köprülerden oluşma yollar, devasa makine görünümlü yapılarla seyircinin ilgisini ideal çözümlenmiş gelecek ihtişamıyla çekmektedir. Bu tür filmlerin verdiği tema, teknoloji ve insanın aynı dünya içerisinde olumlu ve olumsuz bağlantısıdır.

Metropolis'te yer üstünde yaşayan rahat toplumun çilesini yeraltında makineleşmiş bir kentin içindeki işçi sınıfı üstlenmiştir. Film oldukça modern olan yerüstü ve ona bağlı yaşayan toplumun simgesi olan Maria karakteri, yeraltındaki işçi sınıfının ezikliğini ve tüm gereksinimlerin göğüslenmesini simgeleyen robot Maria karakteri ile oluşan ikilemi sergilemektedir. Teknolojinin insani değerleri yok ettiğini gösteren konular kaçınılmaz değişim senaryolarını oluşturmaktadır.

Teknolojik gelişimin yarattığı yeni dünya anlayışı, toplumsal değer yargılarının dışına taşan senaryolarla da ütopyik bir çehre kazanmıştır. Cameron Menzies'in 'The Shape of Things to Come' adlı filminde teknolojinin topluma yansması konu alınmıştır. Filmin en çarpıcı sahnesi olan son karelerinde, teknolojinin korkuttuğu insanların yarattığı ayaklanmadan, Ay'a kaçmak için atılan roket yer almaktadır. Günümüzde alışık olduğumuz malzemeler, geçmişteki izleyici için tamamen yeni bir görsel deneyim olmuştur. Pleksiglas yapı malzemeleri, panoramik asansörler, beyaz boyalı düz yüzeyler, yatay ve sade şeritler film senaryolarında gösterilen yeni teknolojidir.

Bilimkurgusal filmler ikinci dünya savaşından etkilenerek felaket senaryoları olarak ele alınmıştır. Yok edici güçler, canavarlar, siyasal ve toplumsal sorunların yansıtılması felaketlere dayalı filmler olarak ele alınabilir. Asıl senaryonun 1954 yılında 'Gojina' olarak beyaz perdeye yansıtıldığı 'Godzilla', 'Terminatör'(1984), 'Robocop'(1987), gibi filmler bu gruba birer örnektir. Genelde iyi ve onu kovalayan kötünün ele alındığı karakterler, devasa yaratıklarla ya da teknolojinin imkanlarıyla yaratılanlar ile savaşmak zorundadır.



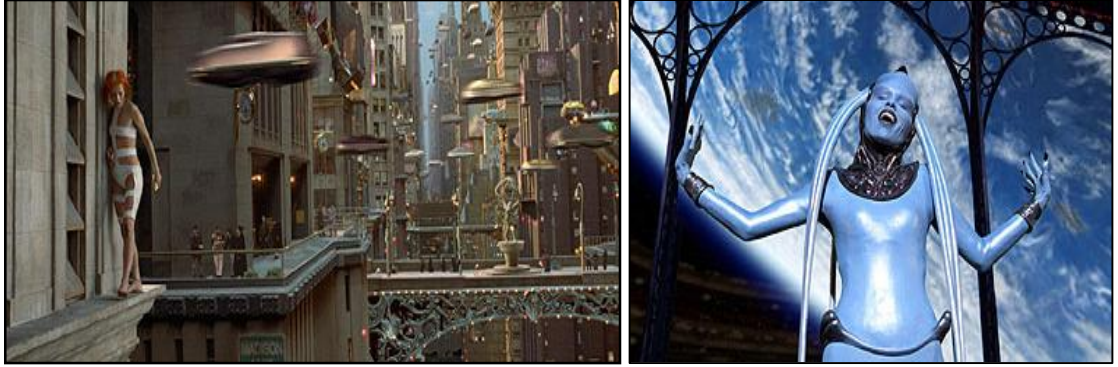
Resim 3-76: Matrix Reloaded Film sahnesi



Kaynak: <http://ekart.ekolay.net/hazirlama>

Film senaryolarında konu olarak işlenen bir diğer grupta, insanımsı yaratıklar ve onların olağanüstü güçleridir. 1979 yapımı Ridley Scottun yönettiği 'Alien' ve H.R. Giger'in 'Species' (1995) yapımı filmi, uzaydan gelen yaratıkları ve insanımsı karakterleri içermektedir. Bu senaryoların daha teknolojik olanları 2000 yılından sonra, üretilen yeni nesil 'Robocop', 'Terminatör'serileri, 'Blade Runner' (Bıçak Sırtı), 'Videodrome', 'Matrix' gibi insanımsı, robotik yaratıkların yarattığı evren karmaşasıdır. Başka dünyaların kahramanları yada çok özel karakterlerin teknolojinin önüne geçerek, kurtuluş sembolü haline geldikleri senaryolarda, bilimkurgusal filmlerin bir başka yüzüdür. Sınıfsal, toplumsal, siyasal ve organizma olarak da, farklı yaşam belirtileri gösteren toplulukların insanların çatışması yada kaçışları konu edilir. Bu türden senaryolar; 'Star Trek', 'Total Recall', '5. Element', 'Yüzüklerin Efendisi', 'Ölümcül Deney', 'Yaratık' gibi filmlerin yer aldığı senaryolardır. Teknolojinin tam anlamıyla mükemmel olarak yansıtıldığı bu filmlerin ortak ütopyası teknolojik zarar, yok edilişi son dakikaya kadar önlemektir. Aynı kapsamda ele alınan daha çok dijital ortamın sağladığı görsellik oluşturulan filmlerde yakın geleceğin dijital ortamdaki ütopyalarıdır. Sibermekan (Cyberscene) yaratıları; 'Tron', 'Matrix', 'Cyborg', 'X-Men', 'Yapay Zeka' gibi filmler gelecekte insanların zorunlu olarak ellerinde kalan kaynaklarla yeryüzünde yaşamaya

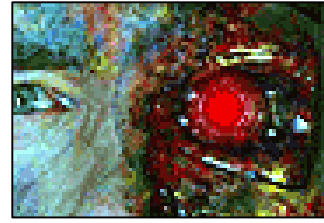
çalışırken, tamamen bilgisayar destekli insanımsı yaratılardan oluşma bir dünyada robotlara ve insan üstü varlıklara başkaldırışı konu olarak ele alınmaktadır.<sup>55</sup>



Resim 3-77: The 5 th Element filminden sahneler Kaynak: <http://www.vfxhq.com/1997/fifth-2.html>



Resim 3-78: Yapay Zeka Filminden bir sahne  
Resim 3-79 : Terminator 3 filminden bir görüntü  
Kaynak: [www.interSinema.com](http://www.interSinema.com)  
31Ekim2007



### 3.3.EKOLOJİK TASARIMLAR:

Tasarımda ev ve yaşam üzerine bağlantının kurulduğu bir diğer unsurdur. Kaynakların verimliliğe çevrilimi, modern teknolojinin bu amaç için kullanımı gibi konular tasarımda ekonominin içine girer. 20. yüzyılın başında kentler hiçte hazırlıklı olmadığı bir şekilde çok fazla sayıda bina, konut, yerleşme, tasarlama sorunu ile karşı karşıya kalmıştır. Böylece yerleşim mimari açıdan 19. yüzyılın kırsal kesimi ile şehir yaşamı arasındaki sorun haline gelmiştir. Seri üretim ve standardizasyon yüzünden binalar birer endüstri ürünü haline dönüştü. Mimarlıkta üretim sürecinin kuşatılması esas alındığı için tasarımların çoğu birbirine benzer nitelikte makineler gibiydi.

<sup>55</sup> B.Poloff, G Seeslen , Ütopik Sinema : Bilim Kurgu Sinemasının Tarihi ve Mitolojisi (Çeviri: Veysel Ataman)Alan yayıncılık İst. 1995,s.128

20. yüzyılın üretimde, amaçladığı kısa süreç, üretilenlerin standart ve seri üretim elemanları olması nedeniyle, mimarının ekonomik kriterlerini oluşturmaktaydı. Malzemenin ve detaylarının verimli şekilde kullanılması, fonksiyonlarının üretken ve yoğun şekilde düzenlenmesi ekonomik tasarımların oluşmasındaki kaidelerdir. 21. yüzyılda içinde bulunduğu ekonomik tasarımların yaratılma sürecinde, doğanın sağlayabileceği faydalar ele alındı. Binanın yüzeyindeki kabuğun ısıyı tamamen toplaması, yağmur suyunun elektrik enerjisine dönüşmesi, rüzgarın hızıyla binaların yüzeyindeki tüm servis ünitelerinin çalışmasının yüzeyindeki sürtünmeden sağlanan kinetik enerjinin sağlaması, toprak altındaki ve su altındaki binaların havayı yalıtıp, mekanların içinde eşit şekilde dağılmaları gibi akıllı binalar ekonomik tasarımlarda yer aldı. Küresel ısınmanın etkisiyle günümüzde tasarlanan tüneller dahil tüm yapılar doğal kaynaklarımızın kendi çalışma sistemleri için kentlerin genel enerjisine ihtiyaç duymadan kullanılması düşünülerek oluşturulmaktadır.

Ekoloji doğa bilimlerinde organizma ile çevresi arasındaki ilişkiyi inceleyen bilim dalıdır. Ekolojinin tasarıma yansımaları insanların doğadan alabilecekleri en fazla faydayı araştırmalarıyla başlamıştır. M.Ö 470–399 yılları arasında yaşamış düşünür Sokrates tarafından halkına verilen bildirelerin uygulanması bilinen araştırmaların ilk adımıdır. Sokrates; “güneye bakan evlerde kış güneşinin içeri alınabildiğini ama yazın güneşin tepemizden ve çatıların üstünden geçtiğini, böylece gölgeye kaldığını söylemiş, bu durumda kış güneşini alabilmek için güney cephesinin yüksek, soğuk rüzgarlardan korunabilmek içinde, kuzey cephesinin alçak yapılmasını önermiştir.”<sup>56</sup>

İklim koşulları, yüzyıllar boyunca tasarım ve inşa etme konusunda önemli bir unsur olmuştur. Sınırlı doğa kaynaklarının her geçen gün azalması ve tekrar oluşturulamaması sebebiyle tasarımlar bölgesel koşullara göre düzenlenmiştir.

Toplumlardaki çevrecilik akımı, bugünkü gibi olmasa da 19. yüzyılın ortalarında ekolojik tasarımlarla ortaya çıkmıştır. Tasarımın ele alınışındaki unsurların en önemlileri; mekanda genişlemenin sınırları, kendine yeterlilik, küçük çapta üretebilme, etki düzeyi düşük teknoloji, sanayi atıklarının geri dönüşüm yoluyla yeniden düzenlenmesidir. Bu kavramların tasarımlarını oluşturan 19. yüzyılın tasarımcıları; Peter Kropotkin, Ebenezer Howard, Patrick Geddes, Patrick

---

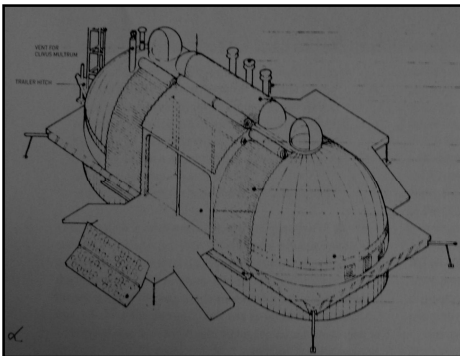
<sup>56</sup> Anderson, B., Eryıldız, D. Arredamento Mimarlık S:2003-01 1977

Abercrombie, Lewis Mumford ve Paul Goodman'dir. Tasarlanan her şehir ve yapı birimleri, arazinin özelliğine göre şekillendirilmiştir.

Modernizm sürecinde ekolojik tasarımlar önceki ele alınışlarına göre daha irdelenmiştir. R.B Fuller bir milyon insanın barınacağı piramit şeklindeki 'Dört Satırlı Kenti'ni tasarlamışken, Moshe Safdie de düzenli modüllere örnek olacak 'Yaşam Ortamı'nı tasarlamıştır. Her iki tasarımda ekolojiktir. 1950'lerden itibaren yaşanabilir çevrelerin oluşturulmasında çevreye duyarlı tasarımlar gerçekleştirilmiştir. Bu konudaki örnekler oldukça fazla olmakla birlikte, dünyada öncü sayılabilecek isimleri vardır. Örneğin, Ken Yeang, Thomas Herzog gibi tasarımcılar iç mekanlarına kadar geçişler gösteren tasarımlar yapmıştır. Norman Foster ve Kisho Kurokawa gibi High-Tech ve Metabolist tasarımcılar kullandıkları malzemelerde, tesisat sistemlerinde ve bina cephelerinde uygulamalarını yapmışlardır. Ekolojik sistemler, yapıların özelliklerine göre farklı amaçlarla oluşturulurlar.

### 3.3.1.Yeşil Tasarımda Akıllı Yapılar:

Ekolojik tasarımların gerçekleştirilmesi için tasarım sistemlerinin, birkaç başlık altında ele alınması gerekir. "Ekolojik bilinç, ekolojik mimarlığın temelidir. Yalnızca bütünsel ekolojik çerçevede form, fonksiyon ve konstrüksiyon en ideal hale gelebilir... Bizler bir evrimden çok, sosyal ve teknolojik bir devrim yaşamaktayız. Sürdürülebilir toplumlar, ekolojik ürünler, sağlıklı konutlar, enerji tasarruflu ve akıllı binalar, tüm bunlar küresel ekolojik gerekler doğrultusunda atılan adımlardır. Ancak süre gerekenden kısadır."<sup>57</sup>



**Resim3- 80: Survival Capsule 1970**  
**Kaynak: John Todd ,New Alcademy**  
**Institute Canada 1970 Sustaining Tech.**

Akıllı binalar, ekolojik tasarımda bilgisayar sistemleri tarafından kontrol edilebilen yaşam üniteleridir. Bu sistemler, binada yaşayanların binayı kullanım amacına göre otomatik yönlendirilmiş ana bilgisayar sayesinde ortam koşullarına uyabilir bölümlerden oluşmaktadır.

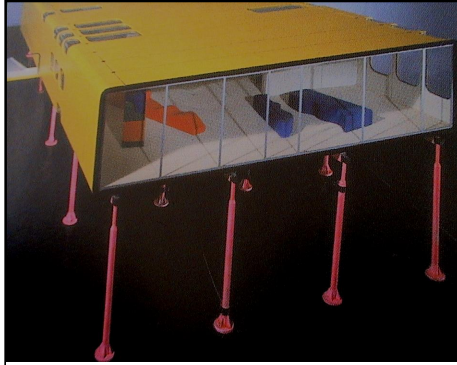
Binanın iklimsel konforunu, (havalandırma, soğutma, aydınlatma, ısıtma) enerji

<sup>57</sup> Farmer,J. 'Towards a Green Audit',Architectural Design, John Wiley & Sons Limited, Londra 1997

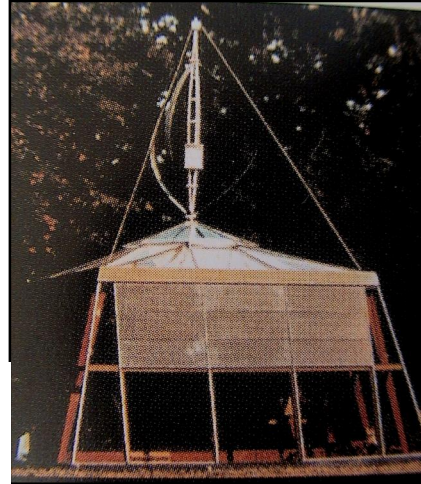
verimliliğini sağlayan mikroklimatik üniteler sağlamaktadır. Bilgisayara bağlantılı, ev sahiplerinin güvenliği ve iletişimini sağlayan elektronik sistemlerde binanın haberci üniteleridir. Doğal afetler, yangın, konut içi ve dışı güvenlik sistemleri, telefon, bilgisayar, tv, uydu gibi üniteleri içeren iletişim sistemleri, uzaktan kumanda ile elektrikli aletlerin denetlenmesi haberci sisteminin kapsamındadır.

Geçmişte akıllı yapılar konusunda ilk tasarlanmış yapı; (Survival Capsule)Yaşayan Kapsül , tasarımcısı belli olmayan 1970’lerde tasarlanan ilk sürdürülebilir prefabric yapıdır. Doğanın tüm etkin kaynaklarından yararlanan kapsül yapı, enerji kullanımını konusunda en gelişmiş tasarımlardandır.

Richard Rogers’ın tasarladığı (Zip-Up House) Katlanabilir Ev projesi binaların fiziksel açıdan enerji dönüşümüne uygun bir örnektir. Kapsül ve katlanabilir ev tasarımlarında binaların yüzeyleri enerji dönüştürücü bir organ görevi görür. Kapsül, rüzgar algılayıcısı, yağmur suyu toplayıcısı, güneş ışınları, hava alıcı düzenekler ve yer kabuğu ısısına duyarlı ayaklarıyla tümüyle enerji alıcı bir ünedir. Rogers’ın Katlanabilir Evi de; rüzgar akımını enerjiye çevirme üzerine tasarlanmıştır. Rüzgarı elektrik enerjisine dönüştüren bir diğer örnekte, Alexander Pike’ın tasarımı olan Autartic Ev’dir. Binanın çatısındaki rüzgar tribünü evin elektrik enerjisini sağlamaktadır. Mevsimsel değişimlere ayak uyduran ev kışın ısıtırken, yazın güneş enerjisi sayesinde yiyeceklerin korunmasını sağlar.



**Resim3- 81: R. Rogers Zip Up Evi-  
Alexander Pike’ın Autartic Evi  
Kaynak: Pan Macmillan, Project on the  
Predicament of Mankind**



### **3.3.2.Enerji Yapıları:**

Binaların tasarımlarında etkili olabilecek; güneş hareketleri, bulutlu ve bulutsuz hava şartları, rüzgar yağış ve nem ortalamaları, yerleşim kararlarının binanın kabuğunun ve kullanılan ünitelerin özelliklerine göre verilmesi, binadaki atıkların enerji dönüşümü olarak kullanılması gibi unsurlar ön plandadır. İklimsel koşullara göre



**Resim3- 82: Normen Foster  
Frankfurt Commerzbank  
Ken Yeang'ın Malezya'daki Menara Mesiniaga  
Kaynak: Victor Papanek, Design for the real World**

yapılan tasarımlar sadece yapıldığı bölge için geçerli olabilir. İklimsel koşullara göre yapılan tasarımlar sadece yapıldığı bölge için geçerli olabilir. Örneğin, Normen Foster ve Ken Yeang'ın ekolojik gökdelenleri iklimsel şartlar için tasarlanmıştır. Normen Foster'ın Frankfurt'taki banka binası Commerzbank iklimsel değişimleri algılayabilen dış kabuğu sayesinde, binaya doğal havalandırmayı da sağlamaktadır. Ken Yeang'ın Malezya'daki Menara Mesiniaga ofis binasının cephesi,

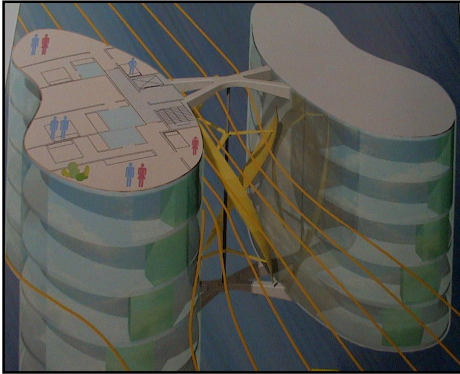
sıcak ve nemli tropik iklimin şartlarına uygun olarak tasarlanmış ve parçalı yapısıyla doğal havalandırmanın da sağlanabildiği bir tasarıma sahiptir.

Malzemelerin ekolojik açıdan ele alınması, geri dönüşümlü olmasıyla ve doğal malzemelerden yararlanılmasıyla sağlanmıştır. Geri dönüşümlü malzemeler cam, çelik gibi yüksek sıcaklıkta eritilip tekrar şekillendirilebilenlerdir.

Enerji kullanımına yönelik tasarımlarda, ekolojik-yeşil tasarımların kapsamına girer. Enerji ihtiyacı doğal kaynaklardan sağlanabildiği gibi, atık sular, fosil yakıtlar ve atık gazlar sayesinde de karşılanabilir. Atık kaynaklardan başka, doğal enerji kaynakları olan su, rüzgar ve güneş tasarımlarda, en etkili yöntemleri oluşturur. Güneş enerjisinden yararlanmak için deniz seviyesi, hava durumu, havadaki kirlilik oranı ve iklim özellikleri gözetilmelidir. Şayet deniz seviyesinden yukarıda bir tasarım yapılacaksa, güneş enerjisinden yararlanmak en akılcı çözümdür çünkü seviye yükseldikçe ışınlar daha dik hissedilir. Pasif solar enerji sistemiyle, yani kullanılan malzemenin güneş ışınlarını direk binaya geçirmesiyle elde edilen sıcaklık güneş yokken yansıtıcı etki yapar. Gündüz, güney doğudan güney batıya kadar uzanan pencere yada cam bölmelerin geçirdiği güneş ışınlarının yarattığı sıcaklık yer kaplamalarında yada duvarlarda toplanarak gece boyunca diğer mekanlara yansır. Bu sistem kolektörler yoluyla ısınma, sıcak su elde etme ve elektrik enerji sağlamada da yardımcı olur.



Enerji tasarruflu binalar arasında kendi enerjisini üreten ve fazla ürettiğini etrafındaki binalara da yansıtan tasarımlar çağımızda üretilmektedir. Norman Foster'ın doğal kaynaklardan enerji üreten akıllı Low Energy House (Düşük Enerjili Evi), sağladığı enerjinin tamamını harcamayan Zero Energy House (Sıfır Enerji Evi) ve tükenmeyen doğal enerjisinin bina için gereğinden fazlasını diğer binalara yansıtan Plus Energy House (Artı Enerji Evi) tasarruflu enerji kullanan yapılara örnektir. Enerji tasarrufu yapan binalardan sadece yansıma ile güneş ışığını bünyesine hapseden ünitelerin kullanılması ve kolektör yardımıyla enerji dönüşümünün sağlanması söz konusudur. Sıfır enerji binalarında ise; kaynaklardan pasif ya da aktif bir şekilde enerjiyi alıp tüm yıl kullanacak şekilde depo eden akıllı binalardır. Şehir şebeke sistemine bağlı çalışmazlar. Binanın tüm ihtiyaçları yine binadan sağlanır. Artı enerji binaları ise, enerji depolama ve binaya yayma konusunda bu tasarımlar diğer akıllı bina yapılarındaki depolama sistemlerince daha gelişmiştir. Sızdırılabilecek depolandırılmış enerji, özel geliştirilmiş izolasyon sistemleriyle kontrol edilir. Kullanım fazlası enerjisini şehir şebeke sistemine satabilir, yada çevre binalarına enerji desteği sağlayabilir.



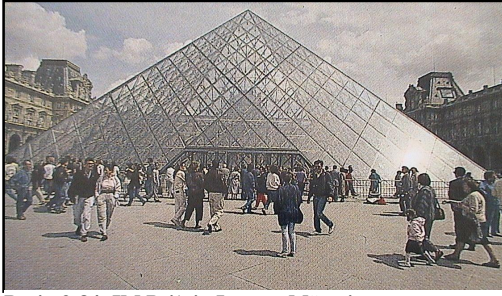
**Resim3- 83: Karbon Dönüşümlü Yaşam Kuleleri 2004**

**Kaynak: 4D Space AD**

Karbon dönüşümüyle enerji üreten binalar sadece güneş, yağmur suyu, ve rüzgarla enerji dönüşümü yapmamaktadır. Endüstriyel atıklar, fosil kalıntıları ve atıkların yakımı ile oluşturulan karbondioksit sayesinde de enerji üretimi yapılmaktadır. Şuan ki teknoloji ile pahallı bir yöntem olsa da, gelecekte temiz bir dünya için kullanılacak yöntemlerin başında gelmektedir. İnorganik malzemelerin yakılmasıyla enerji üreten yapılara örnek olabilecek; Ken Yeang'ın 'Editt Tower' adlı yüksek yapısı, içinde barındırılan yeşil örtü ile karbondioksit emilimi yaparak ve fosil yakımı sayesinde enerji üretir.<sup>58</sup>

<sup>58</sup> 4D Space AD Magazine- Green Architecture

### 3.3.3.Yeraltında Yapılanma:



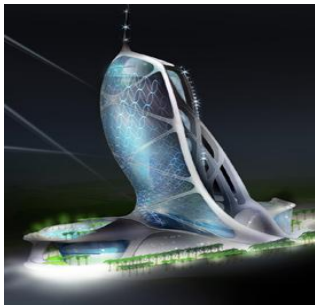
Resim3-84: IM Pei'nin Louvre Müzesi

Kaynak: Architectural Visions/ VisionaryArchitecture

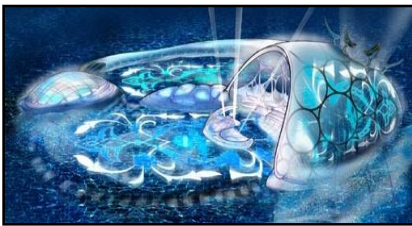
Güneş ışığından ve rüzgarın gücünden sağlanan enerjinin dönüşümünü oluşturan binaların yanı sıra ısının mekana hapsedildiği ve gün ışığını tamamen mekanı aydınlatmak için kullanan, doğanın dengesini, yeşil dokuyu bozmadan var olan, yer altı binaları ekolojik tasarımda önemli

yer tutmaktadır. Bu binalar doğayı ve mevcut dokuyu korur, iklimsel çözümlere sahip olup az bütçe ile üretilebilirler, güneşin ve rüzgarın kötü etkilerinden korundukları için uzun ömürlü yapılardır. Doğal afetlere karşı dayanıklı olan iyi tasarlanmış bir yeraltı binasının kente sağladığı en iyi etki görsel yoğunluğu azaltıp yeşil dokuyu arttırmaktır. Bu amaçla tasarlanan yeraltı binaları arasında en gözde örnek IM Pei'nin Louvre Müzesi için tasarladığı cam piramittir.

### 3.3.4.Suda Ekoloji:



Toprağın üzerinden çekilmeyi hedefleyen bir başka tür ekolojik yapı da, yüzen yapılardır. Deniz seviyesinin altındaki kentleriyle tanınan Hollanda, bu akımda başı çekmektedir. 2. Rotterdam Mimarlık Bienalindeki 'suya karşı su ile birlikte olan yapılar' adlı konu üzerine örnek gösterilen, Hollandalı Ooms Bouwaatschappij firmasının



tasarladığı ahşap ve hafif alüminyumdan yapılmış bir konut projesi bulunuyor.

Deniz üzerinde kolonileşme fikriyle ortaya çıkan Fritz Schoute su üzerinde kentler olabileceğini

Resim3- 85:Dubai Hydropolis Oteli üst ve sualtı katları

Kaynak: www.glasssteelandstone.com28 Ekim2007

ifade etmiştir. Efsanevi Atlantis'ten etkilenerek tasarlanmış su altı projeleri

de ekolojik ve fantastik tasarımlardır. Sualtı otelleri ve su üzerinde yüzebilen evler, yüzemeyen ve suya dalış yapamayan insanlar için tasarlanmış ütöpik yapılardır. Günümüzde tasarlanan akıllı binalar, teknolojinin de etkisiyle mükemmel yaşama

alanlarını sakinlerine sunmaktadır. Değişmeyen bir iç mekan düzeni tercih edenler için ideal tasarımlardır. <sup>59</sup>

### **3.4.ESTETİK:**

Tasarımda estetik yapılara, ilk olarak örnek verebileceğimiz 19. yüzyılda tasarlanmış, cam prefabrike yapı olan Kristal Saraydır. Bahçıvan J. Paxton'un sera yapımındaki tecrübesi sayesinde, tasarladığı yapı 19. yüzyılın teknolojisi açısından önemli bir yer tutmaktadır. Binayı oluşturan parçaların birbiriyle uyumu üzerine, tek bir parça olarak algılanan yapı, camın estetik açıdan değerini gözler önüne sermektedir.

19. yüzyılın sonlarıyla, 20. yüzyılın tamamını etkisi altına alan seri üretim, mekanlarda ve yapıların dış yüzeylerinde mekanik bir görüntü sağladığı için estetik yapılar, yüksek yapıların simge haline gelmesinde köprü, viyadük, stadyum ve tren garı gibi kamusal alanlarda kendini daha fazla hissettirmiştir. Ütopyanın estetik açıdan ele alınışı yüksek binalardadır. Bilim kurgu dergilerinde ve günümüzdeki araştırmacıların sıkça baktıkları 50'li yıllardan 70'lere kadar uzanan seriler halindeki tasarım, dekorasyon dergilerinde görülebilen tasarlarda, sınırlı kalmıştır. Sadece reklam teması olsun diye tasarlanmış beşgen binalardan, birbirine bağlantılı olan geometrik şekillerden, faydalanarak tasarlanmış gösterişli yapılar, ütopyik estetiği yansıtmaktadır. Modern dünyada estetik görünüm üzerine yapılan yapılarda, gösterişin bir stil olarak algılanışı, işlerlik ve ekonomi üzerine kurulu teknik yaklaşımların, standart üretimle bütünleştiği yapılanmaların yerini, tek defalık üretilen ve akılda kalıcı olan, yüzeyler almıştır. Mühendislik yapılarının yanı sıra gökdelenler de estetik olgu önemsenererek tasarlanmıştır. Mühendislerin yüksek katlı yapılarda gösterdikleri, yapısal çözümler anonim esaslı ifadelerden çok, abartılı heykelimsi mega yapılara dönüşmüştür. Fakat abartılı yüksek yapı modası, tüm ses getiren temsili tasarımlarda olduğu gibi, etkisini 90'lı yıllarda yitirmiştir. Tasarımın gücü, ütopyik düzeyde 90'lı yıllardan günümüze kadar endüstriyel üretimlerde kendini göstermeye başlamıştır. Artık yapıların tümünü oluşturan üniteler lego gibi sökülüp takılabilir yada kinetik etki verilerek birbirinin içine geçebilir hale gelmiştir.

---

<sup>59</sup> Wines, J. Green Architecture, Terrazzo (Milan) Sayı 7 1992

### 3.4.1.Ütopyanın Yüksek Yapıları:

Yüksek yapıların gökyüzüne ulaşmasına, çok katlı inşa edilmesinde gökyüzüne ulaşma, yapılmış en gösterişli bina olma özelliği ile hayal edilerek tasarlanmış olması olasıdır. Kimi ütopyik tasarımlarda gök yüzüne ulaşma eğilimi yerine, onu tasarlananlardan ayrı tutma, bütün halinde soyutlama durumu ele alınmıştır. Örneğin Richard Buckminster Fuller, Manhattan üzerine yerleştireceği, bir jeodezik kubbeye New York'un önemli merkezini gökyüzünden soyutlamayı düşünmüştür. Tamamıyla ütopyik kurgudan ibaret olan tasarım gerçekleştirilememiştir.

Tarihte antik çağlardan günümüze kadar gelebilmiş tapınaklar, mezarlar, efsanevi kuleler, yüksek yapıların ihtişamını tasarlayanlar tarafından ve bir inanca bağlı anılası yapıtlar haline getirilmeye çalışılmıştır. Paris'teki 300 metrelik Eiffel Kulesinden, Kuala Lumpur'daki 450 metre yükseklikteki Petronas Kulelerine, Wright'ın yüksekliği 1600 metreyi bulan Illinois adlı ütopyik kulesine kadar uzanan tasarımlarda, amaç hep aynıdır. Gösterişli ve birazda görsel niteliği olan gökdelenler H-Tech akımının özelliğiyle şekillendirilmiş çok katmanlı kulelerdir. Empire State Binası, Chrysler Binası, Petronas Kuleleri, Dubai Oteli gösterişli ve simgesel nitelikli çok katlı yapılardır.

Ütopyik kapsamlı yapılara örnek olabilecek 1920'lerden 70'lerin sonuna kadar yapılmış bir çok projenin de yüksek yapıları vardır. Örneğin Yona Friedman'ın önerdiği 15 metre yüksekliğinde ayaklarla taşınan bir uzay strüktürünün içinde kurulacak kenti gibi yada Paul Maymont'un yüksek yerleşme birimlerini ele alan gökyüzü kentleri yüksek yapılar üzerine kurgulanmış ütopyalardır. Fransız mimar İannis Xenakis'in gökyüzüne 5 km kadar yükselen Düşey Kozmik Kent ütopyası Friedman ve Maymont'un düşlediği gökyüzü kentlerinden de oldukça farklıdır. Çünkü tasarımları yeryüzüne basmaktadır, tamamen havada asılı konumda değildir. Ütopyacılar sadece kentsel bir tasarım örneğidir diye sadece dış görünüşlü kentsel nitelikli yapılar yaratmamışlardır. Örneğin Soleri'nin Asteremo 'sunda 70000 kişi yaşayacak, Szekelly'nin Hava Kentinde kentin yeryüzünden uzaklığı 1 km kadar olacak ve bu kent dünyanın çevresinde 24 saatte bir tur atacaktır, Konice'nin Uzaysı Kenti gökyüzündeki güçlü mıknatısların yardımıyla asılı kalacaktır.

Ütopyanın gökyüzü şekillerinde o zamanın ütopyik tasarımcıları tarafından hayal edilen teknolojik şekillenme ancak bu kadar ulaşılması güç bir hayal niteliği taşır. İnsan mantığının sınırlarını zorlayan tüm düşsel kentler, gökyüzünün hayal edilecek en uygun olgu olduğunu göstermektedir.

Dünyanın tek uydusu olan Ay'ın ütöpik tasarımlar için, en uygun kurgusal mekan olması Ay'a ait kentsel ütopya yoğunluğunu yaratmıştır. Ayda oluşturulabilecek kentsel mekanlar ütöpik fikrini ortaya koyan, Aya yapılan düşsel seyahatlerin anlatıldığı Jules Verne'nin kitabıdır. Ay'ı düşsel seyahat konusu yapan, Edmont Rostand 17. yüzyılda yazdığı kitabında Ay'a nasıl gittiğini, Ay'da neler gördüğünü anlatmıştır. Kitabın bu yazı açısından önemi, orada yazarın ahşaptan yapılmış, tekerlekli, bir yerden bir yere rüzgar gücüyle uçabilen, taşınabilen ve soğuk havalarda Ay'ın zemininde açılan kuyuların içine girebilen, evlerden söz etmiştir.

Ay üzerine yazılan bu hikayelerden de etkilenen tasarımcılar, Ay'da kurulabilecek kentlerden bahsetmişler, ütöpik düşüncelere dayalı kentsel çözümlenmeleri, Ayın yüzeyindeki kraterlerde yer alacak dev seralara benzeyen yapay atmosferli kentlerden bahseden kitaplar yazmışlardır.

Geleceğin şehirleri ve onları özel kılacak yapıların tamamen nüfus artışına dayalı olacağını düşünen tasarımcılar, şehirlerin yapılarını düşledikleri yoğunluğa göre tasarlamışlardır. Harlem' de hareketlilik Buckminster Fullerin 300 metrelik jeodezik cam yapısı, şehirdekilerin gökyüzündeki yıldızları ve bulutları görebilmesi için yapılmıştır. enerji tutucu özelliğiyle havalandırma ısınma ve elektrik üretme faaliyetlerini güneş ışınlarından sağlamaktadır. Her 10 yılda bir değişecek olan cam kubbe, yağmur suyunu ve kar dolgularını belirlenen bölgelere biriktirerek şehrin su ihtiyacını karşılayacaktır.<sup>60</sup>

Frank Lloyd Wright'ın tasarladığı Broadacre şehirde Aerotori helikopterleri ve güneş enerjisi ile çalışan araçları yapılarına göre daha fazla ilgi çekmektedir. Doğal malzemeden yapılmış prefabrik evlerinin, sahip olunan araç adedine göre tasarımları değişmektedir. 3 ya da 5 araçlı evlerin odalarının çatısı camdan yapılmış bir bahçedir ve helikopter iniş pisti olarak ta kullanılmaktadır. İleride gerçekleştirilebilecek olan bu şehrin binaları oldukça yüksektir. Şehrin içine dağıtılmış olan tarlalar daireseldir, amaç doğanın içinde kalabilmektir.<sup>61</sup>

Geleceğin şehirlerini bazı tasarımcılar, dünyada tek kalacakmış gibi düşlemiştir. İtalyan mimar Paola Soleri Arizona çölünde 25 katlı kübik yapılar hayal etmiştir. 1970'lerde tasarladığı şehirleri hala günümüzde gerçekleştirilemezliğini korumaktadır. Tüm şehir tasarımlarını doğada gördüğü mantar, fosil ve arkeolojik

<sup>60</sup> Galauye, D., Phantom World , Imagination Stories of Science and Fantasy , Ağustos 1954—Bk:Ek resim 1,2 s:186

<sup>61</sup> Clifford, D. World of If Dergisi Ocak 1973--- Bk: Ek resim 3-6 s:187-189

kalıntıları taklit ederek oluşturmuştur. Her yeni şehir tasarımında otoparkları ve tarımsal alanları şekilsel ve işlevsel olarak değiştirmekle uğraşmıştır.

Şehirleri tamamen ulaşımaya uygun tasarlayan mimar Gabriel Bouladon, gökdelenlerin içinden geçen tren yolları ve yüksek binaların orta seviyelerinde yada kısa binaların arasındaki bağlantıları dolduran yürüyüş yolları tasarlamıştır.

Bazı tasarımlar, yeraltı şehirleri olarak karşımıza çıkmaktadır. Modern penceresiz yapılar çevresine tamamen kapalıdır ve havalandırma kanallarıyla nefes almaktadır. Yeraltı şehirleri çok katlı olmakla birlikte nükleer enerjilerini ufak kutucuk yapılarına eşit şekilde dağıtmak üzere tasarlanmıştır. Aslında güneşin zararlı etkilerinden ve atomik patlamalardan korunma amaçlı devasa barınak olan bu şehirlerden birini tasarlayan Edovart Utudjan, yerin 200 metre altında devasa bir küre şehir düşlemiştir. 1968'de tasarlanan bu şehrin yapıları yerin altından yeryüzüne ulaştırılmış iki katlı evlerinin pencerelerine kenetlenmiş hava kanallarıyla dikkat çekmektedir.<sup>62</sup>

Kıtlık ve susuzluk sorunlarının giderilmesi için farklı yaşam şartları olabileceğini düşleyen Buckminster Fuller, 1958'de tamamen buluttan oluşma şehirler düşlemiştir. 1946'da Arjantin kenti için aynı fikri içeren, Kosice adı verilen bir tasarım yapılmıştır. Kosice tasarımını geliştirip kendi tasarımına Cloud Nine ismini veren Fuller, sıcak devasa bir hava balonu düşlemiştir. Alüminyum kaplı devasa balonun, dış çeperinin 1Fahrenate derece ısıtılmasıyla, oluşacak bulut küresinden bahsetmiştir. Kürenin ısınması ile etrafındaki atmosferik gazların daha yavaş döneceğini söyleyen tasarımcı, böylece bulut küresinin içinde dünyadaki ağırlığa göre daha az olacağını ifade etmiştir. Bu durum oraya yapılacak seyahatleri ve yerleşimleri mümkün kılmaktadır. Gece ve gündüz sabit sıcaklıkta olacak olan bulutun geleceğin teknolojisine uygun ulaşım sistemi vardır.<sup>63</sup>

Küresel yaşam üzerine yapılan tasarımlar içinde, Thomas Shannon'un devasa yarım küre kubbe fikirleri yer almaktadır. Ülkelerin üzerine yerleştirilecek devasa yarım kubbeler onlara devasa bahçeler oluşturma imkanı verecektir.

Şehirlerin hareketliliği üzerine Archigram grubundan Ron Herron 40 katlı teleskopik bacaklardan oluşma böceksi yapılar tasarlamıştır. Yürüyebilen Plug In kenti yapılarının, birbiriyle bağlantılarını ulaşım araçları ve onların gidebileceği uzantılar oluşturmaktadır. Ulaşım diğer tasarımcıların düşledikleri kentlerdeki gibi yerleşik

<sup>62</sup> Wilcox, D. King of Speed Amazing Stories Aralık 1972-Bk: Ek resim 10 s.191 /Ek resim 7,8 s.190

<sup>63</sup> The Magazine of Tomorrow, Authentic Science Fiction 2. cilt 1974—Bk: Ek resim 11 ,12 s. 192

düzende dağılmamıştır. Plug In'deki kenti oluşturan her bir ünite 2,75 çapındaki tüplerden oluşma iskelet hariç istenildiği gibi sökülüp takılabilmektedir. İskelet olan birbirine çapraz 8 tüp, şehrin yavaş ve hızlı asansörlerini taşımaktadır. Bu tüplerden dördü istenildiğinde rotası değiştirilebilen ünitelerdendir, diğer dördü ise, şehrin ihtiyaç ürünlerini emen taşıyıcılarıdır. Yapılarının tüm döşemeleri asma sistemdir ve şişme yapıları da tüm şehri fırtınalardan korumaktadır. Şehrin evleri kapsüllerden oluşmaktadır ve asansör benzeri üniteleriyle şehirde istenilen herhangi bölgeye yerleştirilebilirler. Evler Warren Chalk tarafından 1964'te tasarlanmıştır. Vinç benzeri yapılardan sarkıtılarak yada tüp kulelerin en üst kademelerine yerleştirilmişlerdir. Evleri oluşturan her bir mekanizma iç tasarımda bir obje görevi görmektedir. Örneğin kule benzeri yapılardaki kapsül evlerin içinde yatak benzeri Spartan adını verdikleri yapılar vardır. Spartan ünitelerin kendi bünyesinde tüm teknolojik unsurlar yer almaktadır. Günlük aktivitelerin tümü Spartan'ın yemek, uyku, dinlenme ve eğlence mekanizmalarıyla gerçekleşmektedir. Şehrin tüm üniteleri hidrolik ve elektrikle çalışan motorlarla işlevleşmektedir.

Montreal Kulesi, Archigramın 1963'te tasarladığı parçaları yer değiştiren, devasa kökleri olan mekanik bir ağaçtır. 1967 Dünya fuarında tanıtılan bu tasarımın sadece kulesinde 1500-2000 kişilik oturma ünitesi bulunan oditoryumu vardır. Kulenin 125 metrelik orta seviyesinde; restoranlar, balo salonları, sergi alanları ve devasa bir akvaryum yer almaktadır. Kulenin en üst seviyesi sadece gece kulübü ve restoran için ayrılmıştır. Archigramın Instant Kentinin tasarımını Ron Herron 1970 de yapmıştır. 20 adet kamyonun yan yana dizilmesi ile oluşan bu eğlence şehri, şişme ünitelerle taşınabilen robotları andırmaktadır. Tüm yapılar şişme çadırlardan oluşmaktadır. Kent dinamizmini tüm elektronik sistemleri ve görsel ünitelerinin şişme ünitelerle bir bütün halinde taşınmasından almaktadır.<sup>64</sup>

Taşınabilir tasarımlara bir diğer örnekte, Triton ve Tetra şehirleridir. 1966'da Sadoa Fuller tarafından tasarlanan Triton şehri, 5000 kişinin barınacağı devasa apartmanlara sahiptir. Tetra şehri ise piramit şeklinde 300.000 aile barındıracak tek bir kütlede oluşmaktadır. Küçük botların yüzdürülmesiyle taşınacağı düşünülmüş şehirler sadece suyun üzerinde gidebilmektedir. Şehrin en önemli özelliği suyun altındaki alg ve deniz ürünleri yetiştiren üretim alanlarıdır. 21. yüzyılda tasarımlarının gerçekleşeceği düşünülmüş bu şehirler aslında bir tür üretim

---

<sup>64</sup> Young ,R. Fact and science Fiction Amazing Stories Ağustos 1974—Bk: Ek resim 13-16 s.193-195

makinesidir. Yüzen şehir tasarımları arasında yapısal olarak en kapsamlısı, Deniz şehridir. 1968 yılında Pilkington cam şirketi, tasarımcısı Hal Maggridge tarafından planlanan şehir, 16 katlı 60 metre yükseklikte ve 30.000 kişiliktir. Alttan sekiz katı ofisler ve endüstri için kullanılan şehrin, ana maddesi ideal sıcaklık sağlayan, rüzgardan koruyan camdır. Sabit sıcaklıkta olan şehrin baş eğlencelerini su sporları oluşturmaktadır. şehir doğal bir gazdan üretilmedir ve bu gaz tüm ünitelerinde kullanılmaktadır. Yürüyerek ulaşılabilecek noktalarına bile asansörler tasarlanmıştır. 200 kişilik yatak kapasiteli hastaneler, yürüyüş parkurları, her 25 dakikada bir şarj olabilen ulaşım araçları ve tüm şehri dolaştıracak kapsül taşıyıcılara sahiptir. Şehrin doğal içeceği ve üniteleri çalıştırıcı mineraller taşıyan, deniz suyundan üretilme magnezyum içeren bir içkidir. Şehirde en konforlu üniteler deniz yataklarıdır, yaşanan üniteler küçük kapsüllerden oluşmaz. Her yaşam ünitesi ihtiyaç oldukça birbirine kenetlenen titanyum ve fiberglastan üretilme toplardır. Suyun altında gezinme ve yaşama bu toplarla sağlanmaktadır.<sup>65</sup>

Japon mimar Kiyonari Kikutake, 300 metrelik kuleleri ve 5000 kişilik nüfusu barındıracak su üstünde yerleşmiş yapılarıyla farklı bir yaşam düşlemiştir. Dış kabuğu beton olan yapıları çelik iskeletten yapılmış prefabrik silindirlerdir. 7 farklı çeşide sahip silindir yapılarının çeşitlenmeleri 2 ile 8 kişilik ailelerin yerleşimlerine dayalıdır. Yapıların içlerindeki tüm elemanlar betonarme mutfaklardaki plastik malzemelerden yapılmaz. Günümüzde bir kısmı gerçekleştirilmiş olan bu tasarımlardan 'Unubana' isimli yarım milyonluk nüfusu kapsayan iki yada üç halkadan oluşma yaşam ünitelerini taşıyan kuleler iç ve dış yaşam modülleri olmak üzere farklı farklı tasarlanmıştır.

Kenzo Tange, Tokyo için tasarladığı, deniz üzerinde yer alan çapraz birbiriyle karşılaşmayan ulaşım sistemine ait tasarımında, alt katları tamamen otopark olan, merkez kabul edilen üretim ve yerleşimi içinde barındıran, birbirine kapsüllerle bağlı adacıklar yer almaktadır. Şehrin içindeki bölgeleme genel kullanım alanlarına, üretim merkezlerine dayalıdır ve ulaşımını farklı hızdaki araçlar sayesinde oluşturulmuştur. En azı 60 km/h olmak üzere, 90 ve 120 km saatle giden araçların güzergahı farklı farklıdır. Yüzen şehrin içinde devasa caddeler ve bulvarlar yer almaktadır. Uzunluğu 18 kmyi bulan caddeleri sağlı sollu rezidanslar, çarşılar içme suyu üretim binaları, 'Pagoda' adı verilen kişisel evler oluşturmaktadır. yere doğru

<sup>65</sup> Nebula Science Fiction 2. cilt sayı:19

Vance, J. ,Amazing Science Fiction, Ocak 1973 –Bk:Ek resim 17,18 s. 196



iki taraftan çatı eğimiyle dikkat çeken bu evler içindeki, yüksekliği 150-250 metreyi bulan 'Midolli' adındaki kolonlar sayesinde, ayakta durmaktadır. 920 bin araç kapasiteli otoparkları olan evlerin, her türlü hareketli ve dağıtıcı servislerini Midolliler kapsamaktadır.

İsviçreli mimar Walter Jones, 2000 kişilik nüfusu barındıracak huni şeklinde yapılar tasarlamıştır. Yapılarının devasa huni şeklinde olmasındaki amaç, güneş enerjisinden ve temiz hava akımından fazlasıyla yararlanabilmektir. Yapıların içindeki yaşam alanlarını, ışığı yansıtarak veren ayna kaplı duvarla sınırlandırmaktadır. Işık ve ısı problemi olmayan konutların tüm servis üniteleri alt kattadır. Orta kısmı ve çıkıntılı kısımları bahçe olarak düşünmüş tasarımın katlarına çıkış sadece merdivenleedir.

60'lı yılların tasarımcısı olan Yona Friedman, yerden 25 metre kadar yükseltilmiş ızgara planlı, taşıyıcılarla ayakta duran şehirler planlamıştır. Her biri, prefabrike 25 metre karelik hücrelerden oluşma konutlarında, güneş enerjisini emen ve hava şartlarına uyumlu üniteler yer almaktadır. Özellikle Afrika için düşlediği şehir yapılarının üzerinden, nehir gibi akışkan su yatağının geçtiğini var saymaktadır. Tamamen çelikten inşa edilmiş olacak yapılarında yaşayanlarının ihtiyaçlarını şehrin taşıyıcı ayakları içindeki sistemle yukarı çıkarmaktadır. Yapıları her 700 yılda bir yenilecektir.

Fransız mimar Paul Maymont'ın yapıları huni ve kare şekilli çok katlı sistemlerden oluşmadır. Yapılarının tümünün iskeletini örümcek ağı şeklinde tasarlamıştır. Günümüz şehirlerine en yakın planlamadan oluşmaktadır. İçinde yürüyüş parkurları, spor ve kültürel etkinlikler üzerine yapılar, 4500 araç kapasiteli otoparklar, yüzme havuzları ve ana yollara bağıntılı metro taşımacılığı yer almaktadır. Deniz ve kara için farklı şehir versiyonları tasarlamıştır, her bir yaşam hücresinde yerleşim planı farklıdır.<sup>66</sup>

Günümüzde ütöpik vizyonlu tasarımlarda şehir üzerine çalışmalar azalmıştır, daha çok eğlence ve toplumsal kullanım alanları üzerine eğilim vardır. Köprüler, kayak merkezleri, sergi binaları, devasa gemiler, doğal malzemelerden yapılmış oteller ve iç mekan tasarımları ütopyanın yeni estetik görünümüdür.

---

<sup>66</sup> Brunner, J. Amazing Science Fiction Nisan 1974

Shirley, J. Amazing Science Fiction, All Stories new and Complete Kasım 1975 Bk: Ek resim 19-24 s.197-199

## **DÖRDÜNCÜ BÖLÜM**

## 4.BÖLÜM: GELECEK ÜZERİNE KURGULANAN ÜTOPYANIN MEKANSAL ÇÖZÜMLEMELERİ:

### 4.1.GELECEĞİN DEĞİŞEN YAŞAM KOŞULLARI:



Resim 4-1: 21.yüzyılda yaşam  
Kavnak: Heiman ..Jim Future Perfect Deröisi 1950 Ađustos serisi

Radikal tasarımların yapıldığı, teknolojinin gelişmesiyle yeni görünüm kazanan binaların, uzay çağına uygun, ütöpk şekilde tasarlanması toplumlarda yaşam üzerine yeni arayışlar yaratmıştır.

Günlük yaşamı kolaylaştıran makinelerin iç mekanlardaki rolü artınca, hayal edilen gelecekte, makinelerin hakim olduđu bir dünya da olabilirdi fakat; iletişim, ulaşım, temizlik, seyahat,

dış mekanların görünümü, evler ve daha bir çok tüketim kültürüne ait ürün, teknolojinin en gelişmiş seviyesinde olarak, hayal edilmiştir. 2000'li yıllar, 1930'larda yaşayanlar için, uzay çağıının verimli dönemlerinden sayılmaktadır.

Televizyon, telefon, bilgisayar gibi iletişim araçları görüntülü ve çok işlevli olmalıdır. 2000 yılında olmasını hayal ettikleri yaşam şekli 1950'lilerin Newyork Times gazetesindeki bir makalede şöyle ifade edilmiştir; gelecek 50 yıl içerisinde günlük yaşam için mucize değişimler olacaktır. İş dünyasının ileri gelenleri için büyük holdingler kurulacağı, iş merkezlerine yakın parkurlarda ufak jetler olacağı, şehrin gürültüsünden uzak yerlerde, seri üretilmiş evlerin yer alacağı, süperonik jetlerin evlerin giriş kısımlarında park edilmiş olarak aile fertlerini beklediği, bu jetlerin o zamanki helikopterlerin minyatürleri gibi olacağı, şehirlerin mekanik üretimlerini sağlayan fabrikalarında, robot olduğu, evleri ve dış mekanları süsleyen bitkilerin güneş enerjisi olmadan yaşayabileceği, ulaşımın gökyüzünden sağlanacağı ve her makine elektrikle çalıştığı için kirlilik olmayacağı belirtilmiştir.

Kültürel kavramların yok olacağı yeni bir dünya hayal edilmekte olduğu için, yemeklerde sentetik malzemelerden yapıma tek tip haplardan oluşmadır. Tatları birbirinden farklı olabilir. Geri dönüşümlü giysiler yemeği oluşturan sentetik malzemelere dönüştürülecektir. Dondurulmuş yemekler ve onların çabuk ısınmasını sağlayan mikrodalga fırınlar, kızartıcı ve haşlayıcı yada rosto sosu yapıcı makinelere dönüşecektir. Bulaşık makinesi 2000'lerde kullanılmayacaktır, çünkü sofraya ait her şey sıcak suyun altında eriyerek, hammaddesine dönüşecek olarak tasarlanmıştır. Drenaja giden bu hammadde olacaktır. Giysiler örülebilir kağıtlardan yapılacaktır ve onları üzerimizde iken ütölemek mümkün olacaktır. Giysiler daha sonrasında sentetik yiyeceklere çevrilecekleri için, atık olarak düşünülmemektedir.

Televizyon; her mekanın bir parçası gibi düşünülmektedir, telefon görüşmeleri ekran karşısından yapılacaktır. Alışverişlerde, ekran karşısından tüketici kod numarası kullanılarak yapılacaktır. Beylerin traş olması, 2000'lerde tarihe karışacaktır. Jilet veya traş makinesi kullanımı yerine üretilen, kremler saniye kadar kısa sürede onların görevini yapacaktır. İç mekanlarda kullanılan mobilyalar, yer döşemeleri, duvar kaplamaları, ve tüm üniteler su geçirmez olduğu için, toz almak yerine sadece ıslatıp bırakmak yeterli olacaktır. İç mekanların 1960'lardan itibaren değişime uğraması uzay çağı tasarımlarını hızlandırmıştır. Her tasarım bir modanın başlangıcı olmuşken, giderek daha küçük iç mekanlar tasarlanmaktadır. Tek hacimli mobil ünitelerin yaygınlaşması, mekanların çok amaçlı kullanımını sağlamıştır. Bu yaklaşım 60'ların 21. yüzyıla bakış açısını göstermektedir.

Hayal edilen gelecekte makinelerin günlük yaşama sağladığı kolaylıklar ve zaman tasarrufu sayesinde insanların çalışma süresi minimuma inecektir. Onların yapmakta olduğu her şeyi makinelerin tasarlayıp, programlayacağı, işleme koyacağı, bir sürü işlev olduğundan; hayat daha az iş, daha çok eğlence anlamı taşımaktadır. Bu konu üzerine düşünenler en fazla 47 yaşına kadar haftada birkaç kez işe giderek iş hayatını sonlandıracaklardır. 60'ların köşe yazarları bu tip kurgulara yanıtlarını, 47 yaşına kadar haftada birkaç kez işe gidecek olan insanların evde 500 kanallı televizyonlarını izleyerek, üretmeden tembelleşeceklerini böylece insanların ömrünün kısılacığını ifade etmişlerdir. 1960'ların magazin dergilerinde yer alan bu köşe yazıları ve geleceğe dair olası kurgular, tasarımı etkilemiş ev dekorasyonunda farklı bir çağa geçişi tetiklemiştir.<sup>67</sup>

---

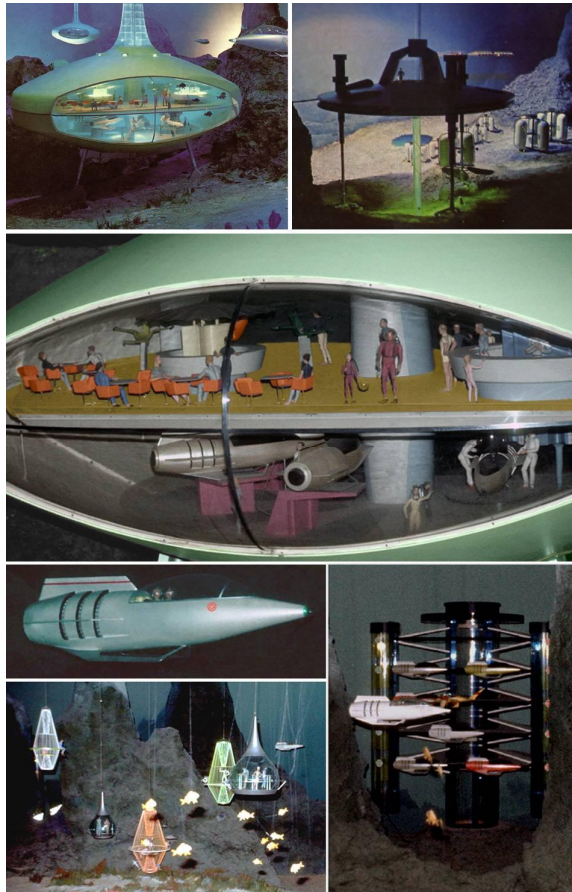
<sup>67</sup> Heiman ,J. Future Perfect Dergisi 1950 Ağustos serisi

#### 4.1.1 Geleceğin Şehir Yaşamı:

New York'ta 1939 yılında gerçekleştirilmiş dünya fuarında, 'Geleceğin Beklenen Şehri' konulu Zaman Kapsülü isimli sergide gösterilmiş olan maket tasarımlarla geleceğin olası şehir hayalleri vurgulanmıştır. 1960'ların dergilerinde görebildiğimiz futuristik şehirler, günümüzde bile olağan üstülüğünü korumaktadır. Fuarda



Resim 4.2: Beklenen Geleceğin Şehri 1939  
Kaynak: Imagination Stories of Science and Fantasy Dergisi Ocak 1954



Resim 4.3: Şehrin özel konutları

ziyaretçilere başka bir dünyadan bahsedilmiş izlenimi vermek üzere 16 dakikalık film gösterimi ve gösterime uygun uzay mekiği benzeri bir ortamda sergilenen geleceğin şehri; uzayda oldukça geniş bir alanı kaplayan güneş, ışık ve hava kombinasyonunu vurgulayan bir tasarıma sahiptir. Şehri oluşturan alanlar, futuristik tarlalardan, köprülerden devasa camdan yapıma gökdelenlerden ve yollardan oluşmaktadır. Şehrin arabaları ve ulaşımına ait tüm üniteleri mekana yaygın olarak tasarlanmıştır. Şehrin zemin katını yapıların altındaki otoparklar oluştururken, şehrin ikinci katında insanların seyir alanı ve yürüyüş parkurları yer almaktadır. Parklar şehrin üçte birini kapsamaktadır ve en alt kademedeki yükselen gökdelenlerin çatıları restoran, kafe ve bahçelerden oluşmaktadır. Bazı çatılar helikopter ve uçakların iniş alanı olarak tasarlanmıştır.

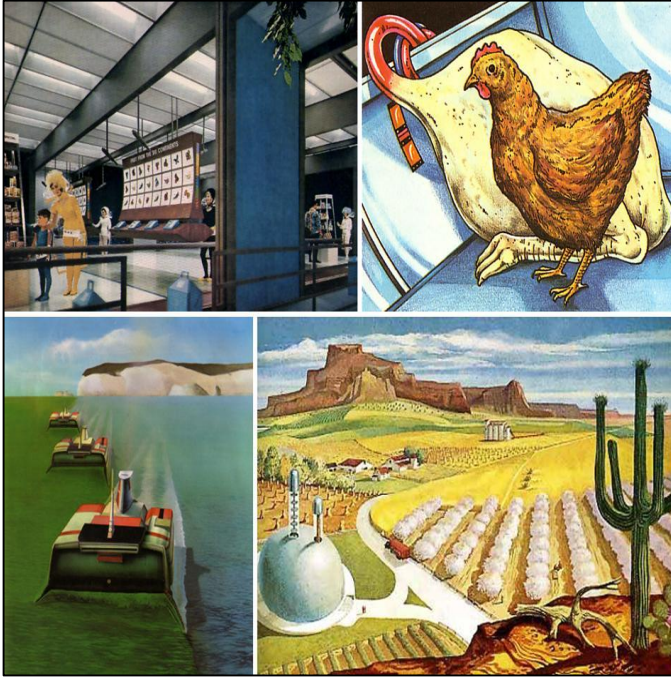
Özel mülkler ve geniş hava alanı şehrin belli bir bölgesine yerleştirilmiştir. Şehrin yaşamını ‘Futurama’ olarak adlandıran tasarımcılar, devasa maketlerinde yaşama dair en ufak ayrıntıyı atlamamışlardır.

1964 yılında 39 yılındaki Futurama sergisinin aynısı tekrar sergilenmiştir. Farklı isimlerde defalarca sergilenen sergi, Expo 67 Montreal de ve Expo 70 Osakada’da ‘Zaman Kapsülü’ adı altında sergilenmiştir. Zamanın romanlarından esinlenerek tasarlanmış şehir, 2000 yılının New York’nu konu almıştır. Yerleşim yerleri, apartmanları ve gökdelen tasarımlarının bazıları günümüz New York’una çok uymaktadır. Fakat, farklı olan tropik bir atmosfer ve günlük yaşamın ulaşımına göre tasarlanmasıdır. Tasarıma bakıldığında, yapılan her bina yolların uzandığı atıl alanlara ya da onların istikametini bozmadan, temeli tünel olacak şekilde üstlerine inşa edilmiş gibidir.<sup>68</sup>



**Resim 4-4: Futurama Şehrinde yollar ve konutlar**

<sup>68</sup> Imagination Stories of Science and Fantasy Dergisi Ocak 1954



1923’lerde hayal edilen şehir yaşamı, sergilerde gösterilen modern şehir yaşamını başka açıdan ele almaktadır. Gelecekte dünyanın besin stoklaması, azalan kaynakların işlenerek hap şekline getirilmesiyle olacaktır. Sentetik yiyeceklere bir alternatif olarak, okyanusta yetişen bitkilerden algler protein yapılı besinlerimizin yerini alacaktır.

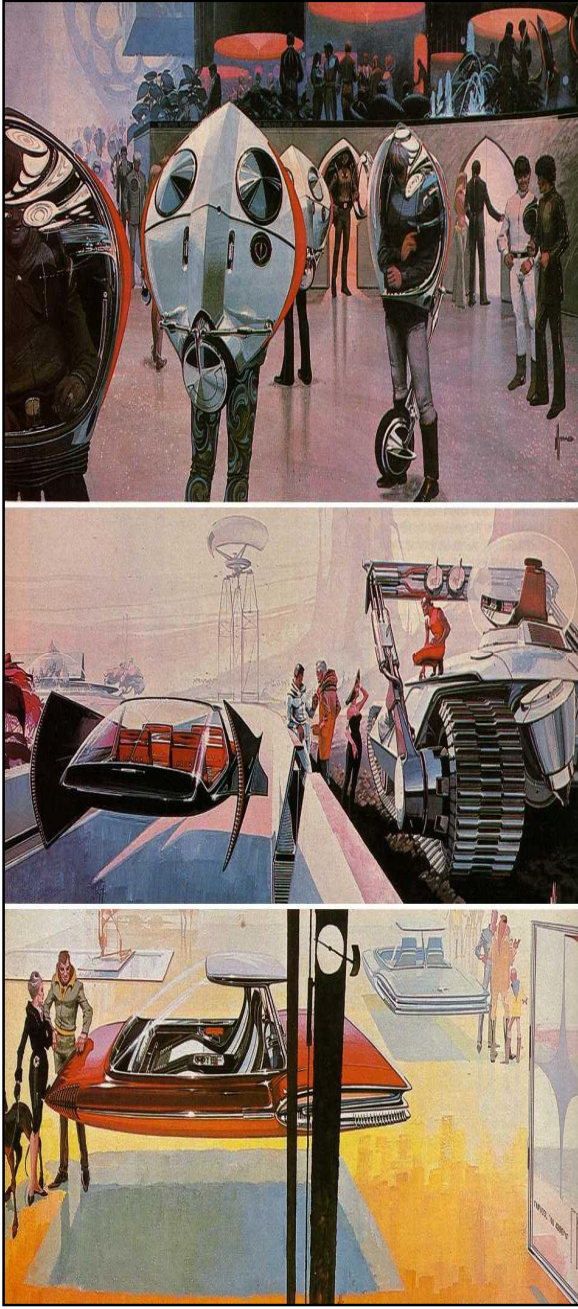
**Resim 4-5: ürünlerin marketlerde satışı / tavukların radyoaktif testen geçirilişi**  
**Resim 4-6: okyanustaki alg tarlalarının tarımı/ devasa bitkilerin yetiştirilmesi**  
**Kaynak:Fantasy and Science Fiction Dergisi Haziran 1953**

1966’da yazar C.Clarke’ın Voque dergisindeki makalesinde, 2001 yılında insanların bir aylık yiyeceğinin paketi 50 kilogramı bulan yiyeceklerin olacağını belirtmiştir. İnsanların, yemeklerinin mekanik bir ortamda hazırlanacağını da ifade etmiştir. 2000’li yıllarda yetiştirilen sığırlar için, vitamin katkılı sentetik bitkilerden yiyeceklerinden bahseden yazar, 21. yy insanların bitkilerle de beslenmesinin kaçınılmaz olduğunu ileri sürmüştür.

60’lı yılların araştırmacıları geleceğin şehirli insanının besinlerini bitkilerden alacağına inandıkları için, onların oldukça zayıf ve kuvvetli olacaklarını iddia etmişlerdir. Dünyanın, kirlilik yüzünden besin zincirindeki besleyici etkiyi kaybedeceğini düşlemiş kuramcılarının yanında, bitkilere yönelimin, yeni bir ekonomi yaratabileceğini iddia edenlerde olmuştur. Okyanusta işlenen alg tarlaları, devasa bitkiler yetiştirilen tarlalar, radyoaktif etkisi test edildikten sonra tüketilen et ürünleri ve onların büyük marketlerde satışı 60’ların köşe yazılarında uzunca bir süre işlenmiştir.

Şehir yaşamının olumlu ütopyaları arasında toplumsal yaşamın parçası olmuş mekanlardaki insanların, giyimleri ve kullandıkları araçlar göz doldurmaktadır. Tek tekerlekli, rüzgarlığı ve yön tayin edici kola sahip jet kapsüllerle istenilen her yöne

gitmek mümkündür. Şehir içi ulaşım için tasarlanmış araçlar, magnetik sistemle havada asılı olarak kullanılmaktadır.



Evlerin girişi, iç kısımları ve yaşanan her mekan birer kapsül gibi düşünülmüştür. Bilgisayar çağının etkisiyle evlerdeki kütüphaneler dahi elektronik düzeneğe dayalı bir sistemle çalışacaktır. Kişi istediği kaset haline getirilmiş kitabı incelemek için, kitabı bir ekrandan görüntülü ve sesli bir şekilde kulaklıkları sayesinde sessizce izleyebilecektir.

Robotlar şehir yaşamının ve evlerin birer parçası olacaktır. Kişiler beğendikleri robotları onların üretildikleri ve depolandığı merkeze giderek satın alabileceklerdir. Robotlar evde ve iş yerlerinde özellikle fabrikalarda hizmet edecek ayrı bir sınıftır.

Ortak eğlence alanları da düşünülmüştür. Çok katlı havuzlar ve onların etrafını çevreleyen kaygan yollar, bu düşlerin parçasıdır. İstenildiğinde yer çekiminin

**Resim 4-7: Şehir yaşamında kullanılan araçlar kaldırılması ve buna bağlı evlerin araçların yapılması da başka gelecek senaryolarıdır. Uçan araçlar, uzaydaki gelişim ve hastane merkezleri, ayda yaşam şansı, diğer gezegenlerde bitki yetiştirmek bu hayallerden bazılarıdır.<sup>69</sup>**

<sup>69</sup> Sturgeon ,T. , Tenn W. Galaxy Science Fiction nisan 1955

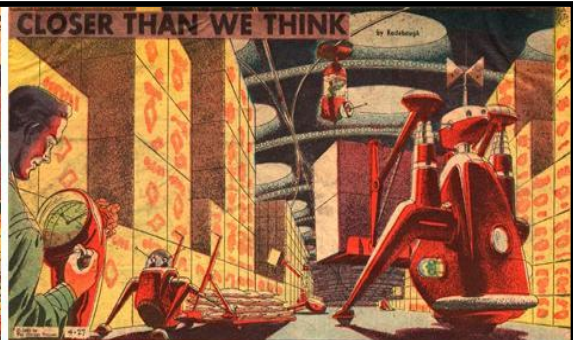
Tamer, S., Coppel A., Super Science Fiction Stories, Live It Tomorrow Kasım 1970 25. Sayı





**ELECTRONIC HOME LIBRARY** Home facilities for education and entertainment in the world of tomorrow will make today's libraries obsolete as obsolete as maps. Instant libraries from developments in electronics—like the "Electronic Reader"—recently described by RCA's David Brainerd—will be commonplace. When a worthy program comes over the air while you're away from home, or when you're watching it live, you'll be able to go anywhere in 10 days (both words and pictures) for closer enjoying at your convenience.

Washington's Century Five expects such tapes to reproduce above in three dimensions and color, using screens as shallow as a plate on the wall. Further progress in the field will no doubt result in machines available of practically all artificial materials. For example, you can count on machines that produce of conventional books, with the great advantage of never tiring. And to increase the impact of books for students, there may be an electronic voice accompanying the visual images. Next week: Time Present Century.



**ROBOT WAREHOUSES** Manager shortages in the future may require mechanical handling of the necessities of life—food, clothing, building components and so on. As the population grows, the size of storage facilities will have to keep pace. Here is a robot warehouse of the future, operated by a group of mechanical men controlled by a man operating in a control console suspended from a ceiling overhead. Tended electrically, never tiring, a robot warehouse would pursue his duties as expertly as the proverbial rat.

robot warehouse of the future, operated by a group of mechanical men controlled by a man operating in a control console suspended from a ceiling overhead. Tended electrically, never tiring, a robot warehouse would pursue his duties as expertly as the proverbial rat.



**FISH BOWL SWIMMING POOL** Today's spectators can see beneath the surface of a swimming pool only through windows or perches above the water line. But tomorrow's spectators will be able to do better. Pools in transparent structures above the ground will enable observers to relax alongside and have the fun of watching underwater aquatic frolicking at the same time. This is the case pool for swimming in the future is shaped like a socked glass or the bottom half of a fish bowl. It is reached by a circular ramp leading to platform and diving boards—a highly decorative addition to the grounds of tomorrow's pleasure resorts.

and have the fun of watching underwater aquatic frolicking at the same time. This is the case pool for swimming in the future is shaped like a socked glass or the bottom half of a fish bowl. It is reached by a circular ramp leading to platform and diving boards—a highly decorative addition to the grounds of tomorrow's pleasure resorts.



**GRAVITY IN REVERSE** Scientists in scientific laboratories are trying to develop devices to overcome the pull of gravity. Success in this field could revolutionize the world.

Look what it might do for the home. Fantasy made houses equipped with antigravity machinery could be floated above the ground—to catch the breeze! Impossible, you say? The way seems opened twenty years ago. Two articles, electrical grids and fan-type generators are among the devices currently being studied in this connection at General Motors, Bell, General Electric, Sperry Rand, the University of Detroit and elsewhere. Anti-gravity concepts may also be provided by diamagnetic materials whose force is just opposite. Another solution may be found in the idea of gravity multiplying machines built around electrical coils.



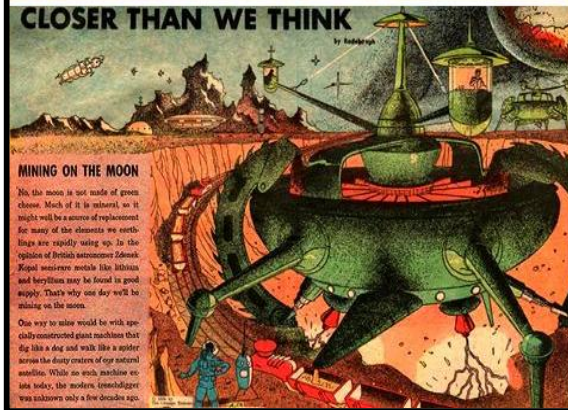
**FLAPPING FLYCAR** "Let's all fly like the bumble bee!" That might well become a slogan—with the development of a kind of flying machine which keeps itself aloft by flapping its wings. The late William B. Stout, a famous American engineer, worked many years on such a project before death ended his experiments. Now, Russian scientists are trying to make over perfect the aerodynamic class of flying machines ("Ornithopter" is a Greek word meaning bird, and "gyron" means wing).

The Russians hope for success with a flying, wing-flapping motorcycle propelled by a light engine. And word of their success has resulted in personal interest in America in personal synchropter transportation systems.



**HOSPITALS IN THE SKY!** The American Rocket Society has reported as Professor Bradshaw that practical medical science will be made possible by the weightlessness produced, and low temperature of outer space. For we say that that some of our most important and similar ailments. This would also be experimental space for the study of the connection between a challenging new field for medical investigation.

leading to the desired action. The weightlessness that would occur would have exciting reasons for treating leprosy and other organic troubles as well as for other ailments. It would also serve as a medium for crystal balls with a rotating shaft, would utilize conventional methods to level water, sink stones and similar ailments. This would also be experimental space for the study of the connection between a challenging new field for medical investigation.



**MINING ON THE MOON** No, the moon is not made of green cheese. Much of it is mineral, so it might well be a source of replacement for many of the elements we need. They are rapidly using up. In the opinion of British astronomer J. Zetzel, Kopal, a rare metal like lithium and beryllium may be found in good supply. That's why you see they're mining on the moon. One way to mine would be with specially constructed giant machines that dig like a dog and walk like a spider across the dusty craters of our nearest satellite. While no such machine exists today, the modern, ten-ton digger was known only a few decades ago.



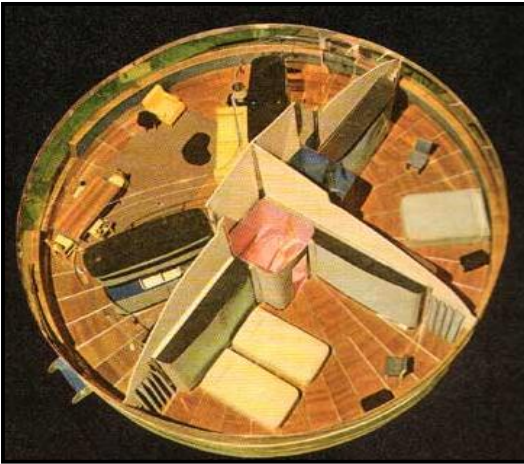
**SPACE MAYFLOWER** lightning speeds in rocks of unbelievable size. H. W. Ritchie of Thibault Chemical has told Congress that space vehicles weighing more than ten million pounds could be a reality, carrying travelers "with all the comforts of a voyage on an ocean liner." Chrysler's

R. J. McElroy has predicted that the new rocket would look "like office buildings." These enormous Mayflowers of space would indeed be giant-size versions of the tiny vessels that brought the early colonists to America. Next Week: Aluminum Heart.

Resim 4-8: Geleceğe Dair kurgular Kaynak: Amazing Stories Dergisi 1962

#### 4.1.1 Geleceğin Konutları:

Geleceğin ev tasarımları, geleceğin evinin insanlar üzerinde yaratacağı iki etkiye göre planlanmıştır. Birincisi tüm evi yaşayan bir makine gibi görmek ve onu üreten, işleyen mekanik bir ev haline getirmek, ikincisi ise; film sahnesindeymiş gibi kurgulanmış günleri yaşamak. Örneğin her ev tasarımı farklı kültürlere hitap ederken, onların günlük yaşantılarına uygun bir programlama ile ev sürekli bir işlev döngüsünde olacaktır. Kurulmuş saatler gibi bir kutunun içinde sürekli bir döngünün yaşanması oldukça sıkıcı olmalıydı. Öğlen yemeği vakti kendiliğinden açılan yemek masaları ve masanın içinden çıkan tabakların yemeklerle dolu şekilde otomatik olarak yerlerini almaları ilk kez işitince oldukça çekici gelmekte.



**Resim 4-9/10: B. Fuller'in Dymaxion Evi**  
**Kaynak:**<http://www.thehenryford.org/dymaxion>  
24Mayıs 2007

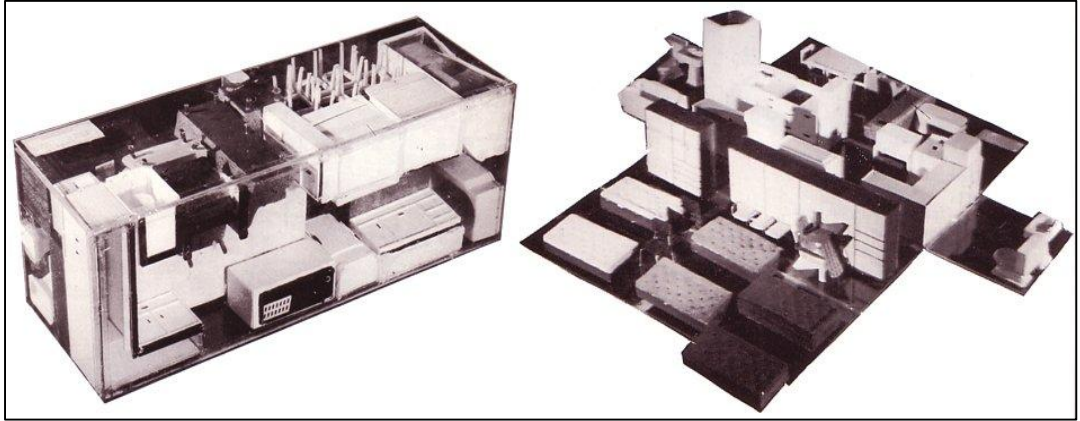
Buckminster Fullerin tasarladığı Dymaxion Ev projesi, geleceğin ev projeleri arasında en gözde olanlardan biridir. Tamamen metal plakalardan yapılmış ev, seri üretim ile gerçekleştirilmiştir. Böylece evin bozulan plakaları tekrar üretilebilir. Dört kişilik bir ailenin barınacağı gibi planlandırılmış evde, kinetik tasarımlarla mekanlardaki daralmalar

giderilmiştir. Evin bölümlerini, iki yatak odası, ardiye, oturma, yemek, yatak odaları, mutfak, mutfak deposu, çelikten yapılmış şömine, balkona katlanabilen merdivenler, akordeon kapılar, kaldırılabilen kabuk paneller, dymaxion banyo ve giysi, ayakkabı, aksesuar kabinleri oluşturmaktadır. Kaldırılabilen kabuk paneller, gizli depo görevi görmektedir. Şuanda Henry Ford Müzesinde sergilenen evin yaşama mekanı için çok küçük olduğunu düşünen

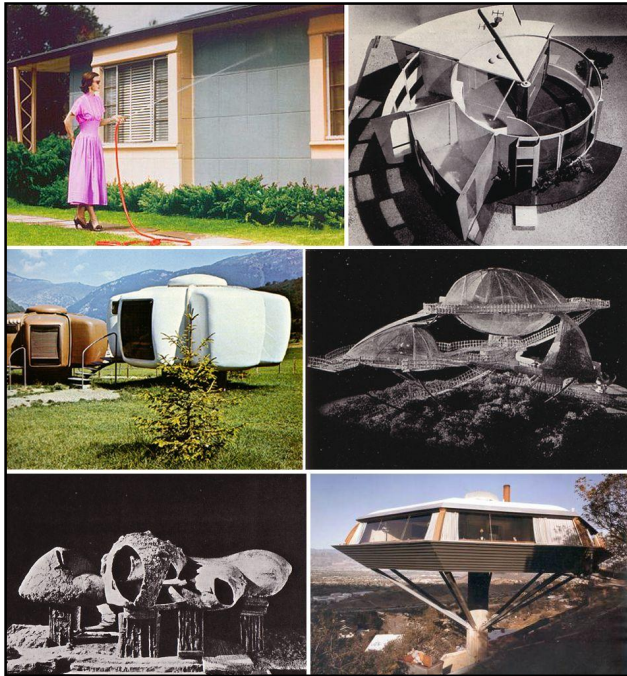
tasarımcı bu soruna çözümler geliştirmiştir. Mutfak kullanılmadığı zaman, iç içe geçen bir kabin görünümü alırken, evin her duvarına döşenmiş dolaplar da istenildiği zaman iç içe geçirilebilir. Evin istenildiğinde dönebilme özelliği vardır. Bunu tam

merkezde yer alan taşıyıcı direk sağlamaktadır. Amaç alüminyumdan yapılmış panellerden oluşmuş evin döndükçe sürtünme yardımıyla eşit şekilde ısınmasıdır.

1948 yılında Fuller öğrencileri ile birlikte katlanabilir bir ev tasarlamıştır. Altı kişi için tasarlanmış evin yaşam alanı, yatak odası, oturma odası, mutfak, iki banyodan oluşmaktadır. Evin ütöpik olarak görülebilecek kısmı, çatı ve duvarlarının olmamasıdır.<sup>70</sup>



**Resim 4-11: Fullerin öğrencileri ile tasarladığı 'Pieghvole' Evi 1948**  
Kaynak: James E. Gunn , Fantastic Universe Science Fiction Dergisi Sayı,35

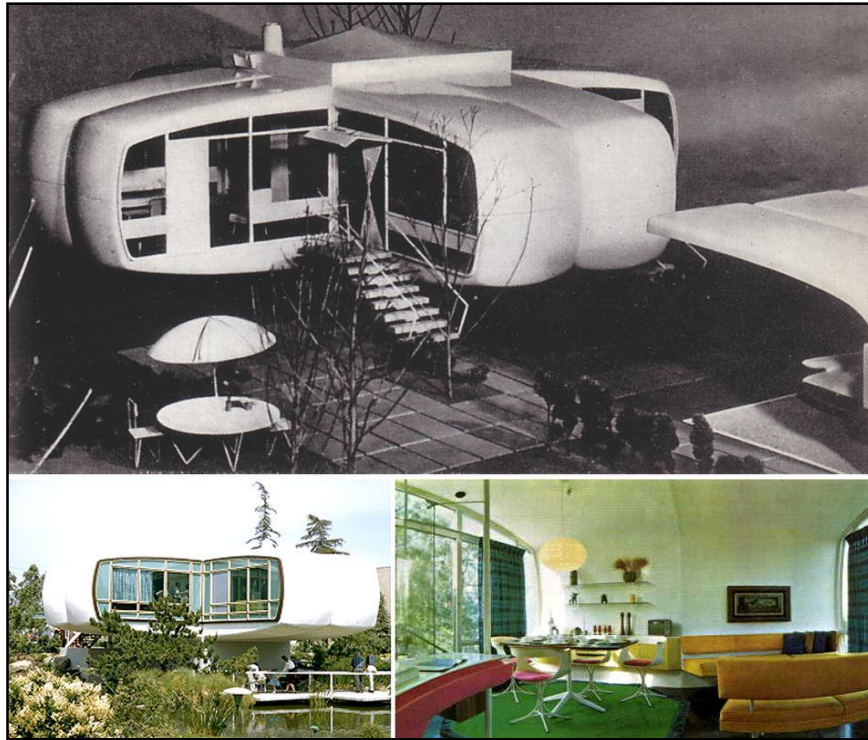


2.Dünya savaşından sonra Fuller, 'Lustron' adını verdiği 12 tonluk, çelik panellerden oluşmuş prefabrike evler tasarlar ve bir kampanya yaparak onları satışa çıkarır. Evler 2500 adet satmıştır. Evlerin özelliği doğal Amerikan evlerinin prefabrike yapılmasıdır. 1956 yılından, 1971 yılına kadar seri olarak bu evlerin benzerinin plastiğini Fransız Coulon firması tasarlamıştır.

**Resim 4-12: Fullerin Lustron evi (üst sol) Evin benzer tarzda Fransız üretimi (üst Sağ) 1971 yapımı Alman üretimi plastik evler (ortasol) 1960 yapımı metal ve camdan üretilen ev (ortasağ) Frederick Kiesler'in tasarladığı Chemosphere evleri 1960 (altta)**  
Kaynak: Amazing Stories Dergisi 1960 Mart 25

<sup>70</sup> James E. G. , Fantastic Universe Science Fiction Dergisi Sayı:35

Geleceğin evlerine dair üretilmiş bir çok fikir, bazı tasarımcıların dönemlerinde ilki yapmalarını sağlamıştır. Örneğin DisneyLand için tasarlanmış Plastik Ev, her yerinin plastikten yapılması nedeniyle döneminde bir ilktir. Günümüzde Japon tasarımcıların aynı isimle tasarladıkları ev projeleri vardır. 1917 yılında tasarlanmış olan plastik ev, 1960'larda yıkılmıştır. 4 kanat şeklinde yapının birbirine kenetlenmesi ile oluşmuştur. Yapının duvarları, plastik malzemedan yapıldığı için, köşeleri aynı malzemedan yapılmış tavan ve yer kaplamasına kıvrılmıştır. Yapının içindeki tüm objeler ve yer kaplayan tüm eşyaların hammaddesi plastiktir.



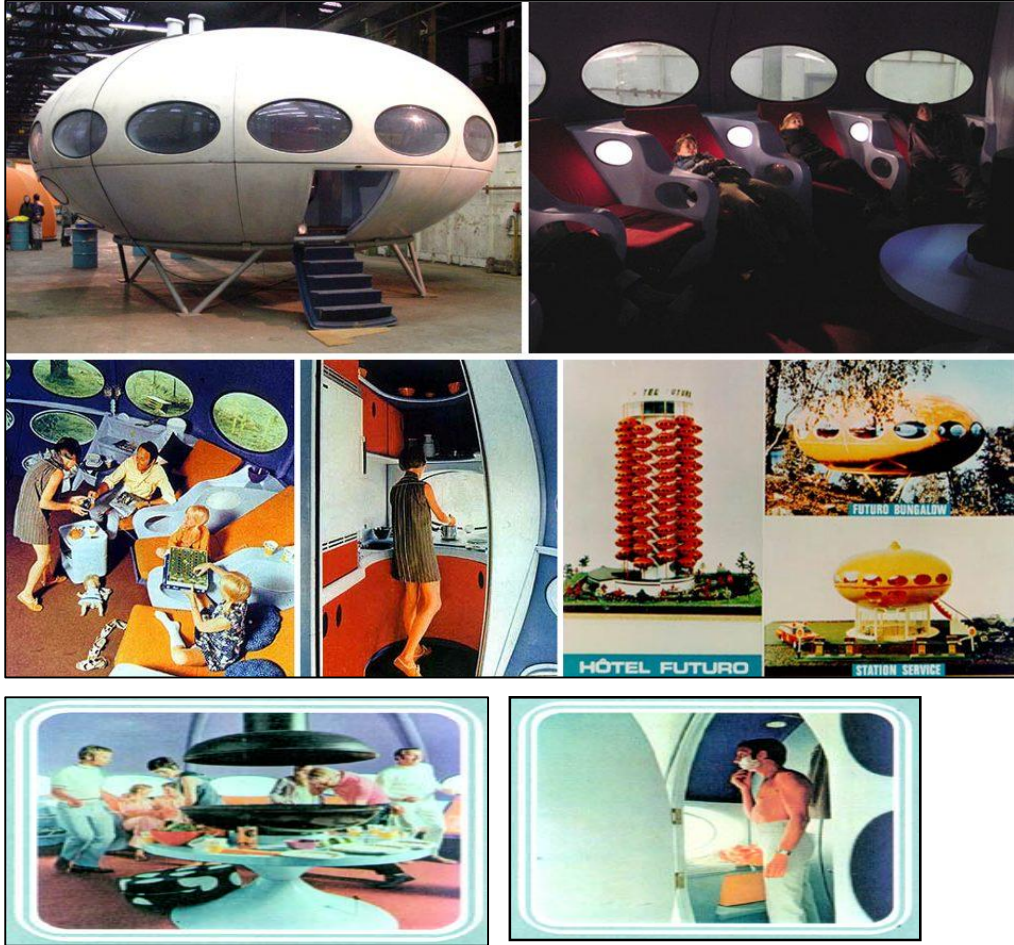
**Resim 4-14: Plastik evin oturma odasından görünüm**

**Kaynak: <http://www.yesterland.com/futurehouse.html> 23 Mayıs 2007**

1960'larda üretilen evler uzay çağını yansıtmaktaydı. Plastiğin işlenmiş her türlü şeklini mekanlarda kullanmak moda haline almıştı. Filland Mimar, Matti Suuronen'in tasarladığı Ufo şeklindeki evler 1968 kuşağının tatil evleri ve kayak merkezlerinde kabin olarak kullanılmak üzere, 60'ların uzay çağına bakış açısını yansıtan bir fikirle üretilmiştir. Teknolojinin gelişmesi ve bunların günlük kullanılan ürünlere yansması, insanların hayatını kolaylaştıracak bir atılım olarak görülmekteydi. Bir anlamda uzay çağı; çalışan kesimin kendine daha fazla vakit ayırabileceği, daha sık tatil yapabileceği açık bilet gibi görünüyordu.

Ev sekiz kişinin yaşayacağı şekilde projelendirilmiştir. Oldukça hafif olan ev, kabuk olarak tamamıyla işlenmiş plastikten yapılmıştır. Evin gün ışığını içeri alması ve maliyetin fazla olmaması düşünülmüştür. Bu sebeple seri üretim elemanlarıyla

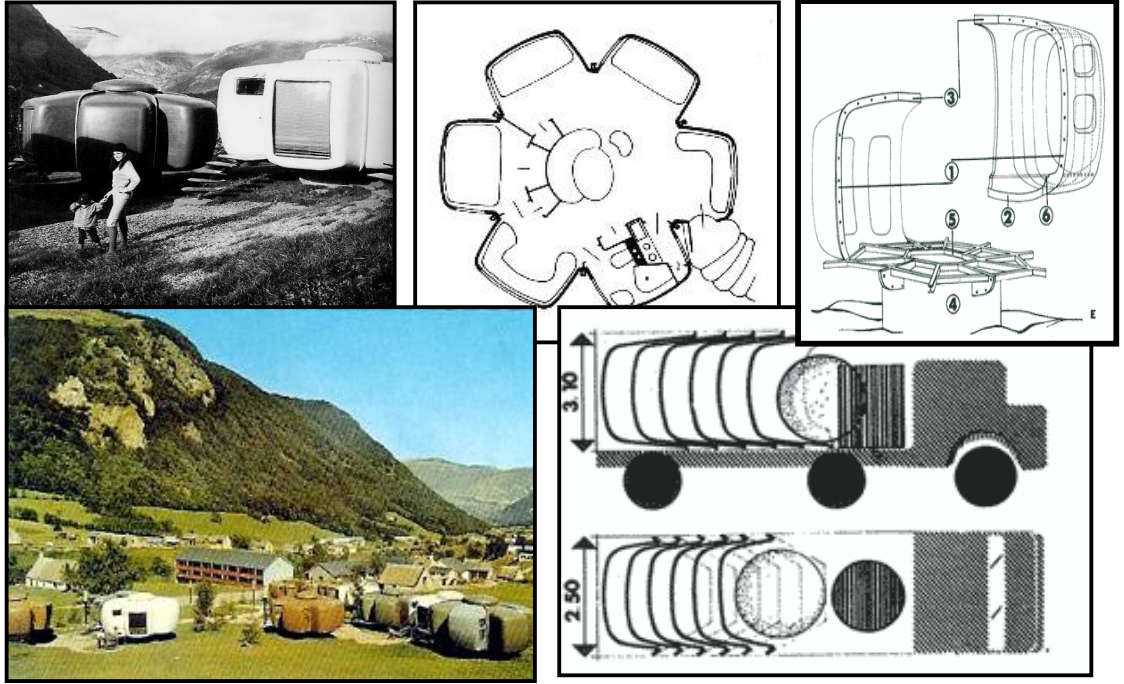
yapılmıştır. Oldukça hafif olduğu için helikopterle bir yerden başka bir yere aktarımı sağlanılabilir. Mobil yaşam gelecekçi bakış açısının yeni gözdesiydi. Manzara değişikliği, yada zorunlu yerleşim gibi konuların çözümlenmesi için üretilmiş bir tasarımdır. Yaşamak istediğiniz her yere evinizi götürebilmek böylece mümkün olmuştur. 1973'te yaşanan petrol krizi nedeniyle, plastik üretim ve şekillendirme fiyatları çok yükseldiği için sadece 96 adet Futuro Evi üretilmiştir. Bunlardan 48 adedi, Fillandiya da diğer 48 adedi ise lisanslı olarak başka ülkelerde üretilmiştir.



**Resim 4-15 Matti Suuronen'in Futuro Evinin Reklamından görünüm**  
**Kaynak: <http://www.berting.nl/futuro> 24Mayıs 2007**

Plastik ev tasarımları 60'ların günlük hayatını yansıtır hale geldiği dönemlerde, kamp için kullanılan ev tasarımları serisi de üretilmiştir. Bunlar arasında, Jean Maneval'in 1986'da tasarımlarını bitirdiği 'Altı Kapsüllü Baloncuk Evi' yer almaktadır. Mimar, şehir planı ve felsefeci olan Maneval 1964'te tasarlamaya başladığı barınma ünitelerini 68'lere doğru farklı malzemelerden üretilmek üzere seri haline getirmiştir. Evlerin uyumluluk deneyini, Pyrenean Dağlarında yapan tasarımcı, altı plastik kabuktan üretilen evin taşınmasını da düşünmüştür. İç içe geçirilen, kabukların bir

kamyona koyularak taşınması mümkün olacak şekilde tasarlanmıştır. Evin kabuk diye adlandırılan dış çeperlerini birbirine menteşelerle kenetlenmiş bölümlerinden, istenildiğinde ayrıştırılabilmek mümkündür. Sadece 30 adet olan evler, istiflenmiş polyester ve köpükten üretilme beyaz, yeşil, kahverengi serileri ile 1970 yılının sonuna kadar üretilmiştir.



**Resim 4-16: Jean Maneval'in Altı Kapsüllü Baloncuk Evi**

**Resim4-17: Evin iç kısmı**

**Resim 4-18: Maneval'in Baloncuk evinin Pyrenean Dağlarındaki uyumluluk deneyi**

**Resim 4-19: Evlerin Taşınma şekli**

**Resim4-20: Evin, montaj tablosu**

**Kaynak: <http://www.crdp-lyon.cndp.fr/artsculture/design/bul6coquesManeval.pdf> 24Mayıs2007**

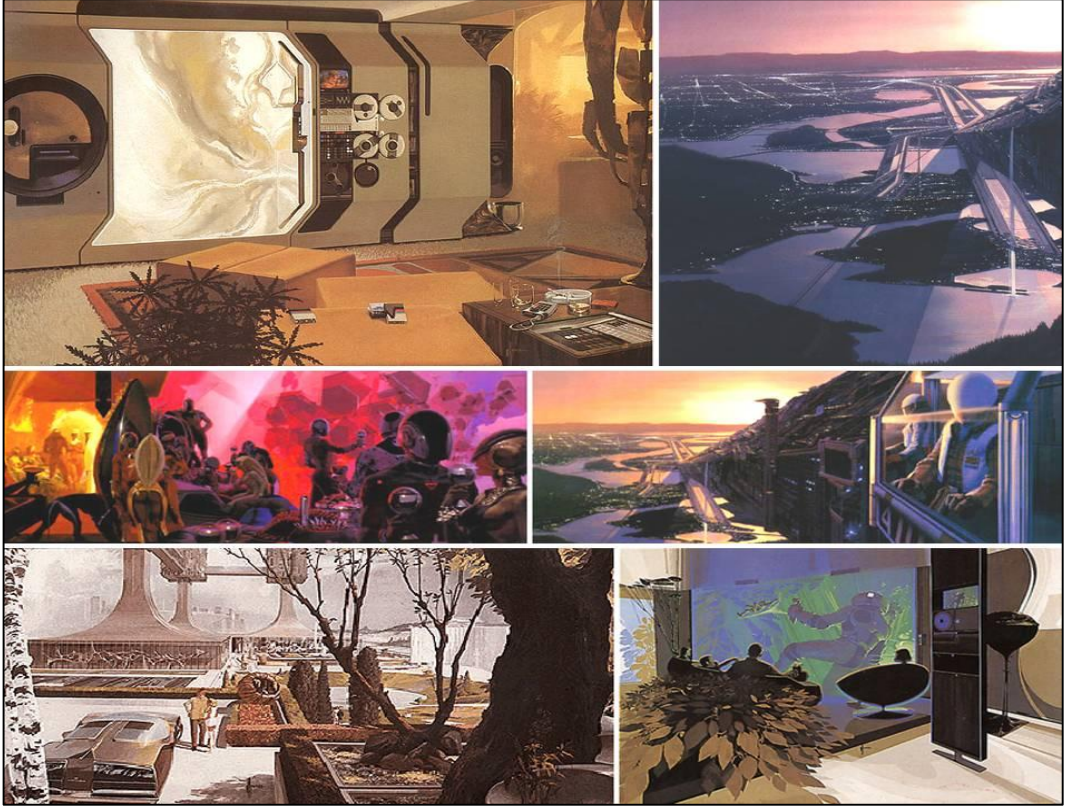
Chemosphere Evi 1960 yılında tasarlanmış ve organik malzemelerden üretilmiştir. Geleceğin evi olarak görülen bu evin benzeri, Ray Mason tarafından, 1983 yılında tasarlanmış poliüretan malzemenen üretilme 'Xanadu' Evidir. Baloncuk şeklindeki bu evin düz satırları olmadığı gibi, tavanı da oldukça alçak yapılmıştır. Evin yapım amacı, hafta sonlarını değerlendirmek ve iş gezileri için kalınacak en uygun ev ortamını sağlamaktır. Bu baloncuk şeklindeki aktivite evinin gelecekte yapılabilecek, 'elektronik kalp' diye adlandırılan bilgisayar sistemi ile eğlenceye uygun, okuma ve yemek hazırlama gibi işlevlerin yönetilmesi planlanmıştır.

Xanadu Evinin mutfak için bir aile hizmetini, 4 adet mikro bilgisayar her bir aile bireyinin yaşı, kilosu, boyu ve fiziksel aktivitesine göre planlamaktadır. Otomatik mutfak şefi, kişiye özel, buzdolabından yiyeceği çıkartıp mikrodalga fırında pişirip, yemek üzere yemek masasına servis etmektedir. Yemek bitirilince de ana bilgisayar tarafından masa temizlenir. Evin öğle yemeğinin özel menüsü Meksika mutfağındandır. Bilgisayar yemeğe uygun ortamı ışık düzeni ve müzik yayınıyla sağlar. Ev, yemekleri sahip olduğu sera tarafından karşılanmaktadır. Seranın rutin bakımı olan aydınlatma, güneş ışınlarının zararlı etkisini aza indirme, havalandırma, toprağın değişimi gibi işlemleri ana bilgisayar yapmaktadır. Evin ilgi çekici bir diğer özelliği de pencereleridir. Ana bilgisayar yemek esnasında, pencerelere yansıttığı holografik görüntüleri müziğin ritmine göre motiflendirip, farklı renklerde göstermektedir. Duvarlarda bu sistemin parçasıdır. Lazer projeksiyonlar sayesinde sürekli değişen sanat eserlerini görüntülemektedir.



**Resim 4-21: Ray Mason'un Xanadu Evi 1983**  
**Kaynak:Popular Mechanic Dergisi 1990**

1967 yılında İngiliz gazetelerine konu olan Archigram'ın 1990 yılı için tasarladığı bir ev anlatılmaktadır. Evin yatağı ve koltukları düz satırlardır. Evin duvarları hareket edebilen, toz tutmaz, hava geçirgen bir yapıdadır ve tv için istendiğinde dev ekrana dönüşür. Tv ekranı olabilen duvar ayrıca etrafa kokuda yayabilmektedir. Yemekler mikro dalga ile pişerken ses çıkarmaktadır. Peter Cook'un ev için tasarladığı girişte bulunan geçit makinesi, evin dış dünyaya açılan tek açıklığıdır.



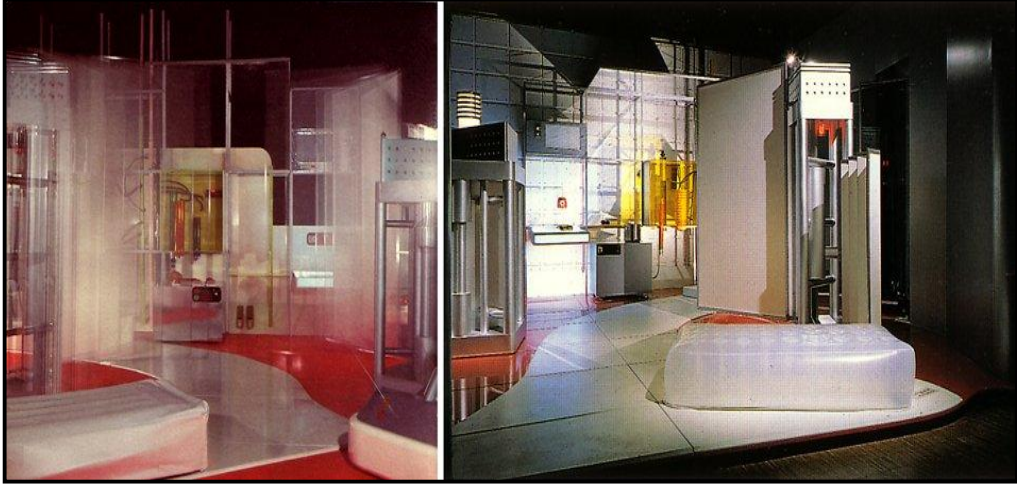
**Resim 4-22: Peter Cook tasarladığı evi üzerine yapılan film sahneleri (Space Odyssey)**  
**Kaynak: Amazing Science Stories Aralık 1960**

Archigram grubundan David Greene 'Living Pod' Yaşam Kapsülü adını verdiği bir ev tasarlamıştır. Ev suyun içinde ve dışında yaşanabilir ortamı sağlamaktadır. Tüm gelecek için tasarlanmış evlerin özelliklerine sahiptir, onlardan farklı olarak havayı temizleme, motorize olma ve içindeki 4 açıklık sayesinde, elektrostatik ışınlarla yemek pişirme özelliği vardır.

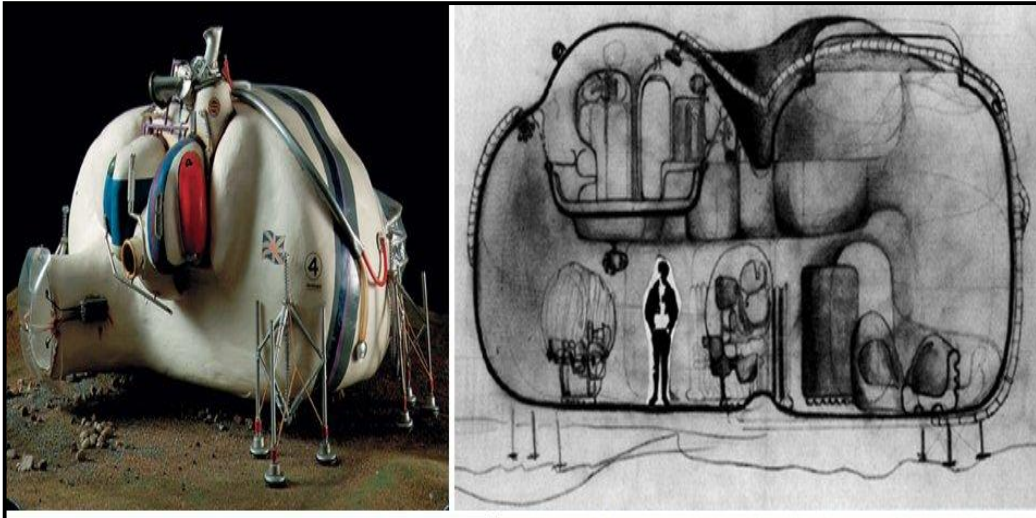
Kişiyi evine taşıyan iskelet fikride, Archigramın geleceğin evleri projesinde yer almaktadır. Metalden yapılmış bu iskeletin başlığındaki sistemle radyo dinlemek ve tv izlemek mümkündür. Başlığın tasarımcısı Mike Webb ev içindeki yaşantıyı 4 saatte bir değişen kurulu düzeneğe çevirmiştir. Sırasıyla yemek ihtiyacı, su içme ve ısınma gibi servisler devreye girer.<sup>71</sup>

<sup>71</sup> Popular Mechanics Magazine, Haziran 1972





Resim 4-23: Peter Cook tasarladığı 1990 Evi Kaynak: Amazing Science Stories Aralık 1960



Resim 4-24: Living Pod, David Greene 1965 (sol üst)

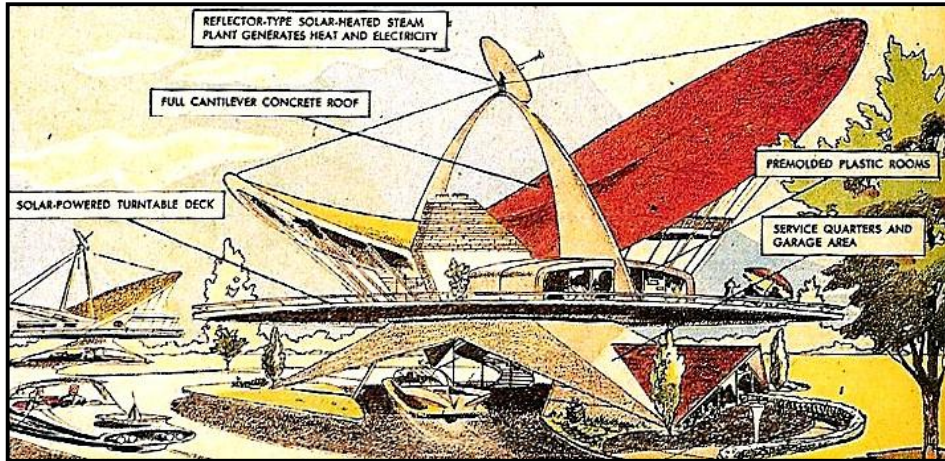
Resim 4-25: Cushicle- 4 saatlik yaşam döngüsü, Mike Webb (sağ üst)

Resim 4-26: yaşam kapsülleri

Kaynak: Amazing Science Stories Aralık 1968

## 4.2 TEKNOLOJİ:

Geleceği hayal eden tasarımcılar, sadece kağıt üstünde de olsa geleceği yansıtacak birçok tasarıma imza atmışlardır. Sosyal yaşamın çağa bakışını yansıtan evler, bu sıralamanın başında gelmektedir. Düz ekranlarla iletişimin kurulduğu bilgisayarlı telefonlar, kendi kendini yenileyen robotlar, giyecekleri yemeklere çeviren makineler, yemeklerin çok amaçlı mutfaklarda hap şeklinde üretilmesi, temizlik adına sadece üzerine su fişkırtarak temizlen koltuklar, çatının eve yanaşan ulaşım araçlarına servis hizmeti görmesi için açılır kapanır cam ünitelerden yapılması, alışverişlerin tv kanallarına benzetilen bilgisayar ekranlarından yansıtılmalı sistemlerle oturduğunuz yerden yapılması, insanların robotları hizmet için kullanmaları, araçların havada gidebilmeleri ve istenildiğinde sırtta takılan bir hava motoru ile gökyüzünde gezinti yapılabilmesi gibi birçok unsur geleceğin tasarımları arasında yer almıştır.



Resim 4-27: Fabio Femino tasarımı geleceğin evlerinin içerden ve dışardan görünümü  
Kaynak: Jim Heimann Tales of Future Past Dergisi 1930

#### 4.2.1. Beklenen Geleceğin Tasarımları:

Evlerin üzerinde yer alan uyduların, direk güneşe bağlı iletişim ve enerji kaynakları olarak işlev gördüğünü hayal eden tasarımcılar, evin güneşin yönü değiştikçe döndüğünü de düşlemişlerdir. Mekanların tasarımlarında, plastik ağırlıklı malzemelerin kullanımı ve insanların bu malzemelerden yapılmış kıyafetler giymesi gelecek üzerine düşünülmüş başka bir ev tasarımıdır. 1956’larda bu konu üzerine yapılan bir sergide Alison ve Peter Smithson geleceğin ideal evinin nasıl olması gerektiğini tasarımlarıyla göstermişlerdir.



Resim4-28: Alison ve Peter Smitson Geleceğin ideal evi tasarımı

Kaynak: <http://www.designmuseum.org/design/alison-peter-smithson>



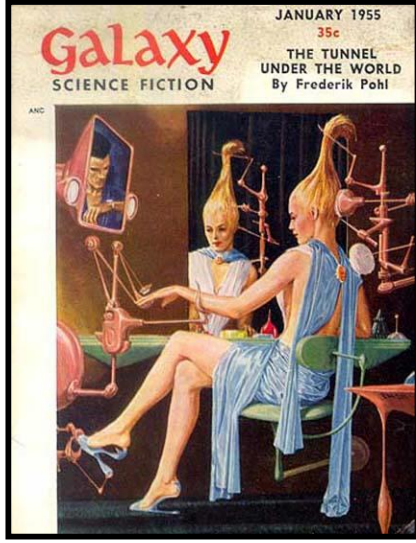
Hayal edilen gelecekte; güzellik salonlarının işini, makineler bir anda kolaylıkla yapabileceklerdir. Geleceğin yaşam alanlarını tasarlayan günümüz tasarımcıları kullanılan malzemeler ve geometrik şekillerin oluşturduğu alanlarda, kullanılan tüm işlev araçlarının ergonomik yerleşimlerini de hesaba katarak fazla alan ihlaline, gitmeden geleceğin üretken alanlarını tasarlamışlardır.

Resim4-29: Yemek Yapan makine 1969

Reklamda sadece düğmelere basılarak yemek hazırlamanın mümkün olduğu yazıyor.

Kaynak: Jim Heimann Tales of Future Past Dergisi 1969

Geleceğin yaşamını, şartlarını yansıtan mutfak tasarımları aslında sadece kurgusal bir yapılanmadan başka bir şey değildir. Geleceğin lezzetli yemekleri geçmişte yapılan tasarımlarda elbiselerin eritilerek yenecek madde haline gelme fikri yani sentetik ve



kağıt bazlı giyimin parçalara ayrıştırılarak, kapsül şekline getirilip sadece doygunluk hissi veren tatlandırılmış haplar olarak düşünmüştür. Günümüzde bu fikirlerin bir kenara atılarak, sadece yaşam mekanlarının daraltılması, üzerine yapılan tasarımlarda mutfakları; depolayıp, üreten birer makineye çevirmiştir.

**Resim 4-30: Frederik Pohl güzelik tasarımı**

**Kaynak: Galaxy Ocak 1955**

**Resim4-31: Luigi Colani mutfak kapsülü 1970**

**Resim4-32: Karim Rashid iç mekan kabini 2006**

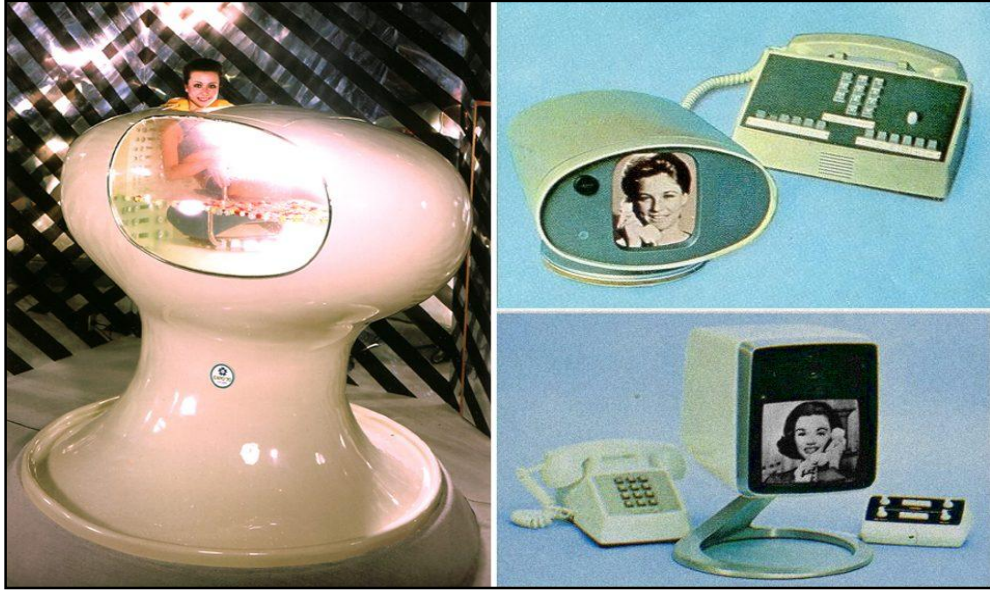
**Resim4-33: Zaha Hadid geleceğin mutfağı2006**

**Kaynak: <http://www.designmuseum.org/> 28Mayıs2007**



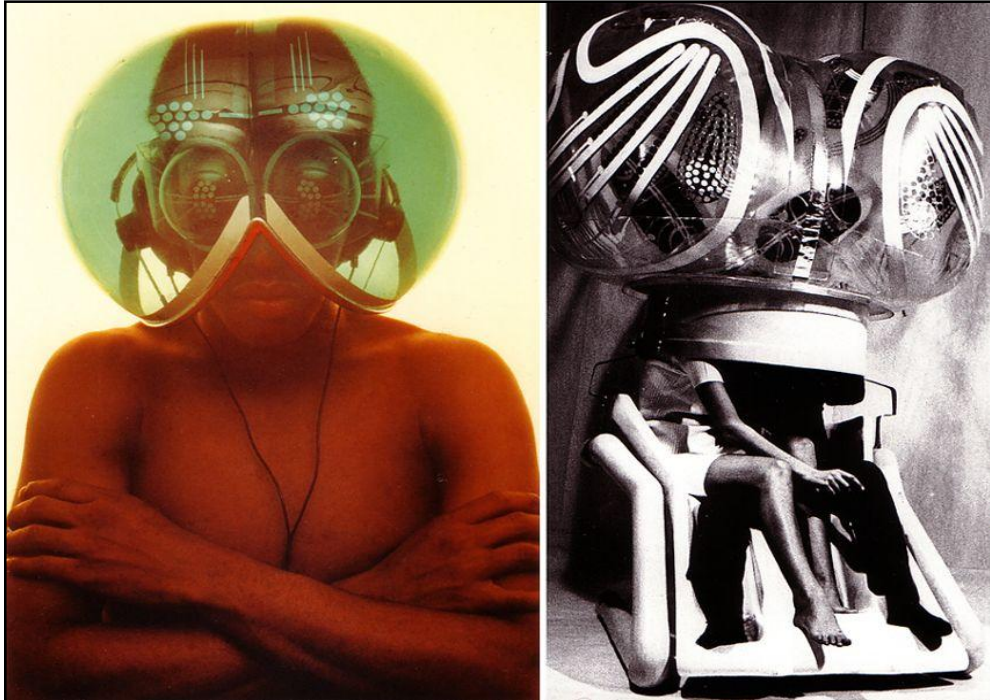
Evde plastik paneller, sert, kaygan zemin, döneminde rahatsız olarak görülen koltuklar ve kişilerin giyim tarzı geleceğin hayalini göstermektedir. Gelecek üzerine bir başka tasarımda, Expo 70 fuarında sergilenen geleceğin banyo makinesi, 'Sanyo Ultrasonic Bath' adlı bir Japon tasarımıdır. Oldukça büyük bir kapsül şeklinde olan küvet tasarımı, günümüz jakuzilerine çok benzemektedir. Makine sabun püskürtüp içindeki suyu hareketlendirerek yıkama işlemini yapmaktadır. Masaj, kurutma ve ısıtma işlemleri de sırayla birbirini takip etmektedir.

Ekranlı telefonlar, her iki dakikada bir görüntü yenileyen bir tasarımıdır. 1956 yılında 'Bell System' adlı bir şirket tarafından üretilmiş iletişim aracı 1965 yılında New York Dünya Fuarında sergilenmiştir. Telefonun görüntüleme özelliği kendisine sabitlenmiş kamera sayesinde oluşmaktadır. Ekran üzerindeki görüntü, yukarı ve aşağıya hareket ettirilip, zoom yapılmaktadır. Siyah ve beyaz renkte üretilmiş çeşitleriyle, 1980'lerde her 30 sn de bir görüntüsünü yenileyen benzeri de yapılmıştır.



**Resim 4-34: Ultrasonic Banyo Expo 70 Fuarı / Görüntülü telefonlar 1965**  
Kaynak: Science Fiction Adventures Dergisi Haziran1953

1967 'de mimar Hans Rucker Co'nun tasarladığı 'Beyin Okuyucu' başlık iki kişinin düşüncelerini ışık ve sesle yansıtan hipnotik bir düzendir. Geleceğin mekanlarında kullanılacak mobilyaların malzemelerinin çok renkli plastikten yada sentetik kumaşlardan yapılma olacağını düşleyen tasarımcılar, mekan tasarımlarının yeni bir vizyon kazanacağını ifade etmişlerdir.<sup>72</sup>



**Resim 4-35: Hans Rucker Co tasarımı Beyin okuyucu başlık/ iki kişilik hipotik düzenek 1967-69**  
Kaynak: Science Fiction Adventures Dergisi Mayıs1953

<sup>72</sup> Science Fiction Adventures Dergisi Mayıs-Haziran Serisi 1953

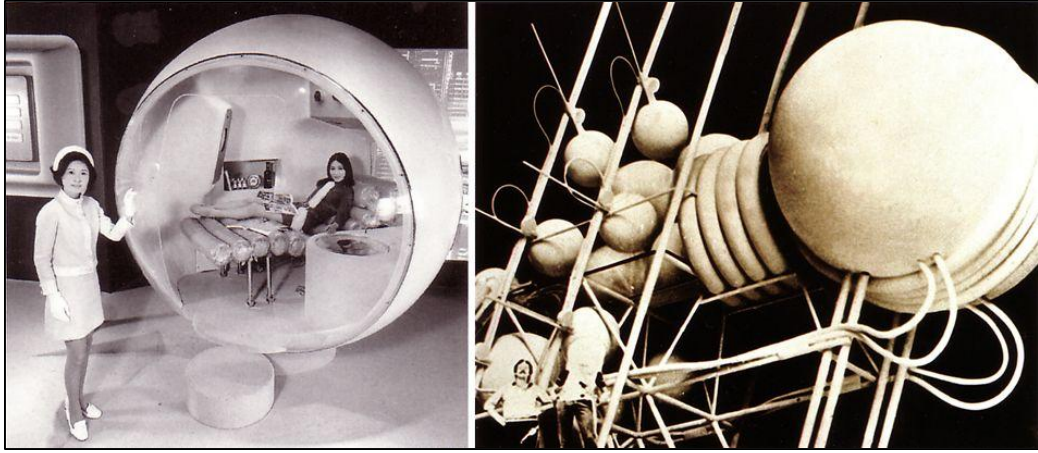
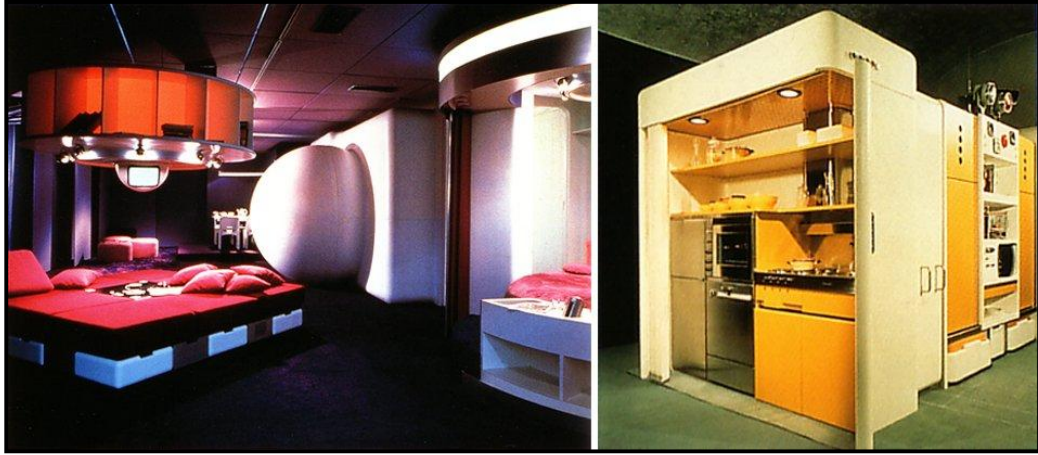
Verner Panton 2000 yılı ev tasarımının, yaşadığı 60'ların evlerine benzemeyeceğini söylemiştir. Mobilyalardan ve mekansal boşluktan oluşan evin, mutfağı olmayacaktır çünkü gelecekte yemek yapmak sadece bir hobi olacaktır. Ev, insanların günlük işlevlerini tekrarlamak üzere döndükleri mekanlar olacaktır. Fransız tasarımcı Quasar Khanh mekanda kullanılan mobil tasarımlara, ilave edilecek avize, sandalye, masa gibi ufak ünitelerin doğal ev ortamını yaratabileceğini ileri sürmüştür.



**Resim 4- 36: Verner Panton'un iç mekan tasarımları 1968-70**  
Kaynak: Worlds of Science Fiction Dergisi Ocak 1971

1971 de tasarladığı 28 metre karelik yaşam ünitesine bir evin tüm organlarını yerleştiren Joe Colombo geleceğin ev tasarımını dört farklı ünite ile göstermiştir. Evin içinde ev fikrini devam ettiren, Sanyo Japan'in tasarladığı kapsüldeki koltuğa uzanıp, aynı anda düz ekran renkli televizyon izlemek, ekranlı telefon, bar ve müzik sistemlerini kullanmak mümkündür. Bu kapsülde dünya da ilk kullanılan renkli televizyon özelliği de gözden kaçırılmaması gereken bir detaydır. Kapsül tasarımıyla

geleceği simgeleyen bir diğer tasarımcı da, Villa Rosa tasarımıyla Himmelblau'dur. Balon şeklindeki kapsül tam anlamıyla bir sığınaktır.<sup>73</sup>



Resim4-37: Joe Colombo'un mekansal üniteleri 1969-71

Resim 4-38: Sanyo Japan'in yaşam kapsülü 1970/ Himmelblau'nun Villa Rosa kapsülü 1968

Kaynak: Worlds of Science Fiction Dergisi Ocak 1971

#### 4.2.1.1. Kapsül Tasarımlar:

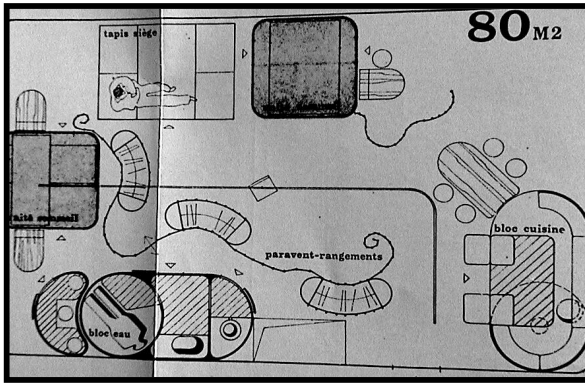
1950'lerden itibaren tasarlanan mekanların çok amaçlı, küçük ve taşınabilir olması üzerine çalışan tasarımcılar kapsül evler üretmeye başladılar. Tasarlanan her evin ayrıca mobilyaları ve ufak kabin üniteleri yapılmıştır. Önceleri sadece ufak sergi mekanları yada sergilerde gösterilebilecek evin bölümlerine ait kabinlerin tasarımları yapılmıştır. Kabinler birbirine bağlantılı, değiştirilebilir mekanlar üretirken, kendi içlerindeki uyuma yönelik oturma grupları da üretilmiştir. Meccano Libre'de Euro Domus 4 sergisinde 1972 yılında sergilenen dört kişilik bir ailenin yaşayabileceği istiflenmiş plastik malzemedен üretilen esnek yaşama mekanı, çok işlevli renkli

<sup>73</sup> Worlds of Science Fiction Dergisi Ocak 1971

plastik bölmelerin şekillendirdiği uyuma, oturma ve ıslak hacimlerin bölüntüleşmesinden oluşmadır. Yerde kullanılan halı benzeri oturma elemanları istenildiği gibi şekillendirilebilir. Mekandaki tüm üniteler kolaylıkla söküldüğü için mekansal değişime uygundur.



**Resim4-39: Olivier Mourgue tasarımı modüler yaşam ünitesi 1972- istenilen forma girebilen halı benzeri oturma elemanları-yaşam ünitesinin projesi**  
Kaynak: Domus 1972 no:512 Temmuz

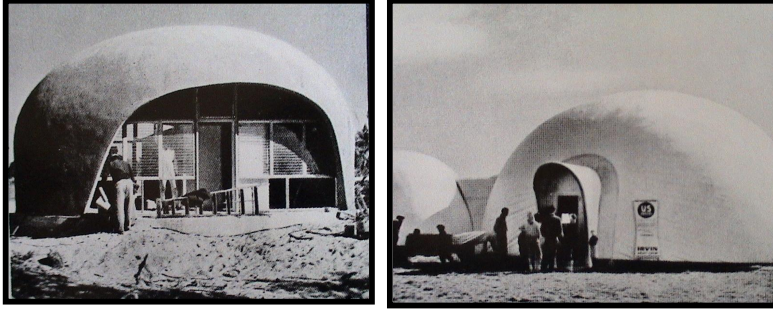


Kapsül evler sadece sergileme yada seri üretim için yapılmış uzay çağı üretimleri değildir. Az maliyetle üretmek ve yerleştirildiği manzaranın tadını çıkarmak içinde üretilmişlerdir. Özellikle Amerikalıların yoğun çalışılan ofis ortamlarına bir alternatif olsun diye üretilmeye de başlanmıştır.

Bu düşünceyle yola çıkılan bir tasarım daha sonrasında ev olarak tasarlanmış ve ödül almıştır. Mimar Eliot Noyes'in 1955'te pönomatik yapılardan etkilenerek tasarladığı beton ve plastik malzemelerden yapılmış, Air Form Kapsül Evinde geniş bir aile yaşama imkanı bulabilir. Ev, geniş açıklıkların hem kapı hem de pencere gören kısımları ile hava alabilmekte, iç mekanın tam merkezinde yer alan ısıtma ünitesi ile ısınmakta, banyo, mutfak, ardiye gibi mekanlardan oluşmaktadır. İki yatak ünitesi ve birleştirilmiş oturma, yemek odasına sahiptir. Seri üretim malzemelerinin kullanıldığı bu ev beton malzemenin de kullanılmasıyla içinde ısıtıcı olmadan çok soğuk olabilmektedir.<sup>74</sup>

<sup>74</sup> Domus 1972 no:512 Temmuz





**Resim4-40: Eliot Noyes 1955 Airform Evi -- Frank L. Wright 1959 Air House**  
**Kaynak:Domus 1972 Ağustos no:513**

Frank L. Wright'ın da pönomatik yapılardan esinlenme plastik ve beton malzemelerden yapılmış Amerikan Rubber şirketi için tasarladığı bir kapsül ünitesi vardır.<sup>75</sup>

Kapsül ev tasarımlarının iç mekanları esnek tasarlanırken, her bir ünitenin kullanım amacı çok fonksiyonlu hale gelmiştir. Bu sayede mekanlar oturma odasından yatak odasına, yemek odası veya mutfaktan oturma odasına dönüştürülebilmektedir. Pascal Mourgue'nin tasarladığı oturma odası aynı zamanda yatak odası olarak kullanılmaktadır. Bir dekoru andıran bu tasarım, mekanda kullanılan çok amaçlı oturma elemanları tarafından değişik şekillerde kullanılmaktadır. Yerdeki kaplama için devamlılık sağlayan elemanlar, yer yatağı için destek olurken, koltuk ya da yastık olarak da kullanılmaktadır.<sup>76</sup>

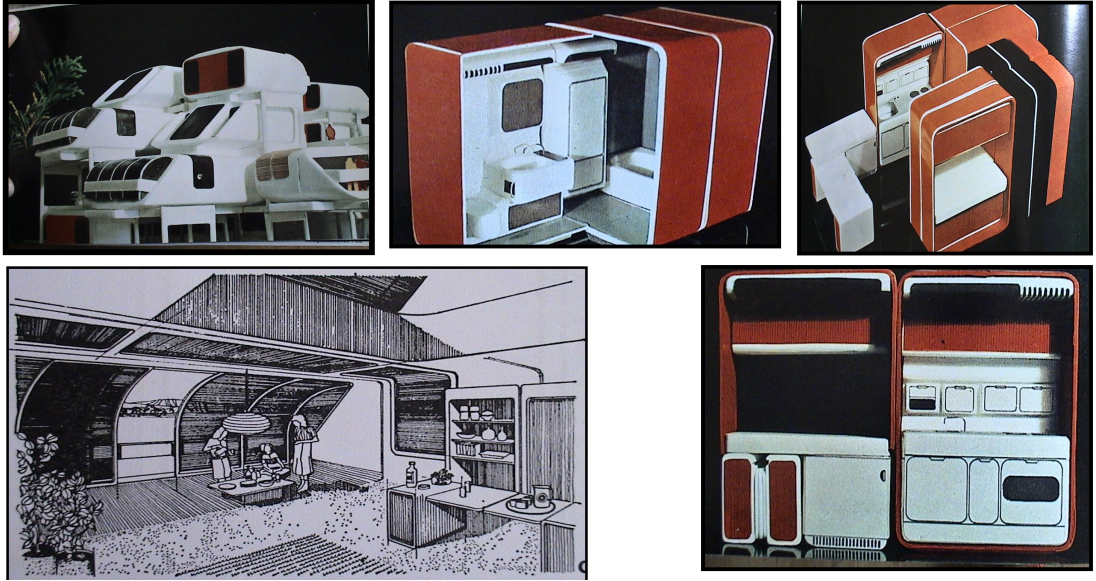


**Resim4-41: Pascal Mourgue'in ünitesindeki çok amaçlı yerleşim**  
**Kaynak: Domus 1971 Kasım No: 503**

Kapsül evler tek birim halinde üretildikten sonra toplu yaşam üniteleri olarak da tasarlanmıştır. Farklı şekillerde üretilebilen apartman benzeri kapsüller ilk olarak, Fablo Fabiano ve Michel Panzini tarafından Montreal'deki Syracuse Üniversitesi için projelendirilmiştir. Tamamen sıkıştırılmış plastikten üretilen yaşama biriminin her kapsülünde farklı şekillendirilmiş üniteler yer almaktadır. Bu üniteler, mutfak, banyo, oturma odası ve yemek bölümü olarak ufak kapsül üniteler halinde tasarlanmıştır.<sup>77</sup>

<sup>75</sup> Domus 1972 Ağustos no:513

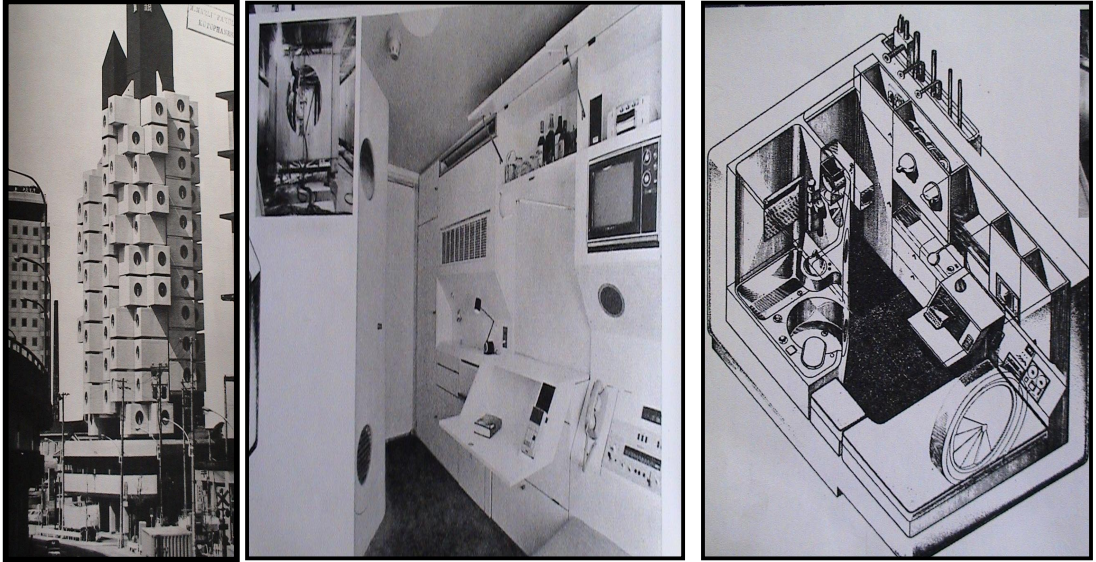
<sup>76</sup> ,76 Domus 1971 Kasım No: 503



**Resim4-42:F.Fabiano,M.Panzini Kapsül toplu konutu**

**Kaynak: Domus 1971 Kasım No: 503**

Kapsül ünitelerden çoklu yaşama mekanlarının tasarlanması Japon mimarlarında ilgi odağı haline gelmiştir. Onlar iki, üç katlı yapılar yapmak yerine banyo, mutfak gibi kapsül ünitelerle tecrübe ettikten sonra 140 adet kapsülün düşey birleştirilmesinden oluşan Kisho Kurukawa'nın yaptığı Nagakin Kapsül Kule'yi inşa etmişlerdir. İçi çelikten yapılmış kapsüllerin dış çeperi beton malzemeden üretilmiştir. Kuleyi oluşturan her bir ünite günümüz stüdyo daireleri gibi sadece banyo haznesinde kapalıdır. Yaşama birimi tek kişilik bir ev niteliğindedir.<sup>78</sup>



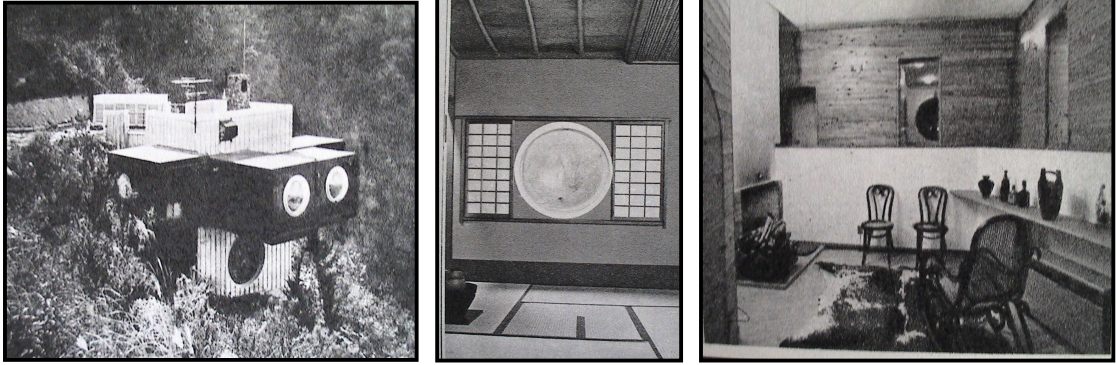
**Resim4-43: Kisho Kurukawa NagakinKapsül Kulesi 1972 Tokyo**

**Kaynak: Domus 1974 Şubat No: 531**

Kapsül evlerin çoğu modern mimarlık ölçüleri içinde, değişmez kriterlere göre tasarlanmış, hemen hiçbiri geleneksel mimari özelliklere göre inşa edilmemiştir.

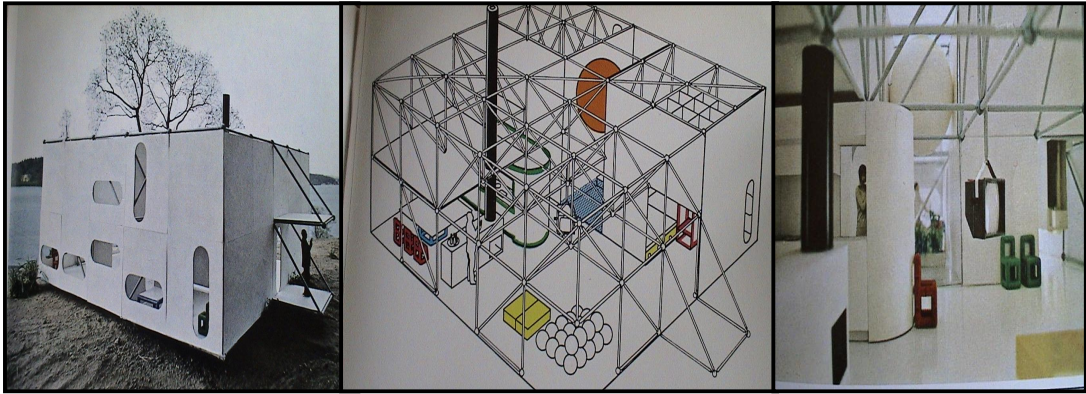
<sup>78</sup> Domus 1974 Şubat No: 531

Fakat Kisho Kurukawa, bu konu üzerine ‘Kapsül Villa’ çalışmasında geleneksel Japon mimarisinin özelliklerini ahşap geçişli, betonarme bir kapsül ev inşa ederek gerçekleştirmiştir. Evin dış kısmı kapsül görünümüne iken iç kısmı Japon mimarisine göre tasarlanmıştır.



**Resim4-44:Kisho Kurukawa Kapsül Villa Tokyo 1972**  
**Kaynak: Domus 1972 Ağustos No:513**

Depo alanların tek bir düzlem üzerinde birbirine geçişli mekanlarda bütünlük düşüncesi ile tasarlanmış yaşam ünitelerinin hareketliliğine karıştırılmadan, iki kule çıkıntısı ile depolamak için çözüm üretilen tasarımlarda vardır. Andrejs Legzdins’in Portatif Evi yaşama alanlarında kısıtlama yapmadan böyle bir çözüme örnektir. Evin banyo ile birleşen boşluğunun üzerine yerleştirilen küre, sauna bölümü iken arasında bulunduğu odaların üstlerine denk gelen kuleler depo görevindedir. Evin bir diğer özelliği de dışarıdan temizlenebilmesidir.<sup>79</sup>

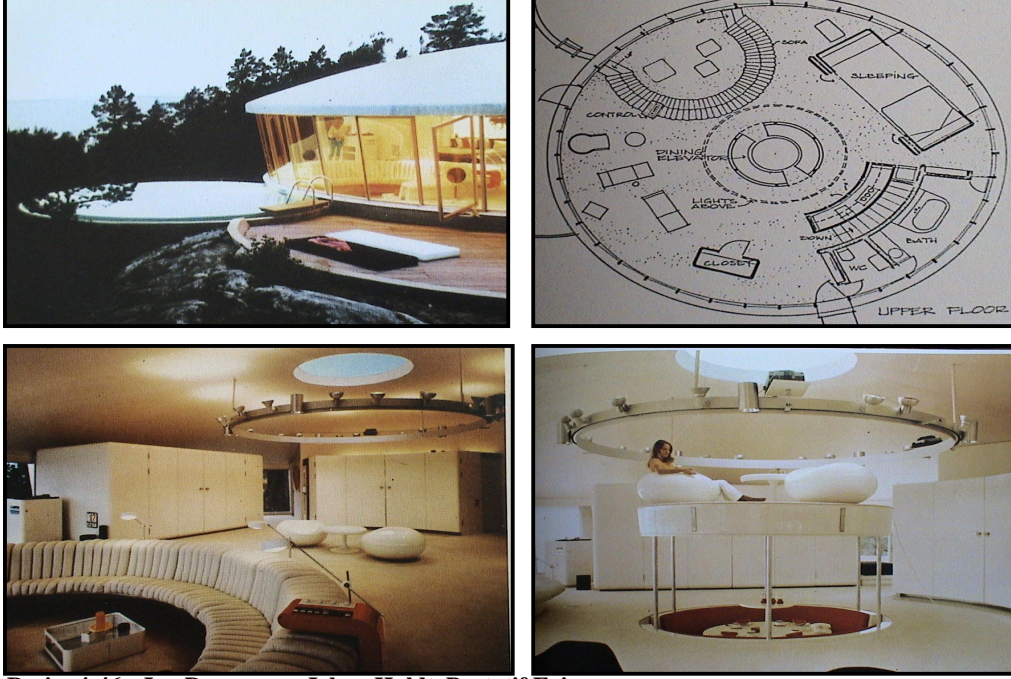


**Resim4-45: Andrejs Legzdins’in Portatif Evi**  
**Kaynak: Domus 1972 Nisan No:509**

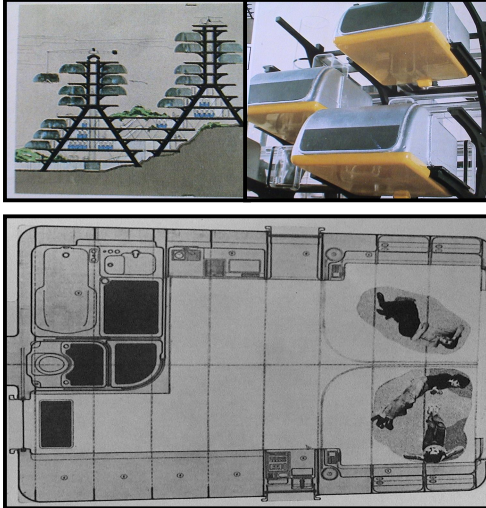
Yükseltilmiş depolardan sonra, kapsül evlerin iç kısımlarında özel mekanlar yaratma amaçlanmıştır. Oturma ve yemek odası aynı mekanda olan bir evin yemek masasının

<sup>79</sup> Domus 1972 Nisan No:509

kapladığı alan kadar özel bir mekan ayrılması evin iç görünümünü ilginç kılacaktır. Böyle bir örnek, Stockholm’de Jan Dranger ve Johan Hultdt tarafından tasarlanmıştır. Evin her yerinde portatif mobilyalar kullanılmışken, tam merkezinde mutfağa yakın olarak planlanmış yemek masası ve o kaldırıldığında üstüne yerleşen oturma halkası hareketli bir ünite olarak yer almaktadır.<sup>80</sup>



**Resim 4-46: Jan Dranger ve Johan Hultdt Portatif Evi**  
Kaynak: Domus 1973 Aralık No: 526



**Resim 4-47: Attrezzate Kapsül Oteli**  
Kaynak: Domus 1977 Kasım No: 576

1977’lerde üretilen kapsül evler, 70’li yılların başında tasarlanan mevsimlik evler gibi düşünülmemiştir. Otel tasarımları ve ticari merkezler gibi uzun süreli kullanımların olabileceği mekanlar için uygun görülmüştür. Attrezzate Kapsül Oteli bu anlayışla projelendirilmiştir. Üst üste oturtulmamış, içerisinde iki, üç yaşama alanının olduğu mobil dairelerden oluşma bir tasarımdır.<sup>81</sup>

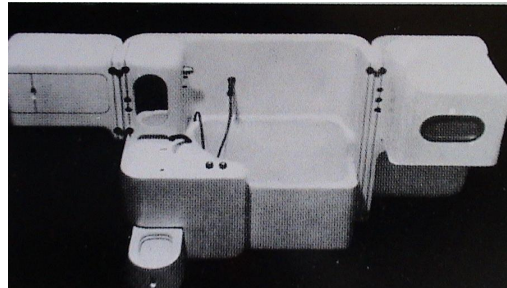
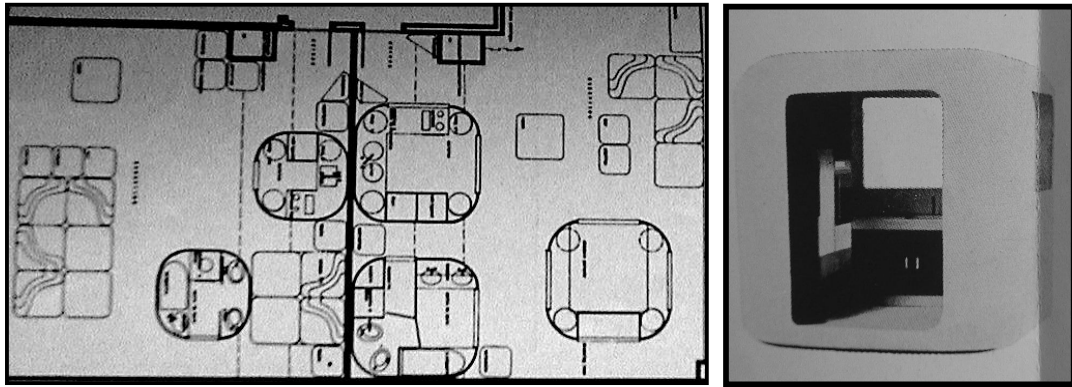
#### 4.2.1.2 Kapsül Üniteler:

<sup>80</sup> Domus 1973 Aralık No: 526

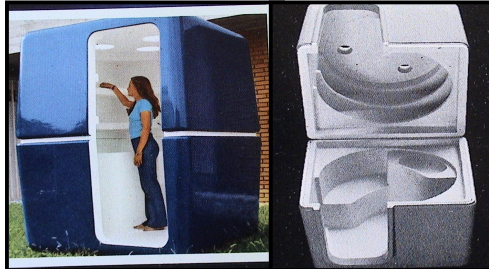
<sup>81</sup> Domus 1977 Kasım No: 576

Kapsül üniteler, az hacimli alanların çok kullanışlı mekanlara dönüştürülmesi için tasarlanmış plastik küplerdir. Mutfak, banyo, oturma odası veya depo amaçlı tasarlanan üniteler bir araya getirildikleri evin tüm yaşam fonksiyonlarını oluşturabilirler. Kolay temizlenen, su geçirmez, kendi içlerinde elektrik ve su hazneleri bulunan kolay kullanılabilir kapsüllerdir. Tamamıyla bir evin tüm bölümlerini içine alan kapsüllerden oluşma bir tasarım ilk kez, Euro Domus 4 yaşam alanları sergisinde gösterilmiştir. Fransız Endüstriyel üreticilerin tasarladığı kapsüller tamamen plastikten yapılmış estetik görünümlerine önem verilerek tasarlanmıştır.<sup>82</sup>

**Resim 4-48: Fransız Endüstri Tasarımcıların yaşam ünitesinin projesi**  
**Kaynak: Domus Dergisi 1972 Temmuz no:512**



**Resim 4-49: Masanori Umeda banyo kapsülü**  
**1968 Euro Domus 4 Sergisi**  
**Kaynak: Domus Dergisi 1972 Temmuz no:512**



1960'larda yapılan kapsül ünitelerin çoğu mutfak ve banyo üzerinedir. Sıkıştırılmış plastikten yapılmış banyolar lavabo, küvet, klozet ve servis dolaplarından oluşma tek hacimde birbiriyle bağlantılı tasarımlardır.

Mutfak tasarımları da aynı malzemeden üretilmiştir ve ocak, fırın, lavabo gibi mutfak eşyalarını, tasarımcılar kendi bünyesinde çözmüşlerdir.

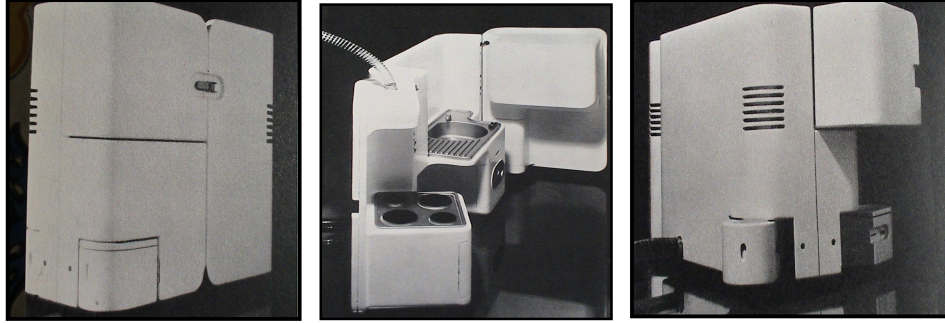
**Resim 4-50: Lo Scalone Firmasının kapsül banyosu**  
**Kaynak: Domus 1974 Şubat No:531**

Tekerlekli mutfak ve banyo

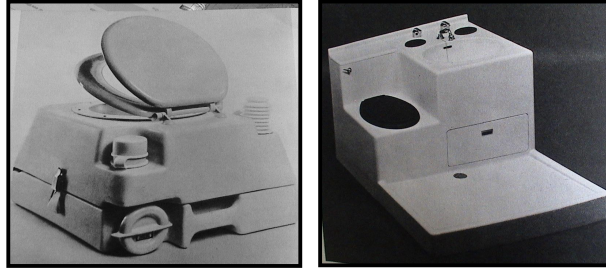
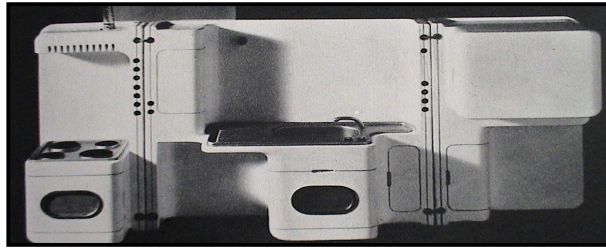
<sup>82</sup> Domus Dergisi 1972 Temmuz no:512

<sup>83</sup> Domus 1974 Şubat No:531

tasarımları üretme fikri Japon tasarımcı Masanori Umedo tarafından gerçekleştirilmiştir. Bu fikir daha sonraları radikal tasarım gruplarının taşınabilir konutlar üretmesine kadar gelişim gösterecektir.<sup>84</sup>



**Resim 4-51: Masanori Umeda tekerlekli mutfak kapsülü**  
**Kaynak: Domus 1969 Ocak No:470**

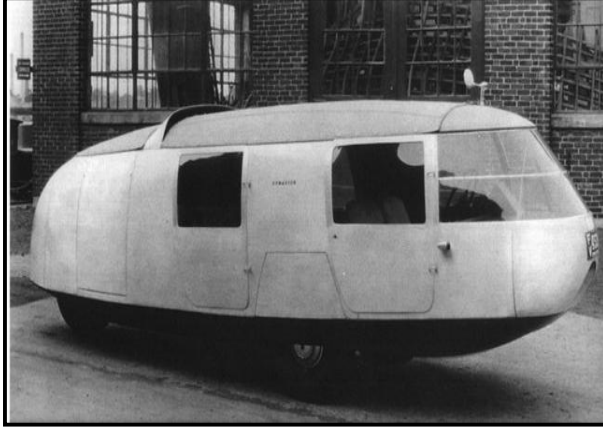


**Resim 4-52: Michigan Sotto Tekerlekli klozet Tasarımı**  
**Resim 4-53: Mario Scheichenbauer banyo kapsülü**  
**Kaynak: Domus 1967 Aralık 457**

#### **4.2.3. Devingen ve Taşınabilir Mekanlar:**

Modernizmden önce 13. yüzyılda üretilen taşınabilir yaşam üniteleri, atlar ve benzeri yük taşıyıcı hayvanlarla çekiliyordu, 19. yüzyılda bu yöntem yerini motorlu taşıtlara bıraktı. Tekerlekli ünitelerin taşınabilmeleri sayesinde konaklama ve bir evin sahip olabileceği tüm servisler kullanılabilir durumdaydı. İlk tasarlanan üniteler ahşaptan yapılmışken, sonraları 1960'larda plastik ve alüminyum malzemeden üretilen seyyar ev tasarımları yapıldı, 20. yüzyılda ise çelik ve plastik üniteler kolayca sökülüp takılabilecek nitelikte oluşturuldu.

<sup>84</sup> Domus 1969 Ocak No:470



**Resim 4-54: Fuller'in Dymaxion Araç 1933**  
**Kaynak:**<http://www.thehenryford.org/dymaxion>

Devingen mekanların oluşturulması öncelikle yatak ve koltuk olabilen mobilya tasarımlarıyla başlamıştır. 1920'lerde Walter Gropius'un tasarladığı koltuklar, yatağa dönüştürülebilir nitelikte olduğu için, ilk taşınabilir mekanların koltukları bu tasarım baz alınarak üretilmiştir. Adler Cabriolet (yatar koltuk) Buckminster Fuller'in de kullandığı bir tasarım olmuştur. Döneminde bir dergiye verdiği demeçte, otomobillerin tekerlekler üzerinde yarı zamanlı konutlarımız olduğunu ifade etmiştir. Fuller'in konutsal araçlar üzerine çalışması da olmuştur. 1933 yılında Chicago fuarı için Dymaxion aracını tasarlamıştır. 11 kişilik yolcu alacak kapasitedeki aracın en önemli özelliği geleceğin aracı olarak sergilenmesidir. Aero dinamik bir yapıya sahip olan aracın uçabileceğini iddia eden tasarımcı, günümüz araçlarında var olan aynalar ve hareketli tavan dışında buz üretebilen havalandırması ile geriye rahat gidebilmek için teleskop göstergesine sahiptir. Tasarladığı yatar koltuklar sayesinde araç konut özelliği de göstermektedir.



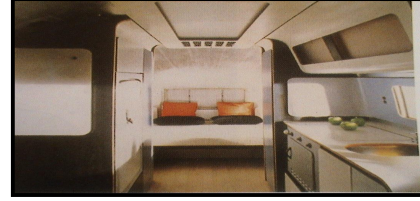
**Resim4-55: 1950'li yılların Araç tasarımları**  
**Kaynak:** <http://www.thehenryford.org/dymaxion>

1950'li yıllardaki araç tasarımlarının iç mekanları dar olduğu için tasarımcılar tarafından alternatif çözümler oluşturulmuştur. Üstü açık oturma kısmında minderleri olmayan futuristik araçlar, tek kişilik otolar, yada çok kişiyi barındırabilecek ufo benzeri tasarımlar ve Mario Bellini'nin tasarladığı gibi içindeki ünitelerinin kullanıcılar tarafından istenildiğinde değiştirilip, eksiltirebilen koltuklu araçlar yapılmıştır.<sup>85</sup>

<sup>85</sup> Imagination Science Fiction 'Next Stop The Moon' Ağustos 1958



**Resim 4-56: Karasutra araç-  
Mario Bellini tasarımı 1974**

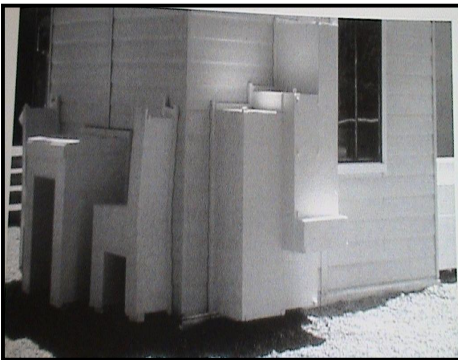


**Resim 4-57: Mimar Chris Dean tasarımı  
Amerikan karavanı 1954**



**Resim4-58: Amerikan yapımı Newell marka otobüs evler  
Kaynak: Arredamento Mimarlık Ocak 2002**

Taşınabilir konutlar, gezi ve konaklama üzerine yapılmış tasarım olmasına rağmen kutu şeklinde dar mekanlar olduğu için mekanlarda portatif çözümler üretilmiştir. Örneğin banyo ve mutfakın yerleştirildiği bir mekanda yatakların yerleşiminde kot yükseltme uygulaması yapmak, masa ve sandalyelerin çok yer tutması sebebiyle kullanımdan sonra yapılan kinetik çözümlerle kaldırmak ya da katlamak geliştirilen çözümler arasındadır.<sup>86</sup>



**Resim4-59: Inaki Abalos ve Juan  
Herreros'un tasarladığı  
mobil ev'de mekan kullanma  
yöntemleri  
Kaynak: Single Family Housing Jaime  
Salazar Manuer Gausa The private  
Domain 1990**

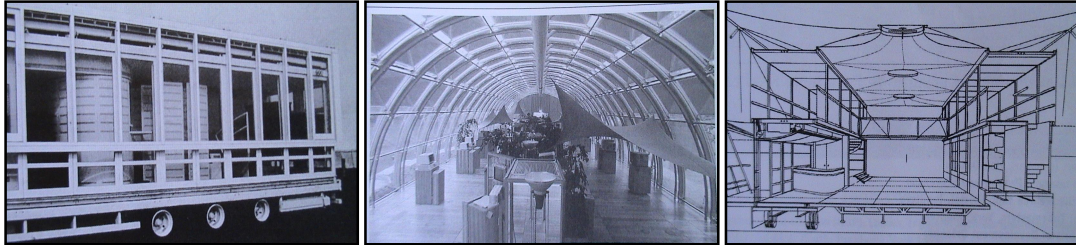
<sup>86</sup> Arredamento Mimarlık Ocak 2002 'Devingen Mimarlık'





**Resim 4-60: Werner Aisslinger'in Loft Cube taşınabilir yaşam ünitesi**  
**Kaynak: Arredamento Mimarlık Ocak 2002**

Loft Cube taşınabilir yaşam üniteleri için alternatif bir tasarımıdır. Düz çatılı yapı, yüksek binaların teraslarına ya da beton zemine bir helikopter yardımıyla taşınabilir. Yemek, yaşam alanları aynı mekan içerisine yerleştirilmiştir. Banyo, tuvalet ve yatak odası ayrı bir mekan olarak bölümlenmiştir. Loft Cube tasarımının yapılma amacı Futuro evleri gibi stresli yaşam standartlarından sıyrılıp kişisel bir mekan arayışı içinde olanlar içindir.



**Resim4-61: TSB Mobil Banka ve Konuk evi İngiltere/ Momi Ağarlama Pavyonu Londra**  
**Hkt Pavyonu Turistik tanıtım amaçlı Hong Kong**  
**Kaynak: Arredamento Mimarlık Ocak 2002**

Günümüzde çağdaş taşınabilir konutlar, pavyon tasarımları, bankalar, gösteri merkezleri, sergi üniteleri olarak kullanılmaktadır. Geleceğe yönelik ön görülen çok azı ütopyik değer taşıyan örnekler tasarlanmıştır. C.H. Waddington'un 'The Man Made Future' adlı kitabında insanların tek bir mekana bağlı kalıp gelişim gösterememeleri üzerine bu çöküşten onları kurtaracak tek şeyin, değişim olduğunu ispatlayan projeler yer almaktadır. Kitabın insanların değer yargıları ve yaşam tarzını etkileyecek değişimlerin yansıtılması konusunda aynı fikirde olan R. Rogers'da geleceğin kentsel çevresinde, bugünün statik objeler tasarlama eğiliminin değişeceğini ilişkisel bir tasarım anlayışının bunun yerini alacağını ifade etmiştir. Barınaklar sabit nesnelere olmaktan çıkacak, insan kıvrımlarına daha uygun

tasarlanmış nesnelere olacaktır. Barınma, sürekli bir değişime ayak uydurabilen mobil yerleşim, ya da taşınabilir kapsül üniteler gibi insanın her haline uygun fonksiyona erişecektir. Yapı endüstrisinin tasarımlara bakış açısı az maliyetli ve daha çabuk üretilebilen, montajı kolay çözümler getirmesiyle yaşamsal döngü bu yaşam ünitelerinde sürdürülecektir. Bu tasarımlar tüm dünyanın görebildiği bir kapsamda olmadığı için, yani çok az sayıda ülkenin kapsül üretimi için seri üretime geçip, belli bir zaman sonra durdurması sebebiyle, günümüzde sadece eğlence ve arazilerdeki sıkışıklık nedeniyle üretim yapılmaktadır. Seyyar yapılar sabit yapıların gerçekleştirebildiği hemen her işlevi yapabilmektedir. Kırsal ve kentsel arazilerde kullanılabilirler ve çevre kirliliği yaratmazlar. Taşınabilir yapılar, kolay montaj edilme özelliğini hafifletilmiş prefabrike malzemelerin bir araya getirilmesi ile oluşturulur. Kalıcı yapılarda kullanılan cam, plastik, çelik, alüminyum, ahşap, gibi malzemelerde taşınabilir yapılarda kullanılmaktadır.

#### **4.3. EKONOMİ:**

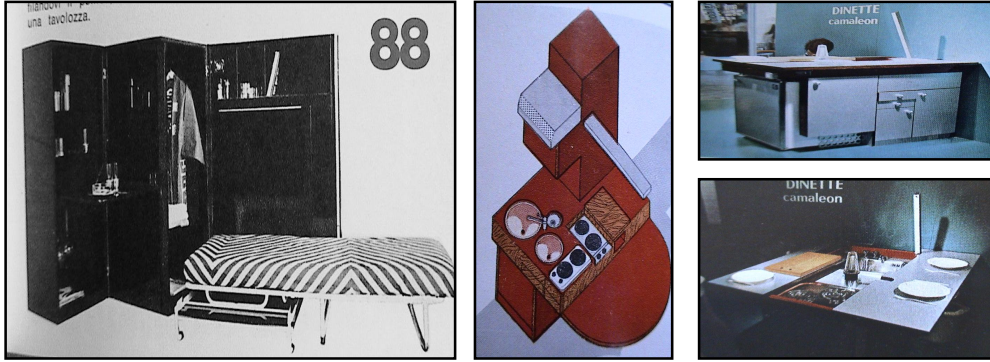
Tasarımın iç mekanlardaki çözümlenmeleri, mobilyaların kapanır açılır kutucuklar haline getirilmesiyle başlamıştır. Böylece tek bir mekana kolayca yerleştirilen, farklı yaşamların aynı duvarlar arasında farklı işlevleri yapmasını mümkün kılmıştır. Tasarlanan objelerin en önemli özelliği birden çok işleve sahip olmalarıdır. Koltuk günlük yorgunluğu alan bir eşya iken, kapalı kısımları açıldığında birbirinden ayrılabilen ünitelerden oluşma kitaplığa dönüşebilmektedir.

60'lı yıllardan itibaren birbiriyle yarışan tasarımcılar, objelerin çok amaçlılığı üzerine sayısız örnekler oluşturmuştur. Bu çok amaçlı obje fikri tamamıyla eve yansınca, ortaya daracık bir odadan, çok katlı bir yaşam alanı çıkaracak kadar ilerlemiştir. Yaşamın günlük ihtiyaçlarının birer zorunluluk haline geldiğini düşünen radikal tasarımcılar çok amaçlılığı, tasarladıkları objelerle, robotik ünitelerle ve boş alanlarla anlamlandırmayı denemişlerdir.

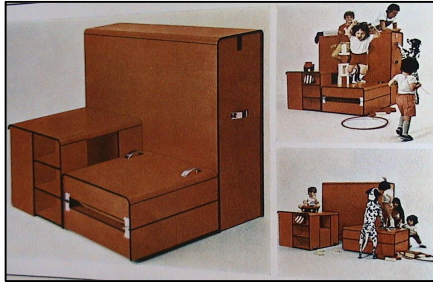
90'lı yıllardan sonra üretilen her bir ev ve ona bağımlı obje, tek bir kütle halinde çok amaçlı tasarlanmıştır. Ütopya toplumsal tepki üretimi olma yanını terk etmiş, kişisel tasarım olarak şekillendirilmiştir.

### 4.3.1. Çok Amaçlı Mobilyalar:

Mobilyalar mekanın işlevselliğine göre tasarlanmış, kullanım araçlarımızdır. Mekanlardaki geniş kullanım alanını, daraltmak ve mekanları birden fazla işlev yapabilecek alanlar haline getirmek için çok amaçlı mobilyalar tasarlanmıştır. Bir dolap aynı anda kitaplık olabileceği gibi, yatağımızı mekanın içinde saklayabilen bir ünite haline gelmiştir.



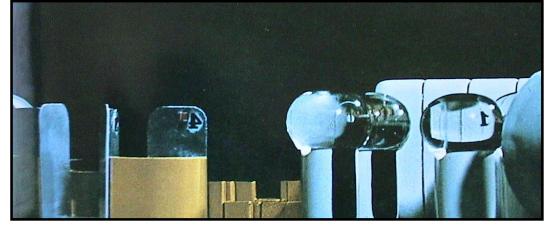
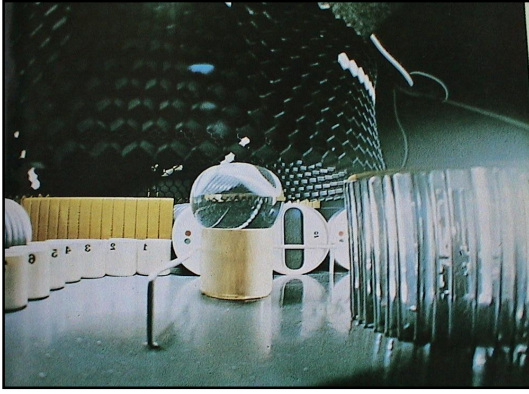
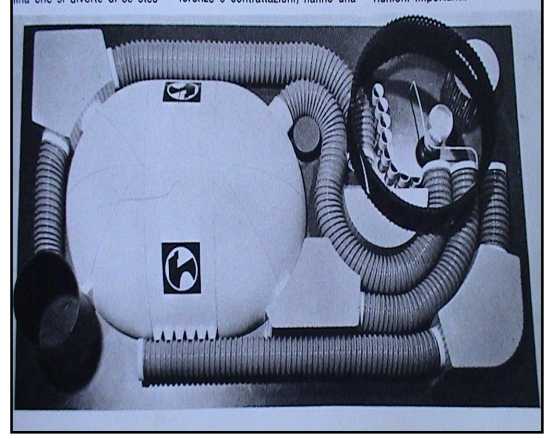
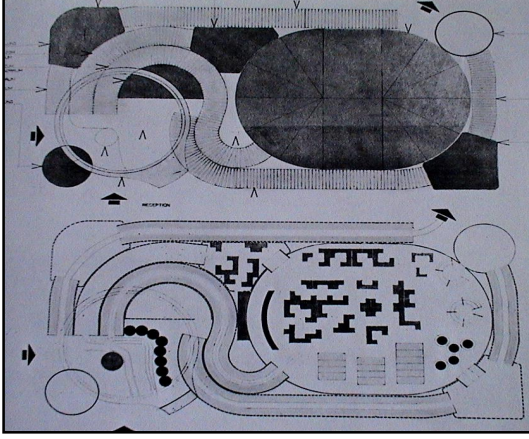
Resim 4- 62: Euro Domus 4 Fuarından çok amaçlı üniteler



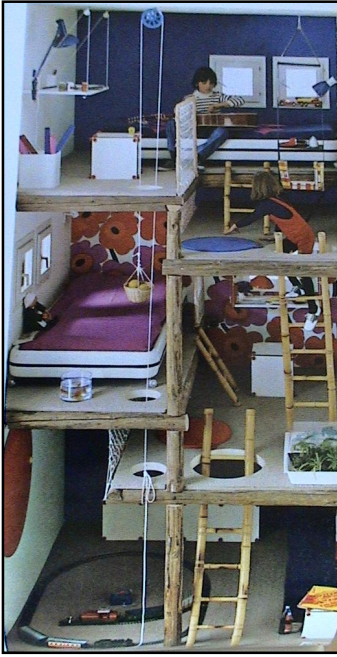
Resim 4- 63: Almasio Firmasının çok amaçlı koltuğu  
Kaynak: Domus 1972 no:512 Temmuz

Joe Colombo mekanlarda çok amaçlılık konusunu tasarladığı dört farklı yaşam ünitesinde ele almıştır. Bunun yanı sıra aynı konuyu tamamen plastikten yapılmış, pnömatik sistemle çalışan bir oda büyüklüğündeki kapsül projesinde de işlemiştir. 1970 Duesseldorf Plastik Fuarında sergilenen projesini objelerin mekanlarda çok yer tutması nedeniyle tasarlamıştır. Pnömatik kubbeli, silindirik ve tüp yapılarından oluşan kapsül Colombo için oyun makinesidir. Tünellerle ulaşılan her mekanın kapıları otomatik olarak pnömatik sistemin yarattığı hava basıncıyla açılıp kapanmaktadır. Kubbenin altındaki hava basıncıyla çalışan bu sistemin uzandığı son nokta, tüp kanallarında sonu olan silindirik mutfaktır. Tünelin ulaştığı her bir genişlik evin farklı ünitesini yansıtmaktadır. Mutfak öncesi, varılan son genişlik oturma odası görevi görmektedir. Silindirik şeklinde sıralanmış, dik duran tabureleri yana yatırılınca yatak olmaktadır. Böylece sohbet ve uyuma mekanı tek bir eşya ile çözümlenmiştir.<sup>87</sup>

<sup>87</sup> Domus No: 512 Temmuz 1972



**Resim 4- 64: Joe Colombonun yaşam alanları kapsülü 1970**  
**Kaynak:Domus 1972 No:513 Ağustos**

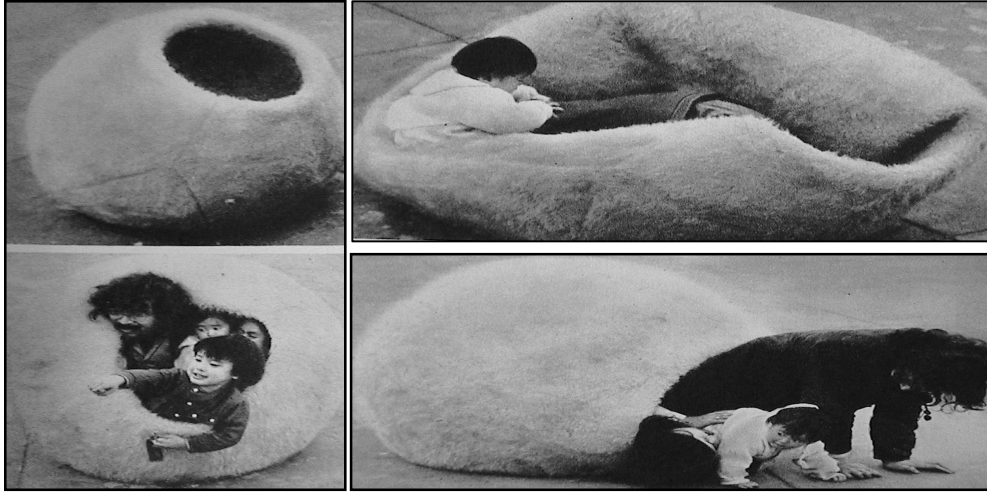


**Resim 4- 65: Marc Held'in çocuk odası**  
**Kaynak: Domus 1971 No:503 Ekim**

Çok amaçlı kullanım, mekanların iki ya da üç işlev kazanmasına kadar ilerlediğinde, mobilyalar kendi başına farklı bir mekan oluşturma işlevine bürünmüştür. Çok amaçlılık bir anlamda kişisel mekana sahip değildir. Bu durumu Marc Held'in çocuk odaları için tasarladığı ünitelerde görmekteyiz. Tek odada, uyuyan ve oyun oynayan çocukların, çok katlı bir tasarımla birden fazla işlevi katlarda ayrıştırmaları sağlanmıştır.

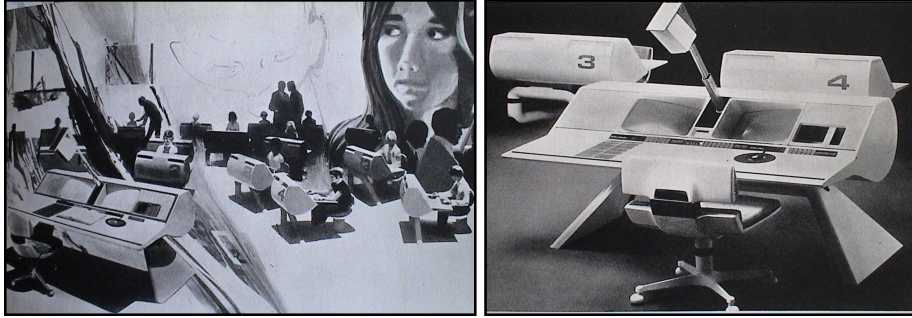
Superstudio grubunun, 1-7 yaş grubu için tasarladığı pelüş kapsül oyuncakta, çok amaçlı kişisel mekanı örnelemektedir. Dar ve kapalı mekanları kendi özel dünyaları gibi algılayan çocuklar, bu tasarım sayesinde zarar görmeden yuvarlanabilir ve saklanabilirler. Oyunağın içinde ya da üzerinde uyunabilmesi bakımından çocuk yatağı fonksiyonu da üstlendirilmiştir.<sup>88</sup>

<sup>88</sup> Domus 1971 No:504 Kasım

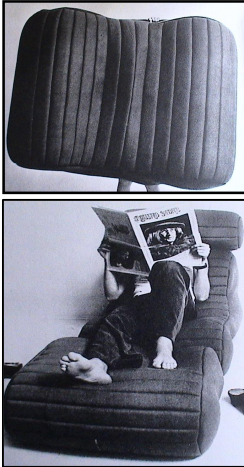


**Resim 4- 66: Superstudio Grubunun Pelüş Oyuncağı**  
**Kaynak: Domus 1971 No: 504 Kasım**

Günümüzde düz ekranlı bilgisayarımızın bulunduğu masamızda tüm çalışmalarımızı, üzerindeki eşyalardan arta kalan alanlarda yapmaktayız. Bu durumun dağınıklığını 1970’lerde fark eden Philips firması, bir okul ünitesi tasarlamıştır. Öğretmen ve öğrenciler için farklı farklı tasarlanmış ünitelerde masanın üzerinde yer edecek tüm objelerin kendine ait bir yeri vardır.



**Resim 4- 67: Philips Firmasının okul üniteleri**  
**Kaynak: Domus 1972 No: 509 Nisan**



Örneklerini günümüzde çok gördüğümüz hem yatak hemde koltuk olabilen tasarımlar içinde, Verner Panton’un tasarladığı yüksekliği ayarlanabilen koltuk, oturma odası için dinlenme koltuğu iken, içindeki krom iskelet biraz yukarı doğru çekildiğinde yükselir ve yuvarlak yemek masalarında kullanılmak üzere uygun hale gelir. Koltuk aynı zamanda, geriye doğru açıldığında yatak halini almaktadır.<sup>89</sup>

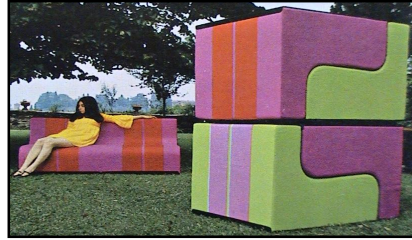
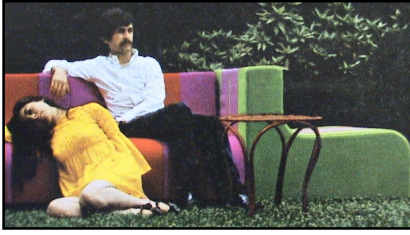
**Resim 4- 68: Verner Panton Çok amaçlı koltuk**  
**Kaynak: Domus 1972 No: 509 Nisan**

<sup>89</sup> Domus 1972 No:509 Nisan



**Resim 4- 69: Silvano Varnier Kuafer üniteleri**  
**Kaynak: Domus 1974 No:531 Şubat**

70'li yıllarda mekanın içinde başka bir mekan yaratma çabası, tasarlanan koltukların bir bütün olarak hissedilen tek parça üniteler olmasını sağlamıştır. Silvano Varnier'in tasarladığı tamamen PCV kaplamadan yapılmış bir güzellik salonunun koltukları tam kare görünümüne istenildiğinde ayrılmış küçük köşeler oluşturan ünitelerdir.



**Resim 4- 70: Superstudio Koltuk tasarımları**  
**Kaynak: Domus 1967 No:473 Nisan**

Superstudio grubunun koltukları, kullanımı istenmediğinde üst üste katlanıp tek bir mobilya gibi yerleştirilmektedir.

#### **4.3.2. Radikal Tasarım Grupları ve Mekan:**

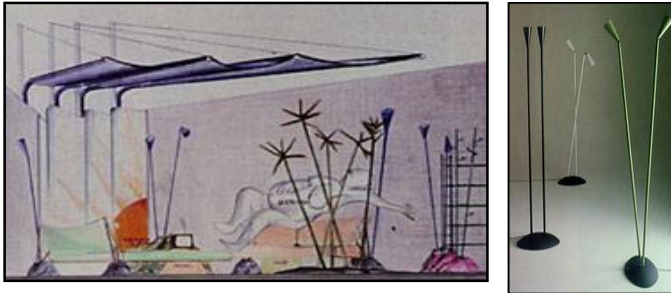
1966 yılından itibaren, şehirler üzerine yaptıkları ütopyik çalışmalardan başka; mekanın rahat ve yumuşak hatlarıyla algılanmasının mekanda yaratılan büyük boşlukların sayesinde, olacağını niteleyen Archizoom grubu, mekanın oluşmasında çevrenin veya diğer parametrelerin etkisinin olmaması gerektiğini savunmuştur. Amaç insanın mekan içinde rahatça ve özgürce diledikleri gibi yaşamasıdır. Bu özgürlüğün şekilselliği tasarladıkları mekan ve objelerde hissedilmektedir. İnsanların vücutlarına göre deforme olmuş geometrik formlardan oluşmuş mobilyalar, tek başlarına farklı görsel niteliğe sahip olsalar da, mekanın içinde bir bütün olarak ele alındığında bu karmaşık şekilselliğin anlamlı bir bütünlüğünü sağlamaktadır.

Özellikle süpermarket gibi, toplumsal yaşamı temsil eden mekanlardan nefret eden grup, çok katlı ve sonsuzluğu simgeleyen tasarımlarla mekansal görüşlerini öne sürmüşlerdir. Suni kaldıraçlar, tek fonksiyonlu üniteler ve çok katmanlı hissi veren malzemelerden oluşmuş mekanlar, daima sütunlarla sabitlenerek; sanki olduğu yere düşecekmiş gibi algılanan bir yerleşimin, düşmesin diye ayakta tutuluşunu

sergilemektedir. Ayırıcı ve bölümlendirici hiçbir ünitenin giremeyeceği mekanların da yaşam, yerin alt katından camsı bir kütle ile soyutlanarak, doğanın vereceği zararlardan sıyrılmakla mümkündür. Sonsuz özgürlük en önemli bakış açılarıdır.<sup>90</sup>



**Resim 4-71: Archizoom Grubunun Non Stop City projesindeki iç mekanlar 1973**  
**Resim 4-72: mekanlar için tasarladıkları Mies şezlong ve Aeo koltuk 1969**



**Resim 4- 73: Archizoom Grubundan Paola Deganello'nun mekânı içinde bütünlük hissi veren lambası 1968**  
**Kaynak:**  
[www.designboom.com](http://www.designboom.com)

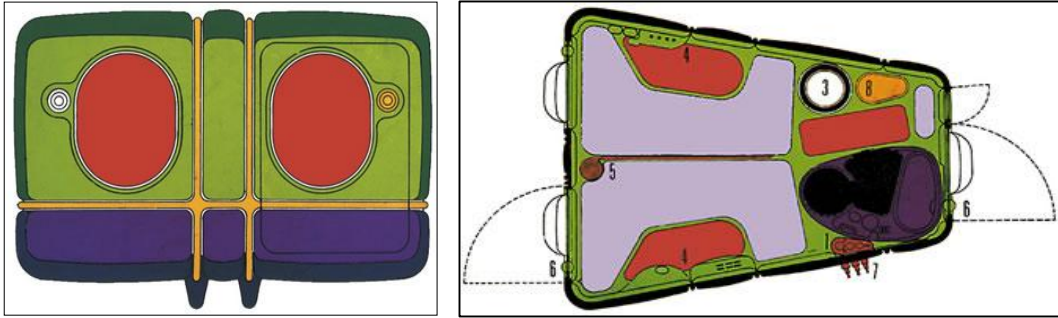
Archigram, Archizoom grubunun süpermarket fobisine, mekan içinde yorgunluk ve taşımıcılık bakımından zorunluluk olarak baktığı için katılmaktadır. Archigram'ın süpermarketlere düzensiz yükseklikler, dar geçiş alanları, tepeden insanın beynini delercesine yansıyan ışıklar, ve üste düşecekmiş hissi veren uzun duvarlar olarak bakmaktadır. Bu kabus gibi mekansal fobilerinden kurtulmak için, alışverişi kendi kendine yapan 'Manzak- Elektronik Tomato' adını verdikleri elektrikle şarj edilebilen pillere sahip, radyolu bir makine tasarlamışlardır. Suni algılayıcıları ile raflardan istenilen ürünü seçerek yutan makineyi, Archigram grubunun oturduğu yerden nasıl kontrol ettiği üzerine kesin bir bilgi bulunmamaktadır.<sup>91</sup>

<sup>90</sup> <http://www.designboom.com-archizoom>

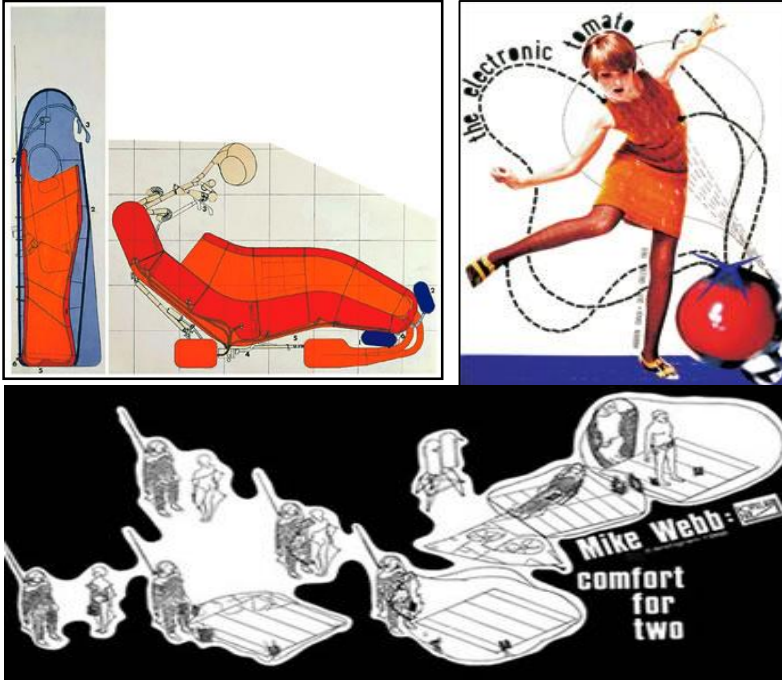
<sup>91</sup> <http://www.archigram.net>

Archigram iç mekan tasarımlarında, insanların ihtiyaçlarını ilk sırada tutmuştur, buna göre de tasarımlardaki çeşitlilik ve değişkenliği ilke edinmiştir. Bu unsurun dışında rahatlık da mekanın kullanımı açısından önemlidir. Rahat, huzurlu bir mekanda eğlence ve güvenliğin olmamasını imkansız kabul etmektedirler.

1964 Kapsül Ev projesinde tüm mekanı kapsül gibi hissettirmek isteyen Warren Chalk, evin bölücü elamanlarını, duvarlarını ve eşya kabul edilecek tüm çıkıntılarını sökülüp takılabilen, uzayabilen, katlanabilen ünitelerden oluşturmuştur. Mobil evlere örnek olabilecek, Michael Webb'in 1966'da tasarladığı 'Cushicle' ile insanın barınmak üzere ihtiyaç duyduğu uyku, yemek, ısınmak ve bunlara bağıntılı televizyon izlerken, radyo dinlerken rahatlama ile dinlenme fonksiyonlarına dayalı tasarımın prensiplerinden yola çıkılarak, 'Suitsaloon' adlı mekana göre giyim ve boşluk hissini vurgulayan tek kişilik bir kapsülü üretilmiştir.<sup>92</sup>



Resim 4- 74: Archigram Grubundan Warren Chalk'un Kapsül evi 1964



Resim 4-75: Michael Webb'in 1966'da tasarladığı 'Cushicle'

Kaynak:www.archigram.net

Resim 4- 76: Manzak Projesi

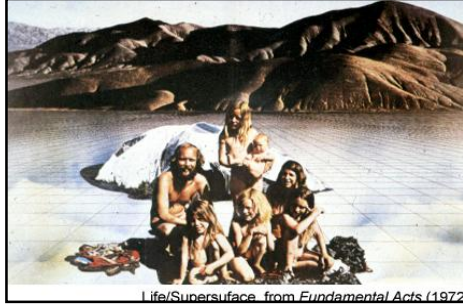
Resim 4- 77: Mike Webb Suitsaloon projesi

Kaynak: <http://www.contemporary-magazine.com/feature62.htm>

<sup>92</sup> <http://www.contemporary-magazine.com/feature62.htm>



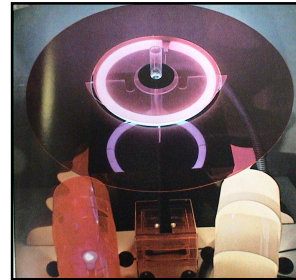
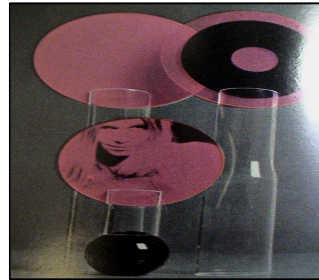
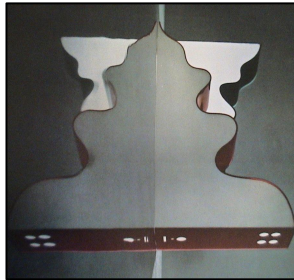
Mekani, yaşanacak bir hikayenin başlangıcından sonuna kadar üretilebilecek sonsuz bir düzlem gibi algılayan Superstudio grubu, yaşam, eğitim, tören, sevgi, ölüm kavramlarını yansıtmaktan hoşlanmamaktadır. İnsani duyguların algılanılması üzerine olan tepkileri, tasarladıkları mekanlardaki tek düzeliğin amacını yansıtmaktadır. Mekanlarında durmaksızın bir tekrarlama, düz satırlar, tek bir malzemedan üretilme objeler yer almaktadır. Aydınlatma ve koltuk tasarımları üzerine yaptıkları çalışmalarda, devamlılık hissi oldukça nettir.



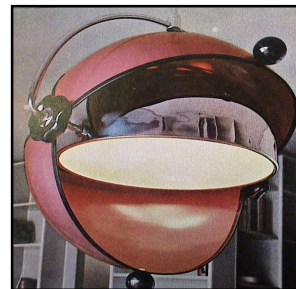
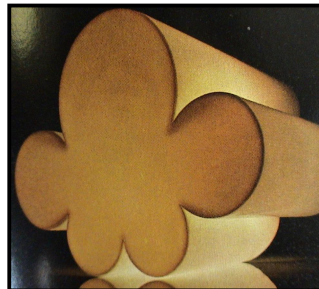
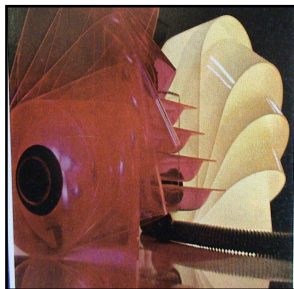
**Resim 4- 78: Superstudio, Kamp**  
Temel eylemler



**Resim 4- 79: Superstudio iç mekan tasarımı**  
Kaynak: Domus Dergisi 1972 no:512 Temmuz



**Resim 4- 80: Superstudio devamlılık konulu obje tasarımı**  
Kaynak: <http://www.unicahome.com/>

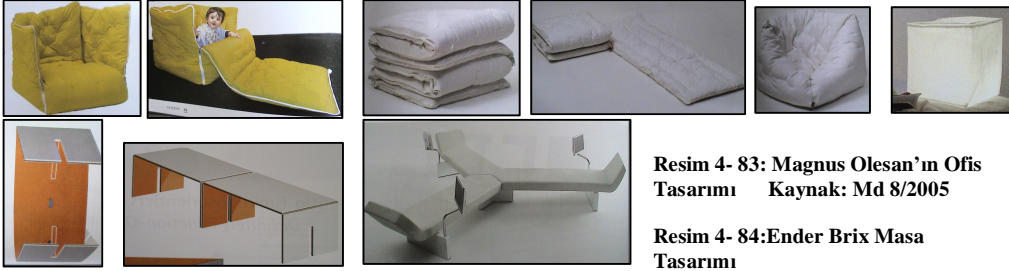


**Resim 4- 81: Superstudio Grubunun lamba tasarımları 1968**  
Kaynak: Domus 1971 No:475 Nisan

### 4.3.3. 1990 ve Sonrası Mekansal Çözümler:

Ütopyanın kişisel tasarım üzerine yaratıcılıkta farklı olma sembolü olarak algılandığı 90'lı yıllarda tasarlanan mekana ait olan üniteler başlı başına bir yaratıcılık göstergesidir. Tek başına, çok fonksiyonlu birer makineyi andıran tasarımların temeli aslında 70'li yılların ürünleridir. Bir yaşam felsefesini yansıtmaktan çok, sadece kişinin kendisinde var olma amacıyla üretilmiş sayısız tasarım, farklılığını hala hissettirmektedir. Joe Colombo'nun yaşam ünitelerinden esinlenerek üretilmiş mutfak ve ofis tasarımları, oturma grupları; 70'lerdeki benzerleri arasında verilebilecek ilk örneklerdendir. Ütopya'yı tasarım olarak ele almaktan bahsederken, 90'ları 70'lerden ayıran örnekleriyle incelememiz gerekir. Suzan Elo'nun çok fonksiyonlu tasarımı olan elyaf düzlemi, istenildiğinde koltuk, yatak, örtü, puf, çanta, hurç, lamba olabilmektedir.

Resim 4- 82: Suzan Elo'nun elyaf düzlemi



Resim 4- 83: Magnus Olesan'ın Ofis Tasarımı Kaynak: Md 8/2005

Resim 4- 84:Ender Brix Masa Tasarımı



Resim 4- 85: Hüseyin Çağlayan'ın orta Sehpası ve ondan esinlenerek yapılmış etek  
Kaynak: 2000 Sonbahar - Kış Defilesi

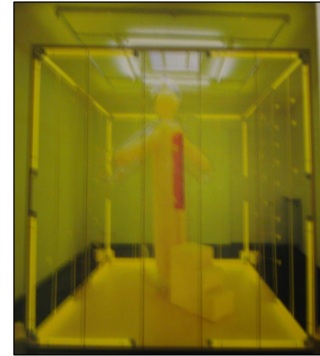
90'larda üretilen tasarımlar, Magnus Olesan firmasının çok parçalı üniteler yerine tek bir düzlemde çözümlenmiş ofis tasarımları gibi başkalaşıma uğramıştır. Geçmişten gelen alışkanlıklarımızın bu tasarımlarla yıkılması, yeni bir yaşam tarzı yaratmıştır. Mekânı oluşturan üniteler ve kullanımlarında farklılığının yanı sıra üzerimizdeki giysilerimizde mekana ait bir obje olarak algılanmaktadır. Magali Vernier'in tasarladığı ceket kıyafetimizi tamamlarken, aynı zamanda bir koltuk tasarımıdır. Giysilerin mekansal olarak ele alınışını bir başka modelist, Hüseyin Çağlayan

2003 yılında, sergisi için tasarladığı mekanda kullandığımız objelerin ve malzemelerin birer giysi olarak yansıtılmasını defilesinde konu

almıştır. Geçmişten bağıntısız, gelecekçi bir ifade ile bakışı vurgulayan tasarımcı, üzerimize giydiğimiz elbiselerin hacmi ve sert kabuğu ile özel bir kişisel alan yarattığını ifade etmektedir.

90'lı yıllardan sonra tasarlanan çoğu mekanda uzay çağı etkisi görülmektedir. Bu etki mekanlar içindeki yemek, uyku ve çalışma amacıyla bölünmeleri ortadan kaldırmış, gerek duyulduğunda mekanda oluşturulan boşluklara ihtiyaçları karşılayacak, kullandıktan sonra kaldırılabilen ürünler geliştirilmiştir.

Mekandaki genişliği film sahnelerinden yansıtmış gibi gösterim özel tasarımları çekici kılmaktadır. Italo Rota'nın Milano'daki Cavalli Butiği için tasarladığı asansör, Schmid Huber'in Samsung Elektronik firması için tasarladığı mağaza, Natalie Crasset'in 2002 yılında tasarladığı camdan yapılmış kübik mekanda, ortadaki ağaca yaklaşıncsa saunaya dönüşen ve florasan ışıkların yansıdığı tene enerji verici olmasıyla farklı olan fütürist banyo bilimkurgusal görünüme sahiptir.<sup>93</sup>



Resim 4-86 :Italo Rota/Asansör - Resim: Schmid Huber'in Uzaysal Mağazası  
Resim: Natalie Crasset'in Camdan Banyosu Kaynak: Best of Best Interiors Dergisi 2005

#### 4.4. ESTETİK:

Modern tasarımların yeni yüzü, mekanlarda olabildiğince boşluklar yaratarak kullanılabilir alanların kullanım gereçlerini çoğaltma amaçlı dönüştürülebilen yapılar yaratmaktadır. 21. yüzyılın evleri, çalışma mekanları ve ticarete dayalı kurumlarında katlanabilen, yeri kolaylıkla değiştirilen, genişleyen, asılabilen kinetik tasarımlardan oluşmaktadır. Nüfusun yoğun olduğu kentlerde, ev hacimleri daraldıkça bu tarz uygulamalar geliştirilmiş ve tüketici kesimler tarafından da beğenilmiştir. 1970'ler de tasarlanan mobil ünitelerin apartman dairelerinde mekana göre şekillendirilerek kullanımı 21. yüzyılın ihtiyacı olmuştur. Joe Colombo'nun

<sup>93</sup> Best of Best Interiors Dergisi 2005

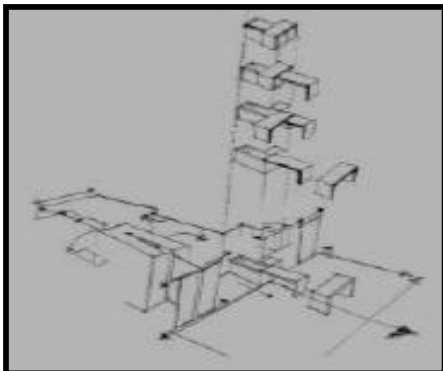
Yaşam Üniteleri serisinden kendi daire tasarımına kadar yarattığı üniteler tek bir mekanda birden çok ünitenin kullanılabilmesi amaçlanarak yapılmıştır.

#### 4.4.1.Dönüştürülebilir Mekanlar:

Mekanlarda bütünlüğün sağlanması ya da istenildiğinde özel mekanlar yarabilmek için tasarlanmış sürgülü sistemler çok nüfuslu ailelerin, ofislerin ve iki odalı apartman dairelerinin mekan yaratmak için 1980'li yıllardaki tasarım olmuştur. Japonya'da mekan kullanımındaki sürgülü ve istenildiğinde yerleri değiştirilen ünitelerin, mekanın kullanımındaki yararlılığını denetlemek için tasarımcı Steven Holl's Fukuoka Jisho'nun sahibi olduğu bir apartmanda bazı dairelere hareketli üniteler yerleştirilerek mekan kullanımı üzerine bir deney gerçekleştirmiştir. 28 adet apartman dairesinde bir kaç tanesine yerleştirilen, istenildiğinde katlanabilen kapılar, tek bir merkez etrafında dönebilen duvarlar, kullananlar tarafından mekanları daha ferah hissedildiği için çok beğenilmiştir.



Resim 4-87: Pickerin'in Monte Carlo Apart.  
Kaynak: <http://www.cse.polyu.edu.hk> 26Mayıs2007



Roma'da 1994-95 yılında projelendirilmiş olan bir apartman dairesi içindeki tüm üniteleriyle Japon mimarisine benzetilmeye çalışılmıştır.

Roma'da bir apartman dairesinin Japon evlerine dönüştürülebilmesi için mekanlarda, duvarlar dahil her bölücü, taşıyıcı üniteler ve evin eşyalarının bulunduğu alanlar, hareket edebilir özellikte yapılmıştır. Pantheon'a oldukça yakın bir konumda olan evin, ufak

olması nedeniyle, mekanların geniş hissedilmesi için esnek bir tasarımla yerleşimi yapılmıştır. Mimar Lazzarini Pickering, evin önemli üç bölümünü fonksiyonel açıdan merkez kabul etmekle tasarımına başlamıştır.

**Resim 4-88: Pickerin'in Romada Japon üsluplarla tasarladığı ev 1994-95**  
**Kaynak: AD Transformable House**

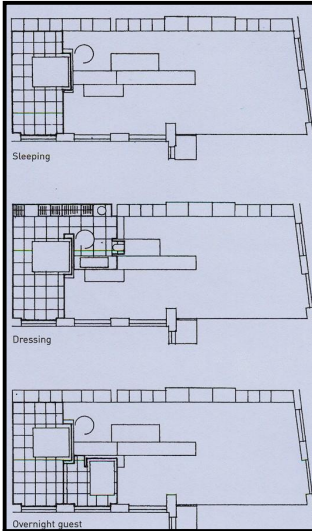
Evdeki masalar, mutfak tezgahı, duvara sabit yapılmış kabinler, çekmeceler istenildiği zaman tamamen birbirinin içine geçebilen üniteler haline gelmektedir.

Evin saklı olan tüm üniteleri açıldığında evin görünümü tamamen değişmektedir. Pickering'in Roma'da Monte Carlo Apartmanındaki bir daire için esnek tasarımlar projelendirmiştir. Ev kullanım alanı olarak çok küçük olduğu için balkonunu da evin işlevsel mekanı haline getirmiştir. Balkona uzanan, çok katlı mutfak ünitesi tasarımı ile mekanın kullanım alanını oldukça esnek kılmıştır.

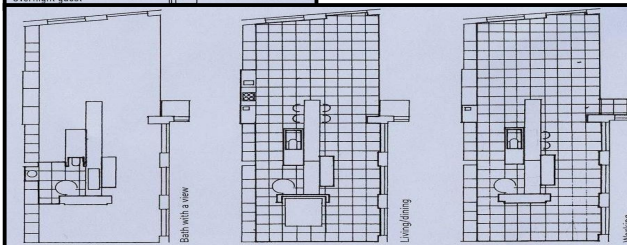


Mekanların bölünmeden bir arada kullanımı için, tavan yükseltlerinde yapılabilecek değişimler ve sürgülü kapılar mekanda refahlığı sağlayabilir. Londra'da BankSide apartmanı için yapılan bir daire planlamasında, Manhattan Loft firmasının tasarladığı Evin merkezinde, yer alan yemek odasının karşısındaki odanın, tavan kotunu düşürerek tavanda uyuma alanı açılmıştır. Banyonun da silindir şeklinde sürgülü bir kabinle saklanması mekanın ferahlamasını sağlamıştır.

**Resim 4-89: Manhattan loft – Bankside evi**  
**Kaynak: <http://www.aia.org/aiarchitect> 26Maysıs2007**

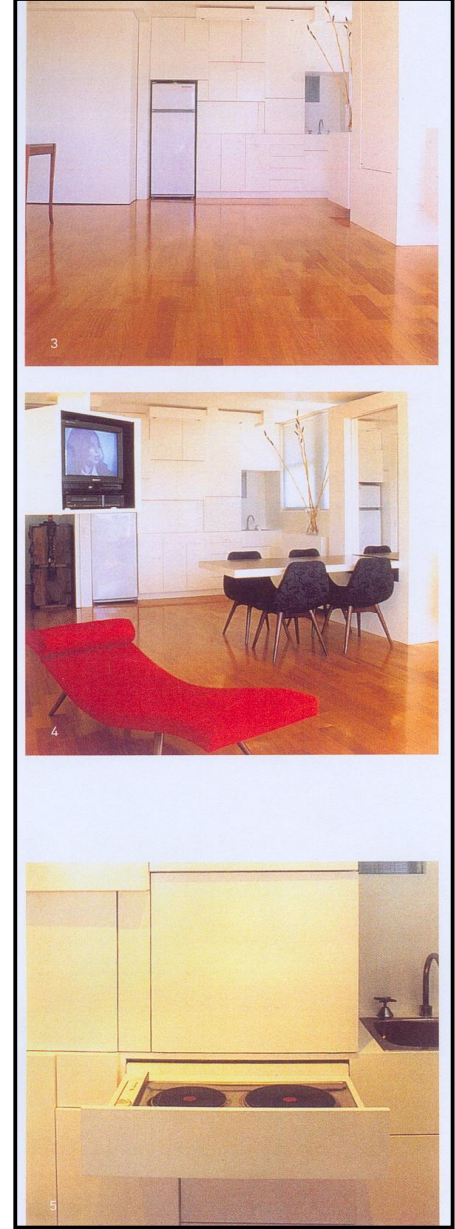


Mekanın içindeki hareketlilik, başka mekanlar oluşturma tek bir üniteye bağımlı sürgülü, açılır kapanır sistemlerle de yapılabilir. Londra'daki Soho Apartmanı için tasarlanmış bir mobilya, evin mutfak haricindeki tüm ünitelerini içinde saklamaktadır. Ev sahibinin ev içinde kullanmak istediği alana göre açabileceği sürgülü kapaklardan, soyunma odası, yatak odası, misafir yatak odası, lavabo, küvet, tuvalet, yemek masası üniteleri açığa çıkmaktadır. Ayrıca mutfağı gizlemek içinde sürgülü bir sistem yapılmıştır.

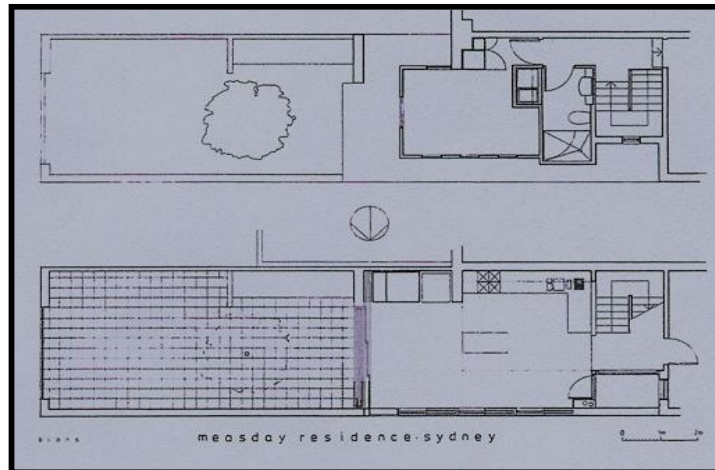


**Resim4-90: Soho Apartmanı**  
**Kaynak: AD Transformable House**

Duvarların kapı, masa ve istenildiğinde bir oda yaratabilecek kadar hareketli tasarlanması, mobilyaların işlevlerinde kullanılabilirlik değişimleri yaratmıştır. Çekmecelerin içine yerleştirilen ocaklar, televizyon dolabının açıldığında ardiye, kapandığında duvar olabilmesi gibi; evin içindeki mobilyaların fonksiyonları değişmiştir. Sydney'deki Perraton apartmanında mimar Stephen Varady evin içindeki mobilyaların işlevlerini değiştirmeyi başarmıştır. Yatak odasında 90 derece dönebilen kapı işlevli duvarlar, tek bir duvar yüzeyi üzerinde çözölen açılır kapanır mutfak ve onun sırasındaki televizyon dolabı, yemek masasının duvardan indirilip, işi bittiğinde kaldırılması bu evin genişlemesini sağlamıştır. Varady'nin Measday Rezidansa yapmış olduğu tasarımda yine duvar işlevli bölücüler ve açılır kapanır ünitelerden oluşmaktadır. Fakat tasarlamış olduğu evin caddeye bakan kısmında ve bahçeye açılan yüzeyinde kullandığı kinetik mekanizmalar sayesinde evi normal bir apartman dairesinden bahçe eve dönüştürmüştür.



Resim 4-91: Varady'nin Perraton Apartmanı Sydney  
Kaynak: <http://users.tpg.com.au/svarady26Mayis2007>



Resim 4-92: Varady'nin Measday Rezidansı  
Kaynak: <http://users.tpg.com.au/svarady26Mayis2007>

Mekanın mobilyaların bölücülüğünden sıyrılmasıyla, tek bir odanın kullanılabilir çok işlevli ünitelerle yaşam alanı haline gelmesi, 1970'lerde yapılmış ütöpik tasarım sayılabilecek projelerin 21. yüzyılda daha gelişmiş şekilde olabileceğinin ispatıdır. Softroom şirketinin geleceğin evlerine dair çalışmalarında yer alan bir ada evi için tasarlanmış çakı şeklindeki iç mekânın, bir evde olması beklenen tüm bölümleri yatay sürgülü bir sistemle tasarımları evin mekâna ait bölümlendirilmesinde varılabilecek son nokta olmalı. Oyunsu projeyi tasarlayan mimar, Maison Canif, 1997 yılında modern bir görünümüm mekânlar içerisindeki hareketliliği üzerine yaptığı araştırmalar sonucu Sliding Block Otelinin iç mekân tasarımını bir çakı şeklinde oluşturmuştur. 20. yüzyılın sökülüp, takılabilen ev projelerinin yaratıcısı, Buckminster Fuller'den esinlenen tasarımcı, 1960'ların tasarımlarının değişik versiyonunu kendi projesinde denemiştir. Tek mekânda, ofis, mutfak, oturma odası, yatak odası, depo, banyo gibi ünitelerin çözümlenmesi birbirine geçmiş tasarımların tek bir düzlemde toplanmasıyla elde edilmiştir. Bugünün teknolojisinde yapılması mümkün olan bu tasarım 21. yüzyılın tüketicileri için fazla maliyetli sayılsa da, dünyadaki metre kareye düşen kullanım alanının en aza indirilerek çoklu yaşam ortamlarının yapılması ekolojik denge içinde önemli bir faktör olmalıdır.



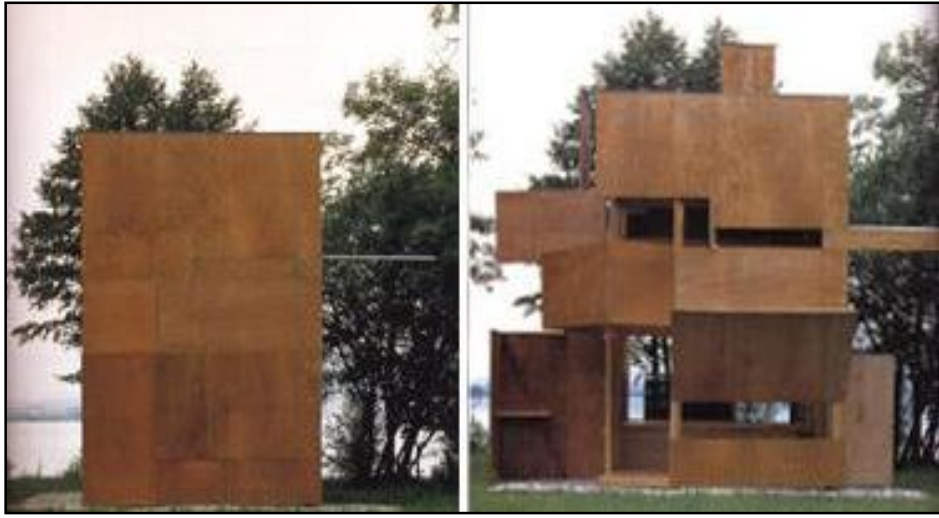
**Resim 4-93: Maison Canif'in Sliding Block Oteli**  
Kaynak: <http://www.softroom.com/PROJECTS/26Mavis2007>



**Resim 4-94:Kukuoka Apartmanı**  
Kaynak:AD Transformable Houses

Mekânların tek bir düzlem üzerinde çözümlenmesi yapıların dış yüzeyinde de değişim göstermiştir. 19. yüzyıldan günümüze kadar geçen süre içinde yapıların dış dünya ile ilişkisi pencereler ve geniş açıklıklarla sağlanmıştır. Ama son tasarımlarda bu anlayış yerini istenildiği zamanda kullanılan açıklıklara bırakmıştır. Japonya da 1991 yılında yapılan Fukuoka apartmanının dış yüzeyi

istenildiğinde pencere açıklığı yada duvar olabilmektedir. Tasarımcı bu değişimi ev sahibinin evin belli saatlerindeki düzenine göre istediği şekilde evin duvarlarını kullanabilmesi için yapmıştır. Bir başka yüzey tasarımı da günümüzde banka reklamlarının kredi kartlarını tanıtmak amaçlı yaptıkları bilgisayar ortamında sunulan katlanabilir ev tasarımlarındandır. Hans Peter Wörndl'in tasarladığı The Gucklhupf Evi 1993 yılındaki bir festivalin sergileme alanında inşa edilmiştir. Evin odaları ve mobilyaları mekan içerisinde çözümlenen çıkıntılardan oluşmaktadır. Kapandığında tamamen dik duran bir dikdörtgene dönüşen ev, açıldığında seyahat etmeyi seven bir kişinin yaşayabileceği bir eve dönüşmektedir.<sup>94</sup>



Resim 4-95: Hans Peter Wörndl'in –The Gucklhupf Evi  
Kaynak: <http://www.pushpullbar.com>

#### 4.4.2. Uzak Çağ Ev Tasarımları:

21. yüzyıl ev tasarımlarında ütopye yaklaşımlar, yüksek teknolojinin sağladığı etki ile geçmişe nazaran sadece deneysel nitelik taşısa da inşa edilebilmektedir. Tasarlanan evler, kendilerine göre iç mekan çözümlenmeleriyle ve dış görünüşlerindeki çarpıcılıklarıyla ilgi toplamıştır. Çocukken dinlediğimiz hikayelerde ya da film dekorlarında yer alan ağaç evlerden esinlenerek tasarlanan yeni nesil Ağaç Ev Softroom firması tarafından gerçekleştirilmiştir. Ev merkezinden bir ağacın gövdesine kenetlenilerek taşınmıştır. Yanında kenetlenirilmiş minyatür asansörü sayesinde sadece uyumak için yerleşilebilecek bir tasarım yapılmıştır. Evin tek eşyası evin şekline benzetilmiş yatağıdır.

<sup>94</sup> <http://www.softroom.com/PROJECTS>  
AD Magazine, Transformable Houses





**Resim 4-96: Softroom Ağaç Ev**  
**Kaynak: <http://www.softroom.com/> 26Mayıs2007**



Çatısı ve kapısı olmayan iki odalı ütopyik ev tasarımıyla, Zaha Hadid mekana sadece mobilyaların ve açıklıkların verdiği anlamın ideal bir yaratacağını imgelemiştir.



**Resim 4-97 :Zaha Hadid İdeal Ev**  
**Kaynak: <http://cubeme.com/blog/2007/01/26/ideal-house-by-zaha-hadid/>**



Suyun üzerinde yaşamın hayal edildiği bir tasarım olan Yüzen Cam Ev Fernando Romero'nun Mexico City için yaptığı kendi bünyesinde bahçesi ve tüm yaşam üniteleri olan bir evdir.

**Resim 4-98: Fernando Romero Floating Glass House/ House in Portugal**  
**Kaynak: <http://www.laboratoryofarchitecture.com/FH.php>**



**Resim 4-99: Eric Ruiz-Geli Cloud 9 Evi 2004-06**  
**Kaynak: GA Houses 92/2006**

Enric Ruiz'in Bulut Evi 2004-06 üst kısmı özel bir camla kaplı tasarım amorf şekilli kıvrımlara göre yerleşimleri düzenlenmiş hayali bir tasarımdır.

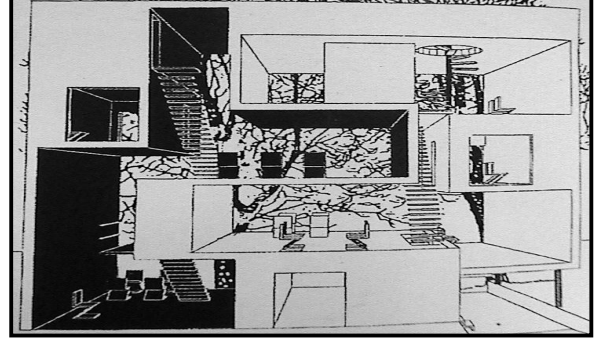
#### 4.4.3. Kamu Alanlarındaki Şekilsel

**Tasarım:**

Yirminci yüzyılın başından itibaren tasarım teknoloji açısından evrim geçirmiştir. Endüstri devriminden sonra, kafesli yapılarla, betonarmenin ortaya çıkışı, kübist deneyimlerin ardından gelen devrim niteliğindeki manifestolar, De Stijl ve onun Almanya'daki temsilcisi Bauhaus'un etkileri, sınırla oynayan içi dışı dışı içe çeviren, kütle ve hacimde doluluk ve boşluğun yer değiştirdiği, mimari büyük bir değişime neden oldu. Mimarlık ezberlenmiş biçimler yerine, somutlaştırılmayan ütopyik görünümlü kavramlarla ilgilenir oldu. Soyut kavramları değişime uğratmak isteyen ilk modernistler, mimari mekana yeni anlamlar kazandırdılar. Tasarımın mekan içindeki sınırlarını belirleyen ana unsurlar; yer, tavan ve duvar iken yeni tasarım anlayışı ile ortaya çıkan mekan, bu kavramları altüst etmiştir. Yüz yılbaşı mekan anlayışı mekanın diğer mekanlar içinde akıcı bir ilişki içinde değerlendirilmesini esas kılmıştır. Modernist bakış mekanlar arasındaki iç ve dış belirginliğini yok etmiştir. Açık alanların genişletilmesi ile doluluk ve mekandaki alışlagelmiş görünümlerin yerini boşluk almıştır. Boşluklar sayesinde akışkan birbiri içerisine geçen bir mekan düzeni yaratılmıştır. Bu düzen büyük, geniş, yaygın, serbest ve sürekli bir mekanı ortaya çıkartır. Süreklilik mekanların içinden binaların yüzeyine de yayılınca, geleneksel bina formları yerini şekilsiz, çarpıcı, imgesel özellikli dış kabuklara bırakmıştır. Bu dinamik çalışmalar 21. yüzyılda yapıların yatayda ve düşeyde değişik formlarla anlamlandırılmasına kadar ilerletilmiştir.

Ticari mekanlarda kullanılan teknikler, geçmişten kopuk ama bir o kadar da geleceğe bağlı tasarlanmıştır. Yer döşemelerinin duvardan tavana kadar ilerletilmesi, objelerin mekanın şekilselliğine uygun tasarlanması, mağaza ve restoranlarda, geçmişle bugün arasındaki bağın ütopyik yaklaşımlarla kurulması, kültürel mekanlarda boşluğun doluluktan daha fazla algılanması yeni mekan anlayışının bu yüzyıldaki göstergesidir.

Mekanlardaki değişim öncelikle bir evin dışardan görsel olarak farklı algılanması ile başlamıştır. Birbirine komşu olan iki ailenin paylaştıkları binanın dışarıdan da paylaşılan bölümlerinin algılanması evin içinin dışa yansımaya bir örnektir. 19. yüzyıldan kalma bir parkın yanındaki banliyöyü tasarlayan Utrecht, Hollanda'daki ev tasarımında, mekanların iç içe geçirilmesinden oluşan cephe görünümü bir evin içinde başka bir evin olabileceği hissini vermektedir.



**Resim 4-100: Bjarne Masternbroek İki Ev 1995-97 Kaynak: Arredamento Mimarlık 2000 /03**

1950'lerden itibaren tüm dünyanın sorunu olan nüfus artışı ve on bağlı yerleşimlerdeki çarpıklık günümüzde mekanların algılanışı ve yerleşimin çok sayıda insanın isteklerine cevap vermesi için görünüme önem verilerek yapılan toplu konutlar, yeni tasarım anlayışının yerleşik düzene etkisini göstermektedir.



**Resim 4-101: Winy Maas'ın Yaşlılar Evi Kaynak: Arredamento Mimarlık 2000 /03**

Hollanda, Amsterdam da 55 yaş üzeri insanların yaşabileceği toplu konut çalışması da, yerleşik düzendeki tasarımsal değişimi göstermektedir. Önceleri çok katlı yapıların aynı metre kare ölçüleriyle üst üste yerleştirilen ve sadece dev dikdörtgenler olarak algılanan mimari anlayış, günümüzde değişmiştir. Cephelerde yapılan çıkıntıların binaya verdiği dinamizm ve renklilik oldukça çekicidir.

Tasarımcıların, kendi tekniklerini yansıtmak için tasarımlarına verdikleri bazı nitelikler, günümüz mimarisinde iç mekanlar da uygulanan projelerde seri üretimden çok, özel tasarım elemanları olarak kullanılmaktadır. Dünyaca ünlü mimarların tasarladıkları iç mekan üsluplarını, tek bir yapıda görebilmemiz mümkün. Madrid'deki Otel Puerta Amerika yapının tüm katlarında günümüz tasarımcılarının mekana bakış açılarındaki farklılığı görme imkanı sağlamaktadır.<sup>95</sup>

<sup>95</sup> Arredamento Mimarlık 2000 /03



Mekanalarda akıcılığın sağlanmasında mekana insanların, duygularının yansıdığını düşünen mimar Terasa Sapey otelin garaj tasarımını üstlenmiştir.

**Resim 4-102: Terasa Sapey Otel Puerta Amerika'nın Garajı**  
Kaynak: <http://www.hoteles-silken.com/hpam/index.php> 27Mayıs2007



Otelin lobi katını tasarlayan mimar John Pawson, üslup olarak kullandığı minimalizmi mekanlarda malzemelerin, ışığın ve kıvrımların yaratacağı etkinin doluluk ve boşluk arasındaki ince bağ olduğunu düşünmektedir.

**Resim 4-103: John Paxson Terasa Sapey Otelinin Lobi katı**  
Kaynak: <http://www.hoteles-silken.com/hpam/files/27Mayıs2007>



Birinci katın tasarımını yapan Zaha Hadid, mekanlarda şehirle, yapı arasındaki ilişkiyi akıcı bir çizgiyle yansıtmak gerektiğini düşünmektedir.

**Resim 4-104: Zaha Hadid Terasa Sapey Otelinin 1. Katı**  
Kaynak: <http://www.hoteles-silken.com/hpam/files/C-69-1-en.pdf> 27Mayıs2007



Tamamen teknolojinin yüzünü mekanlara modernizmin elemanları olan cam ve çelik malzemelerle yansıtmayı uygun bulan tasarımcı Norman Foster otelin 2. katını düzenlemiştir.

**Resim 4-105: Normen Foster Otelin 2. katı**  
Kaynak: <http://www.hoteles-silken.com/hpam/files/C-68-1-en.pdf> 27 M ayıs2007



Mekanalardaki kültürel ifadenin modern bir görüme dönüşmesi için detaylarında Japon üsluplarını kullanan tasarımcı David Chipperfield otelin 3. katını tasarlamıştır.

**Resim 4-106: David Chipperfield Otelin 3. katı**  
Kaynak: <http://www.hoteles-silken.com/hpam/files/C-67-27Mayıs2007>



Mekanın algılanmasında boyutların önemine ve tek bir düzlemde hissedilmemesi gerektiğini savunan Plasma Studio 4. katı tasarlamıştır.

**Resim 4-107: Plasma Studio otelin 4. katı**  
**Kaynak:** <http://www.hoteles-silken.com/hpam/files/C-66-1-en.pdf>  
27Mayıs2007



Tasarımda kullanılan objelerin, kumaşların ve tüm eşyaların mekanda bir modayı temsil etmesi gerektiğini savunan mimar grup, Victorio ve Lucchino 5. katın tasarımcılarıdır.

**Resim 4-108: Victorio- Lucchino otelin 5. kat tasarımı**  
**Kaynak:** <http://www.hoteles-silken.com/hpam/files/C-65> 27Mayıs2007



Otelin altıncı katının tasarımcısı olan Mark Newson, mekanlardaki renk ve kullanılan objelerin çok farklı dönemlerle karıştırılması mekanda hareketliliği sağlayacağını düşünmektedir.

**Resim 4-109: Mark Newson 6.Kat**  
**Kaynak:** <http://www.hoteles-silken.com/hpam/files/C-63>  
27Mayıs2007



Tasarımlarında geleceğin monolitik kıvrımlarını, yarattığı her mekana yansıtan Ron Arad otelin yedinci katını tasarlamıştır.

**Resim 4-110: Ron Arad otelin 7. katı**  
**Kaynak:** <http://www.hoteles-silken.com/hpam/files/C-64>  
27Mayıs2007



Bütünlüğün, mekanlarda sadece form ile sağlanabileceğini düşünen tasarımcı Kathryn Findlay sekizinci katı tasarlamıştır.

**Resim 4-111: Kathryn Findlay otelin 8. katı**  
**Kaynak:** <http://www.hoteles-silken.com/hpam/files/C-62>  
27Mayıs2007



Tasarımlarındaki dinamik görüntüyü mekanlara Amerikan ve Asya stiline bir karışımıyla sağlayan, Endüstri tasarımcısı Richard Gluckman binanın dokuzuncu katını tasarlamıştır.

**Resim 4-112 : Richard Gluckman otelin 9. katı**  
**Kaynak:** <http://www.hoteles-silken.com/hpam/files/C-61>  
27Mayıs2007



Mekanlarda doğal malzemelerin kullanımını geleneksel Japon mimarisinin üsluplarıyla sağlayan mimar Arata Isozaki, otelin onuncu katını tasarlamıştır.

**Resim4-113: Arata Isozaki 10. kat**  
**Kaynak:** <http://www.hoteles-silken.com/hpam/files/C-60>  
27Mayıs2007



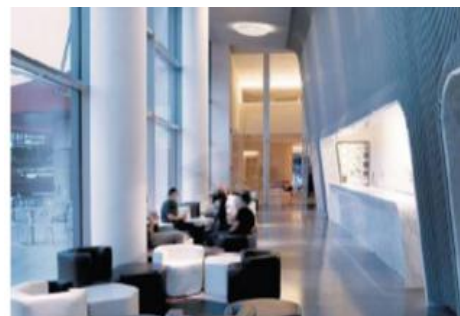
Mariscal ve Salas'ın mekanı tasarlamakta kullanılan malzeme çeşitliliği ve uyumsuz renklerin yarattığı canlılığın yansıtılmasındaki karmaşa, iç mekanın algılanmasında objelere verilen önemi yansıtmıştır.

**Resim 4-114: Mariscal ve Salas Otelin 11. katı**  
**Kaynak:** <http://www.hoteles-silken.com/hpam/files/C-15>  
27Mayıs2007



Jean Nouvel mekanın yaratılmasında, bütüne sadık kalmayıp her odanın ayrı bir mimari üslupla tasarlanmasını savunmaktadır. Batının ve Arap dünyasının özelliklerinin karışımını tasarımlarında kullanmıştır.

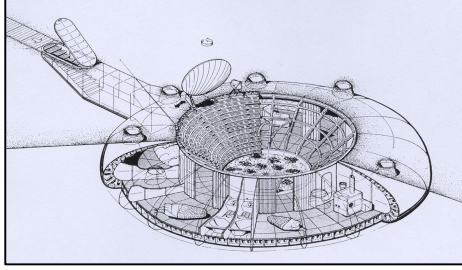
**Resim 4-115: Jean Nouvel Otelin12. katı**  
**Kaynak:** <http://www.hoteles-silken.com/hpam/files/C-59>  
27Mayıs2007



Otelin onbirinci katında yer alan barın tasarımını Mark Newson yapmıştır. Mekanda ışığa ve objelere verdiği önemi bu tasarımında da göstermiştir.

**Resim 4-116: Mark Newson Bar katı**  
**Kaynak:** <http://www.hoteles-silken.com/hpam/files/C-73>  
27Mayıs2007

Yirminci yüzyılın başından itibaren tüketim üzerine yapılmış mekanlarda, öncelikle mekanlardaki bütünsellik ön plandaydı. Sonraları mekanlarda farklılık satışa sunulan her ürün bir kabuğun içinde sergilenerek, ilgi çekmeyi başardı. 90'lı yıllardan sonra tasarımlar uzay çağını yansıtır nitelikte, bir formun mekanda takip edilmesiyle anlam kazanmıştır. Tek bir formun, birden fazla mekanı kapsadığı Doughnut Evinin reklamında değişimin yaşamsal yerleşimlere nasıl yansıdığını görmekteyiz.



Mağaza tasarımlarında teşhir edilen ürünlerin mekanın zemininden kaldırılması 1960'lı yılların mekanda uzay çağını yansıtmak amaçlı yaklaşımlarıyla çeşitlilik gösterir.

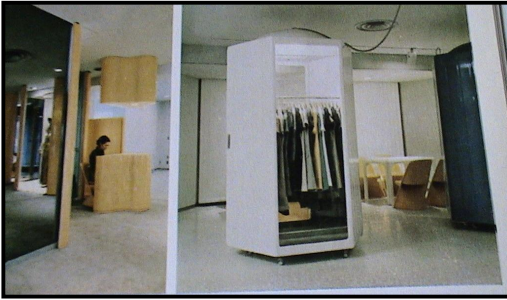
**Resim 4-117: Doughnut Evi Future Sistem Mimarları 1986**

**Kaynak: Future Systems Sergisi 2004**

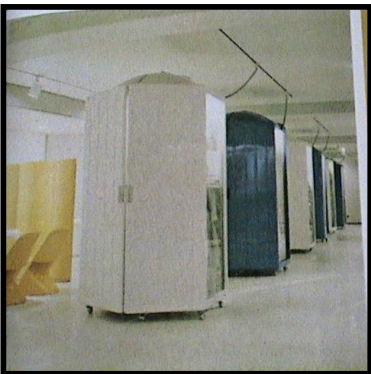


**Resim4-118: Paco RaBanne mağaza tasarımı**

**Kaynak: Domus 1965 Mart No: 460**



Kullanılan tasarımlar, plastik ve alüminyum panellerden yapılmaktadır. Kolayca hareket ettirilebilen kabinler ve taşıyıcılar sayesinde, mekanlarda esneklik sağlanmıştır.



1960 ve 70'ler den sonra mağaza tasarımlarında daha teknolojik görünümlü, metal ve plastiğin parlak yüzeylerinin hissedildiği tasarımlar kullanılmıştır. Mekandaki boşluğun 21. yüzyılda daha fazla artması teşhirde tasarımın formunu ön plana almıştır.

**Resim 4-119: Kei Takaminin Butik tasarımı**

**Kaynak: Domus 1973 Nisan No: 521**



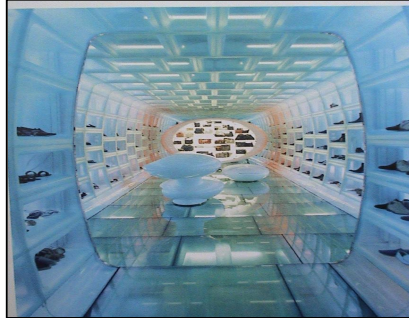
**Resim 4-120: Sybarite Tasarım grubunun Marni butuđi**  
**Kaynak: Ottogana 2004 Şubat No:47**



**Resim 4-121: Giorgio Borruso, Fornarina Mađazası**  
**Kaynak: <http://www.visualstore.com>27Mayıs2007**

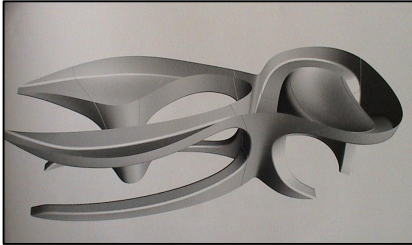


**Resim 4-122: Mayer van Schoten Tarafından tasarlanan Shoebaloo Ayakkabı mađazası**



**Resim4-123: Laïresse Apotheek'in Eczanesi**

**Kaynak:Ottogana 2003 Kasım No:127**



**Resim4-124:Carlos Miele Butik**  
**Kaynak: Ottogana 2003 Ekim No.15**



**Resim 4-125: Softroom tasarımı sergi üniteleri**  
**Kaynak. <http://www.softroom.com>/27Mayız2007**  
**Resim 4-126: Expo 2000 Hollanda fuarı**  
**Kaynak: <http://www.nrc.nl/>**

Sergi alanları ve müzelerde kullanılan objeler, 1950'lerden günümüze kadar oldukça deđişim göstermiştir. Zamanın unutulduđu bu mekanlardaki sergileme üniteleri 1960'larda plastik malzemeden yapılmaktaydı. Günümüze geldiđinde bilgisayar teknolojisinin sağladıđı sistemler sayesinde sergileme üniteleri, sanal ortamla bütünleşik görev yapmaktadır.<sup>96</sup>

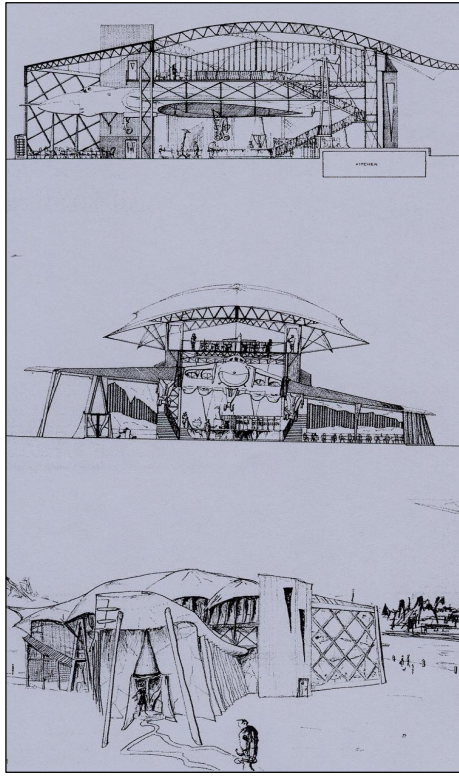
<sup>96</sup> Ottogana 2003 Ekim No.15





Resim 4-127: Gruppo Industriale Busnelli di desio Kaynak: Domus 1972 Temmuz No.512

#### 4.5. Hayali Endüstriyel Mekanlar:

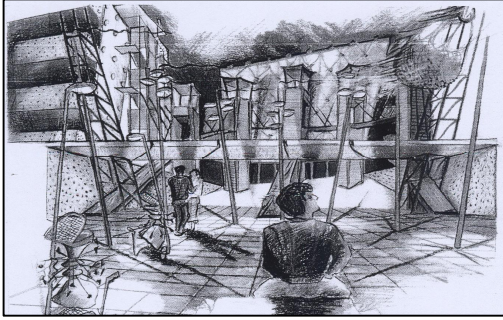


Resim 4-128:Mark Prizeman Vulcan Binası  
Kanak: Prizeman, Mark 1983, 'The Discourse of Events' Themes 3, Architectural Association

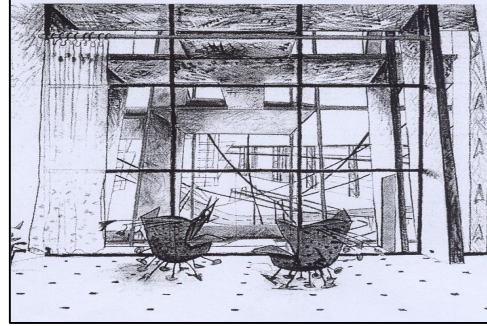
Tasarımların yapıların fonksiyonlara göre şekillendirilmesi, 20. yüzyılın sonlarına doğru daha belirginleşmiştir. Ticari merkezlerde konumlandırılmış yapılar teknolojinin sağladığı mekanik görünüme bürünmüş, mekanlarda şaşırtıcı etkilerin oluşması için farklı teknikler bir araya getirilmiştir. 1989 yılında Mark Prizeman, ticari binaların iç mekan çözümlenmeleri üzerine taslaklar hazırlamıştır. Gerçekleştirilmemiş olan projelerinin çoğu, mekanda kaybolma hissi vermekte ve metal malzemelerin kullanımıyla tavan örtüsü 3 metrenin üzerine çıkmaktadır, mekanları gergi sistemlerinin oluşturabileceği pavyon tasarımlara benzetilmektedir. Mekanın bölüntülerden sıyrılıp tek bir alanda bütünleştirilmesini isteyen tasarımcı, yaptığı tasarımlarda, mekanlarını uçak, balon, şemsiye vb, gibi objelere benzetmiştir. Halka açık mekan tasarımları, kendi içlerinde orijinal alanlar yaratıp, heykelimsi bir üslupla projelendirilmiştir. Mekanların dış dünyaya açık olması nedeniyle aydınlatmaların kullanılmasına gerek yoktur. Mekanı kullananlar, buldukları her boşluğu değerlendireceklerdir.<sup>97</sup>

<sup>97</sup> Prizeman, Mark 1983, 'The Discourse of Events' Themes 3, Architectural Association 1983

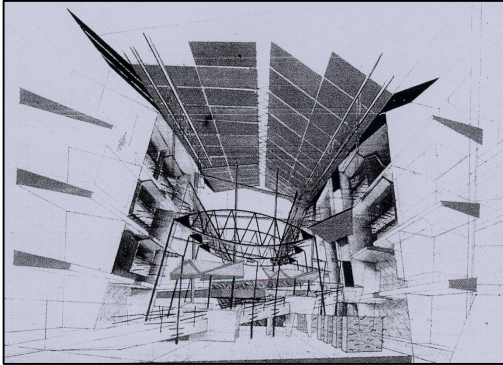
Sadece mekanlar için tasarlamak yerine tasarımcılar, mekanda kullanılacak obje ve mobilyaları da tasarlamışlardır. Bu tasarımlar sadece özel ticari şirketler için değil, herhangi bir caddenin üzerindeki boşluğu doldurmak içinde oluşturulmuştur. Örneğin Neil Porter'ın 'Giant Sized Baby Town' Dev Cüsseli Ufak Kasaba adlı çalışması Londra'daki bir semtin boş arazisi için düzenlenmiş dinamik mekandır. İki katlı bir pavyon mekan tasarlayıp, mekana ait aydınlatmaları ve çöp kutularıyla bütünlük sağlamıştır.



Resim 4-129 :Neil Porter Giant Sized Baby Town



Resim 4-130 :Porter'ın Nato projesi



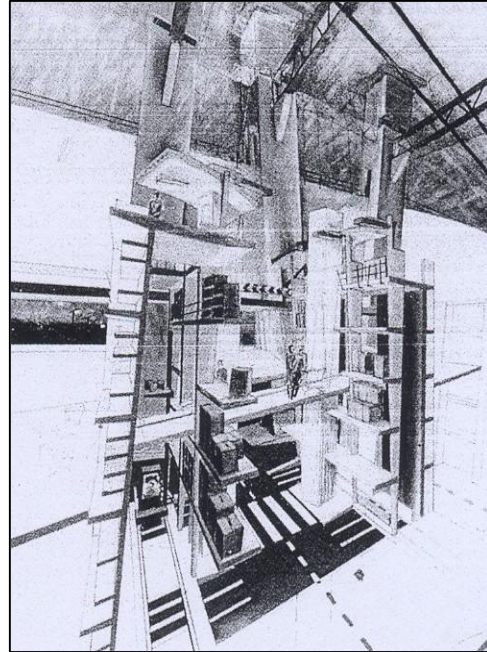
Resim 4-131: Porter'ın BBC Kontrol odası

Porter'ın Nato projesi için yaptığı bir iç mekan tasarımında, yine mekana ait metamorfozik tasarımlar dinamik bir görüntü ile özel tasarlanmış objeleriyle bütünlük göstermektedir. Koltukları

ve yer kaplamasının farklılığı

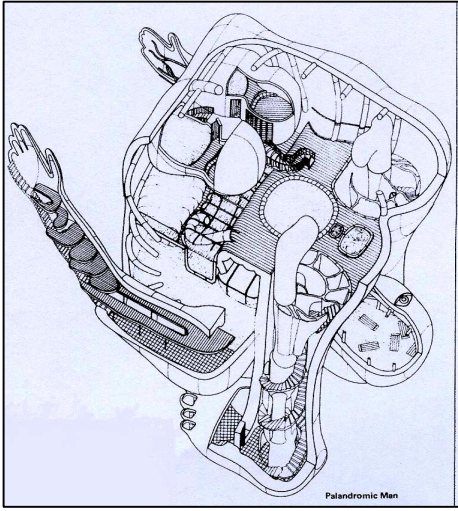
mekanın ızgara bölüntüleriyle bir uyum içindedir. Mekanı oluşturan duvarlar, yer kaplamaları, çatı örtüsü, iç mekanların bölüntüleri ve taşıyıcı strüktür düzlemsel olarak farklı açılarda yerleştirilmiştir.

BBC televizyonunun control odası için yaptığı tasarımda, oda metalik bir örtü ile kaplanmış geniş bir hole benzetilmiştir. Binanın tüm birimleri korkuluğu olmayan

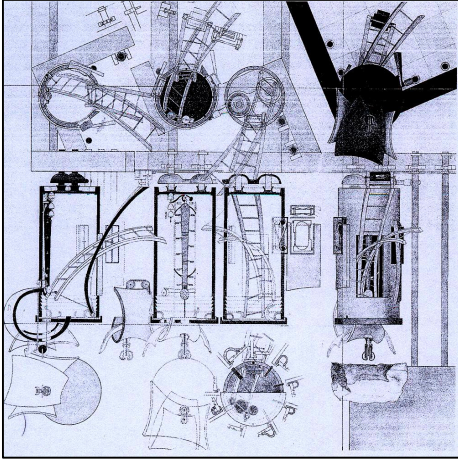


Resim 4-132: Porter'ın Calais Hipermarketi  
Kaynak: EM Farrelly, The New Spirit ,Architectural  
Review Ağustos 1986

balkonlarıyla bu hole bakmaktadır. Porter'ın hipermarket tasarımlarında da tek bir strüktür üzerinde yapılandırılmış asma katların duvarlarında ki raflar kinematik çizgisini örneklendirmektedir. Porter'ın günümüz teknolojisiyle inşa edilebilecek saray tasarımı giriş kulesiyle ve binanın bir yüzünün tamamen dışarıya açık tasarlanması teknolojinin iç mekânlarda sadece taşıyıcı bir görev üslendiğini irdelemektedir. Paris için tasarladığı teknolojik sarayında, katlar, balkon kısımlar, merdivenler ve çatı örtüsü tek bir düşey düzlem üzerinde birbirine yapıştırılmış gibi görünmektedir.<sup>98</sup>



**Resim 4-133: Nicholson .Palandromic Man**

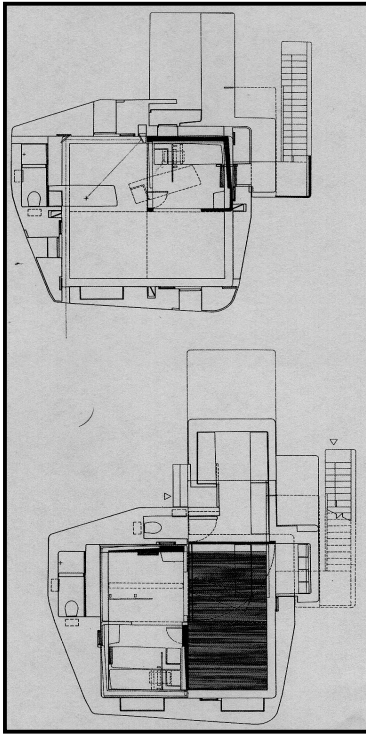


**Resim 4-134 :Nicholson Grunewald evi  
Kaynak. Vaults of imagination, Ben  
Nicholson 1985**

Tasarlanan bir yapının insan bedeninin iç kısmından oluşma mekânlar yaratma fikri, Ben Nicholson tarafından projelendirilmiştir. Palandromic Man, evin girişini bir insanın ayağı, bacağını merdiven, üst kattaki kısımları mide, karın boşluğu bölümünü yaşam alanı olarak tasarlamıştır. Midenin bulunduğu yerde, derin bir havuz vardır. Havuzu dolduran suyun yatak odalarındaki su yataklarına su sağlaması ve bu alanda çocuk odaları ile oyun alanlarının olması düşünülmüştür. Evin havalandırması insan başı bölümündeki gözlerden ve girişteki ayak tırnaklarını oluşturan boşluklardan sağlanır. İnsan bedeninin alt kısımlarını oluşturan genital bölgelerde (bağırsak, mesane boşlukları gibi) çamaşır, çöp, bulaşık, mutfak alanlarına ayrılmışken, beyin ve kalp bölümlerini duş, sauna, her katta tuvalet olmak üzere ıslak alanlar olarak değerlendirmiştir. Nicholson ütöpik evin tasarımını 1960'larda tamamlamıştır. Amacı tarihsel süreçlerin takip edildiği iç mekân döngüsünden sıyrılıp, yeni bir üslup yaratmaktır. Grunewald Evi'de modern çerçevede, tek çatı altında birbirinden bağımsız stillerde geometrik

<sup>98</sup> EM, Farrelly, The New Spirit, Architectural Review Ağustos 1986

şekillerden yararlanılarak ve her bir bölümünün özel kullanım amacı güdülerek tasarlanmış projedir. Evin her bölümü farklı mekanların kalıntılarıyla inşa edilecektir. Örneğin, şömine kısmının banyodaki malzemelerden, yatak odalarının dolap ve kiler benzeri eşya kalıntılarında, balkonların yer, duvar ve çatı örtüsü kaplamalarından yapılması, modern dünyanın modern malzemelerinden üretilme, yeni çok şekilli mekan anlayışını simgelemektedir. Evin bölümleri oldukça fazla olduğu için, projede bir bütün olarak algılamak neredeyse imkansızdır.<sup>99</sup>



**Resim 4-135 :CJ,Lim Clone ev  
1999  
Kaynak: Lost Architecture,Neil  
Porter 2000**

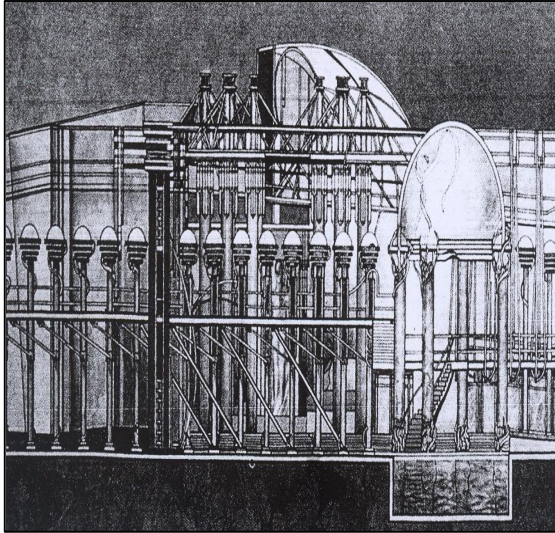
1980'lerin projelerinde oluşturulan mekanlar, genellikle kolayca, şekilleri değiştirilebilen, genişletilip daralabilen, çok amaçlı kullanım imkanı sağlayan tasarımlar olmuştur. Mimar CJ Lim tarafından tasarlanan Clone ev'de bu türdendir. Evin çatısı, düz bir cam plakadan oluşma, dört odalı, mekanları istendiğinde yerinden çıkarılıp değiştirilebilen kare düzlemlilerden oluşmaktadır. Yani istenildiğinde, evin merdivenleri de dahil, tüm üniteler diğer ünitelerle yer değiştirebilir. Plaklar halindeki duvar bölmeleri, yer örtüsünü oluşturan kare düzlem, banyolar, evin girişi, istenilen şekilde, farklı bir bölüme monte edilebilir. Kısacası projeyi iç mekanlarıyla tamamen değiştirmek mümkündür. Fakat dış cephede bir değişim olanaksızdır. Projenin istendiği zaman değiştirilme fikrini Lim ile birlikte çalışan Peter Cook vermiştir, tasarımı CJ Lim'e aittir.

#### **4.5.1 Lirik Mekanlar:**

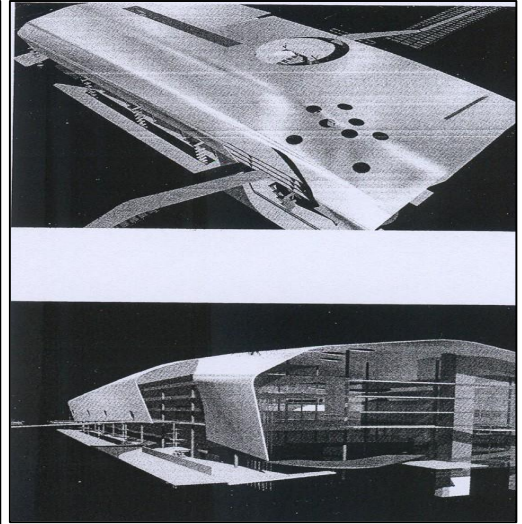
Lirik mekanlar endüstri devriminden sonra oluşturulmuş, geçmişte kullanılan taşıyıcı sistemler, kemerler, kubbeler, objeler, gibi yapıların statüğünü arttıran ve mekana anlam kazandıran ünitelerin mekanik bir görünümde kullanılmasıdır. Lirik mekanizmalar, endüstriyel görünümleriyle metal malzemelerden inşa edilmiş saray görünümündedir. Christine Hawley'in tasarladığı Porchester Hamam'ı High- tech

<sup>99</sup>Middleton, R. , 'The idea of the City' AA Publications Londra 1985

yapıda birbirine metal örgülerle bağlanmış yine metalden yapıma taşıyıcı sistemlerle ayakta duran Archigram'ın tasarımlarından esinlenerek, post Archigram olarak değiştirilmeye çalışılmış bir versiyonudur. Deneysel değeri olan tasarım, Ron Herron'unda yardımcılarıyla tarihi üslupların 1970'lere uyarlanarak, oyunsu detaylarla oluşturulmuş mekanik bir hamamdır. Metal merdivenler, Roma üslubu betondan yapıma kubbeler, betondan yapıma çelik süslemelere sahip kolonlar, her merdivenin indiği metal çerçeveli havuzlar, ince metal aydınlatma amaçlı kolonlar değişik bir tasarım örneğidir. Hawley'in ince bir zarı andıran dış metalik kabukla çevrelediği, Roma'daki Kongre Merkezi Binası, 1998'de tasarlanan tek bir yüzeyin algılandığı, halka açık yapısıdır. Yapının iç mekanındaki bölüntüleri bir alışveriş merkezini andırmaktadır. Sadece katlara çıkılan merdivenlerle mekanda bir ayrıştırma yapılmıştır. Futbol sahası kadar geniş ve üç açıklığı olan bir yapıdır. Binanın bir diğer özelliği de, arka ve ön cephelerinin baktığı caddelerden yapının farklı katlarına çıkılabilen rampalara sahip olmasıdır. Yer döşemesi, tek olan cephesi ve çatı örtüsü metal bir yüzeyin binayı kıvrılarak sarması gibi, tek parçadan oluşmaktadır. Çatı örtüsü özellikle yukarıdan bakıldığında şehirle bir farklılık göstermesin diye, etrafındaki meydanlar ve lineer doğrultulara benzer şekilde açıklıklarla donatılmıştır.<sup>100</sup>



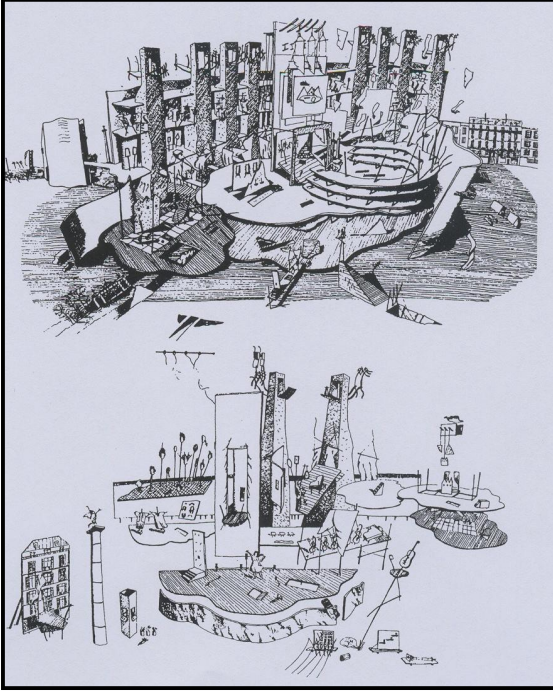
**Resim 4-136: Christine Hawley'in Porchester Hamamı**  
Kaynak: Hawley, Christine , Architects , Competition  
Dokumentation 1998



**Resim 4-137: Hawley'in Kongre merkezi,**  
Kaynak: Hawley, Christine, Architect,  
Competition Dokumentation 1998

<sup>100</sup> Hawley, C. Architects Competition Documentation 1998

#### 4.5.2. Harabe Görünümlü Mekanlar:

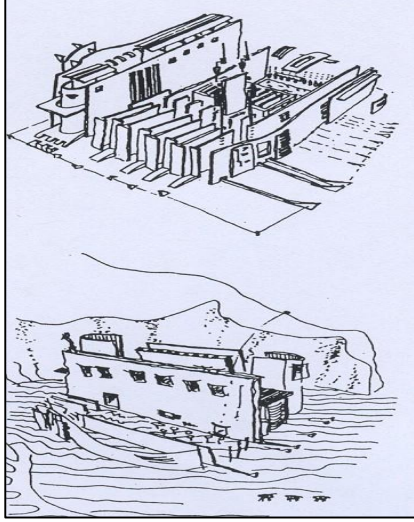
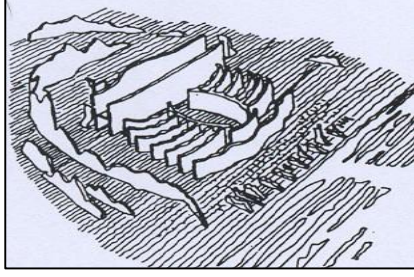


**Resim 4-138: William Firebrace, Opera de la Bastille**

**Kaynak:** William Firebrace 'Things Worth Seeing' 2000

Harabe görünümlü mekanlar, film dekorlarını andıran yapılarla bütünleşik, tam olarak mimari bir üslupla anılmayan, birbirine uyumlu yüksekliklerde tasarlanmış, şekilsiz tasarımlardır. Avrupa'nın önemli merkezlerinde yer alan ve onların mimari üsluplarını yansıtan Opera binalarına bir alternatif olarak sunulan harabe görünümlü projeye adını duyuran William Firebrace bu tür tasarımların temsilcilerindedir. Kendi içinde bir estetiğe sahip, geometrik ve amorf formlarda oluşturulmuş birkaç platformun ve taşıyıcı gibi görünen kulelerden uzanan balkonların her an

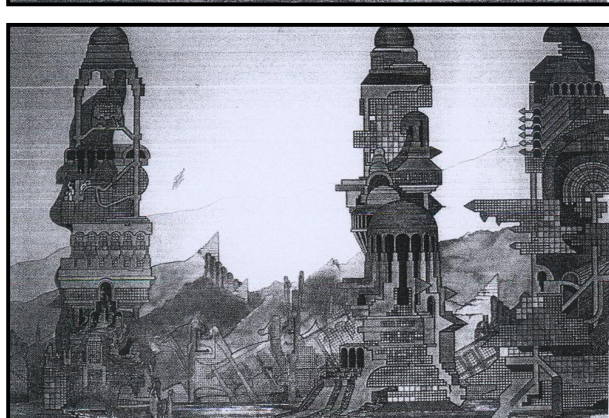
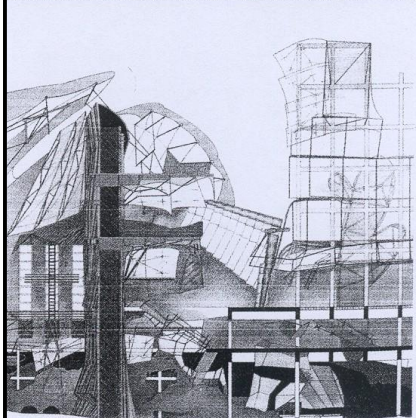
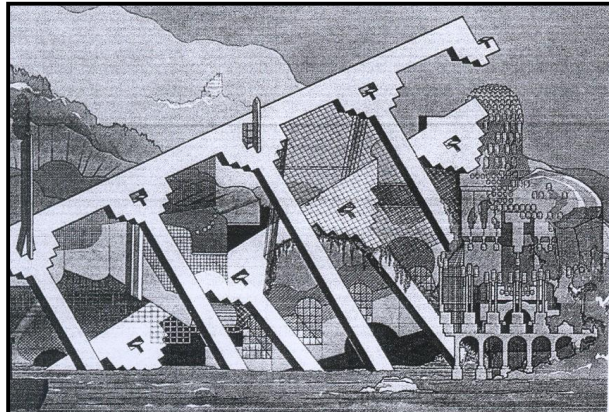
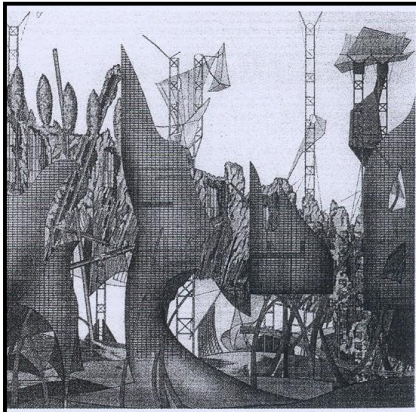
yıkılacak yapı görüntüsü dışında, oldukça dinamik bir bütünlüğü vardır. 1983'te Paris kenti için tasarladığı, Opera de la Bastille yapısı teatral niteliğe sahiptir. Kentin eski yapılarının özelliğiyle tasarlanmış, operada yer alan her bir bölüm için ayrıntılı çalışılmıştır. Sahne düzeni, şefin duracağı alan, orkestranın platformlara yerleştirilmesi, sesin çalınacak melodilere göre alçaklı ve yüksekli çıkışlarını kontrol etmek ve müzikte derinliği sağlamak için her bir enstrümanın bulunduğu platformlardaki yükseltisi, yankının nasıl geleceği, izleyicilerin tüm platformlara görsel olarak hakim olabilecek şekilde yerleştirilmesi, sahenin oyuna göre tek bir cephede dekorlarının değiştirilmesi gibi (cephede tasarımı perde görevi görmektedir) ve özellikle şehrin operaya yakın olan kısımlarındaki yerleşimlerin sesleri duyup, renkli ışıkları görebilmesi için yerleştirilmiş düzeneklere de sahiptir. William Firebrace'in yaptığı tüm tasarımlarda bina olmasına rağmen bir dekor görüntüsü vardır. Yapıların oturduğu yer katmanıyla uyumlu hareketli cepheleri, iç mekanlarının dışavurumcu bir ifade ile düzlemsel bölümlendirilmesi, doğal malzemelerin kullanımı ve çatı örtüsünün neredeyse hiç olmaması yapılarında harabe görüntüsü vermektedir.



**Resim 4-139: Firebrace'in Diğer Yapıları**  
Kaynak: William Firebrace  
'Things Worth Seeing 2000

doğadaki organik formlar ve hayvanlara ait (fil ayağı, balık pulları, omurga benzeri yapılar) özellikler de binalara işlenmiştir.

Firebrace gibi Peter Cook'unda yapılarında harabe hissi vardır. Çoğu tasarımı yıkılmış, inşa edilmemiş bina görünümündedir. Onun özelliği sevgi ve nefret gibi iki duygunun yoğun şekilde yapılarında simgelenmesidir. Bu simgeleri, metali binalarının bir bölümünde çok fazla denilecek kadar kullanması, diğer bölümünde ise yıkıntıların (bitmemiş görünüm) arasından nadiren seçilecek kadar az metalin görünmesiyle tasarladığı çok katlı yapılarının en belirgin özelliği olan dinamik ve çok girintili olması, malzemelerinin çeşitliliğinden şehir için tasarlandığı belli olmasındır. Archigram'ın özelliği olan modern çizgiler, üst üste yapıştırılmış bina parçaları gibi gözüken şaşırtıcı yüzeyselliği, modernizmin hareketliliğini sergilemektedir. Binaların yıkıntı gibi görünmesinin yanında



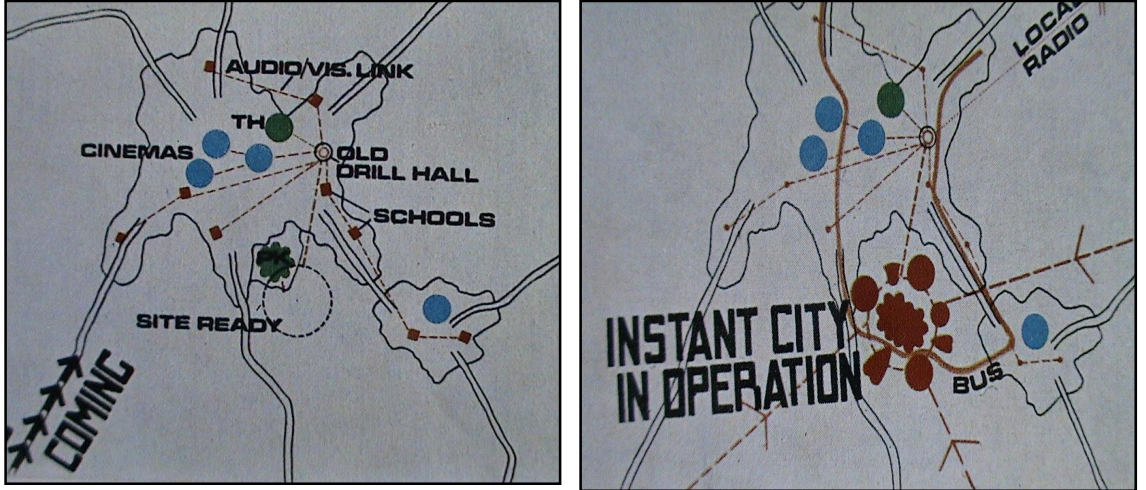
**Resim4-140: Peter Cook 'un Way out West projesi 1988**  
**Resim 4-141: Cook'un Layer City Çalışmaları 1984**  
Kaynak: Reyntiens, Patrick 'Humour and Trancendende in Architecture'

#### 4.6. Sergilerde Ütopik Projeler:

Ütopya üzerine yapılan sergiler, tasarımcıların zaman ve mekan üzerine farklılık yaratma çabasıyla 1950'li yıllardan itibaren hayali kurguların çoklu görselliğe dönüştürüldüğü tasarım arenaları olarak ele alınmıştır.

Tasarımcıların kimi zaman bireysel olarak, kimi zaman da gruplar halinde katıldıkları sergilerde kendi ütopya anlayışlarını kabul ettirmek yada sadece ifade etmek için geliştirdikleri yöntemler sergilendirildiği döneme göre günümüzde daha iyi algılanmaktadır.

Her tasarımın birer parçası olduğu şehirselleşme, Archigram Grubunun Euro Domus 3 (1969) sergisinde, sanki bir kamp alanıymış gibi ele alınan şehirler üzerine tasarladıkları şemalarla; şehir merkezlerinin kültürel açıdan birbirine bağlanmasını ve her bir şehrin, insanların zevk aldığı niteliklerle donatılmasını vurgulamışlardır. Grup, kentlerin kendi özellikleri üzerine öğrenilecek bilgilerin genel bir ulaşım ağı kurularak yerinde öğrenilebilmesi ve her şehrin kendi özelliğini yansıtması için bilgilendirme, eğitim ile eğlence üzerine etkin servisler oluşturulması gerektiğini, yaptıkları şehirselleşme şemalarıyla ifade etmiştir. Bu şehircilik anlayışına 'Instant City' adını vermişlerdir.<sup>101</sup>

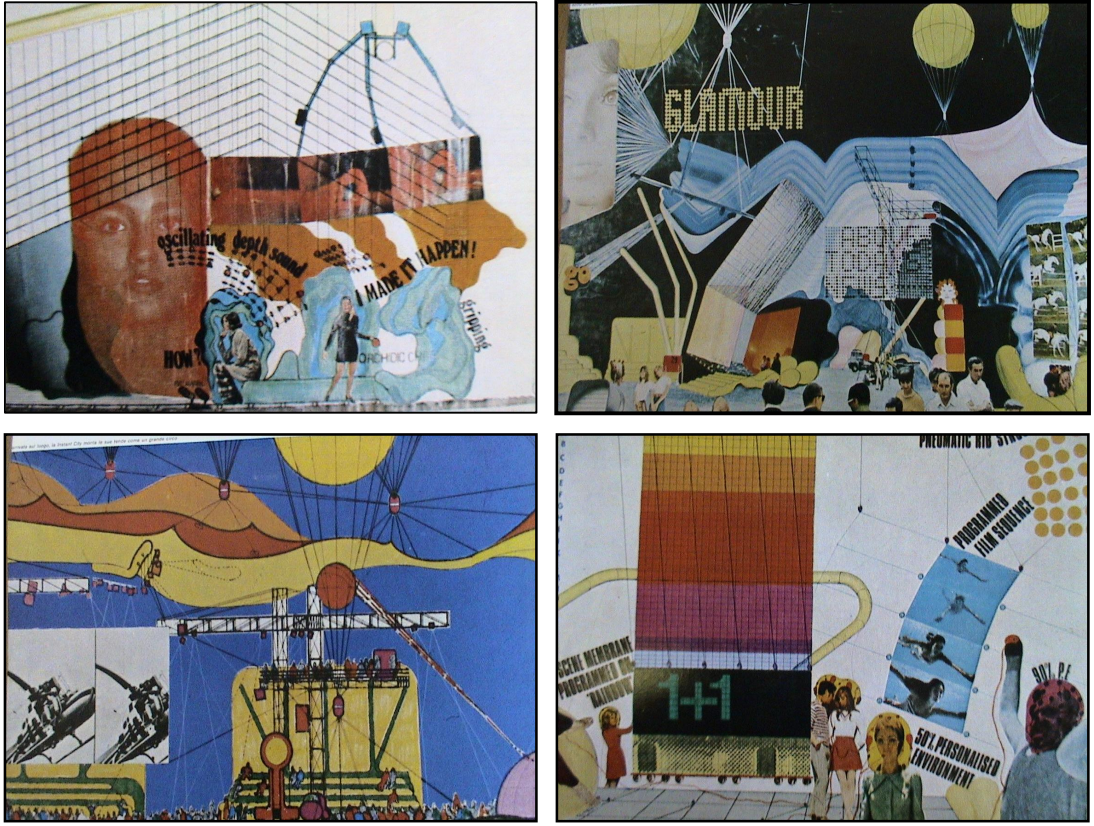


Resim 4-142: Archigram Grubunun şehirlerin özelliklerine ve kültürel aktivitelerine göre şemaları

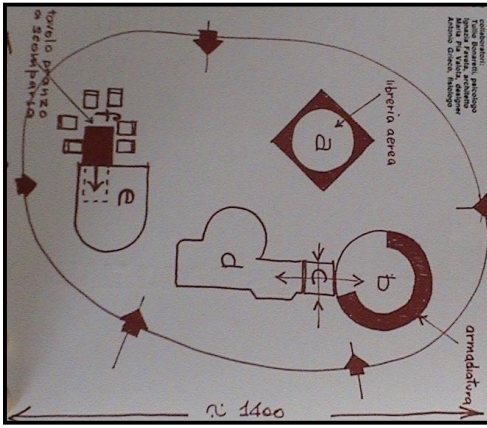
Kaynak: Ağustos, 1969 Domus La Citta Al Campo Makalesi

<sup>101</sup> Domus, Ağustos 1969





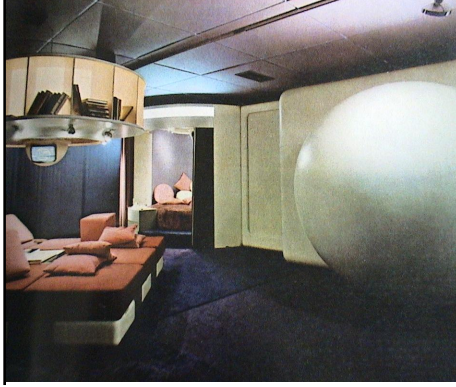
Resim 4-143: Archigram Grubunun Şehirlerdeki eğitim, bilgilendirme ve eğlence üzerine düşlediği merkezi şemalar  
Kaynak: Ağustos, 1969 Domus



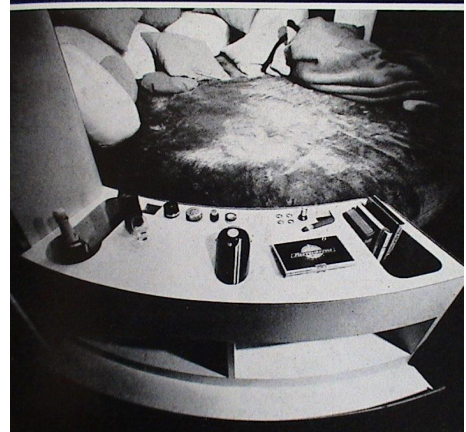
Resim 4-144 : Joe Colombo Visiona 69  
Yerleşim tasarımı  
Kaynak: : Domus 1972 Temmuz No.512

1969 yılında Archigram grubunun dışında radikal tasarımlarıyla ön planda olan tasarımcı Joe Colombo'da 'Visiona 69' sergisiyle yaşam alanları üzerine döneminde, ütopyik sayılabilecek fikirlerini gündeme getirmiştir. Yaşam alanlarının kullanımını hedefleyen tasarımlarını sergi kapsamında üç ana başlık altında toplamıştır. Birinci bölüm merkezi yaşam alanıdır. Açık bir çekirdek olarak ifade ettiği bu alan da televizyon izleme, müzik dinleme ve kitap okuma üzerine yerleşim söz konusudur. İkinci bölümü, onun ifadesiyle gece kutucuğu oluşturmaktadır. Bu kısım, yatak ve yatak odası için geçerli olan ekipmanları bünyesinde barındıran havalandırma sistemine sahip kapalı bir alandır. Yatağın etrafını çevreleyen giysi dolaplarının yanı sıra, içinde tamamen plastik malzemeden üretilen spiral bir banyo ve duş kabini yer

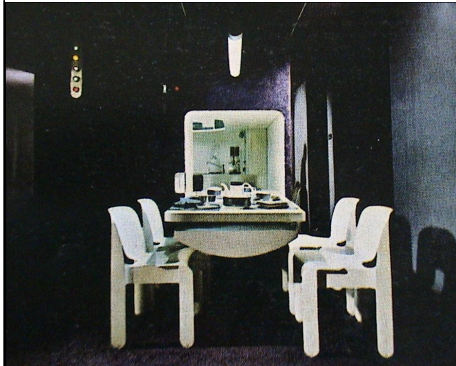
almaktadır. Üçüncü alan, mutfak bölümüdür. Ufak fakat yüksek olarak inşa edilen bu bölümde, bir mutfakta olması gereken hazırlık, pişirme ve bulaşık bölümleri tek bir kabinde çözümlenmiştir. Kendi bünyesinde bir havalandırma sistemine sahip olan bu bölümün yemek masasına servisi; tabakları ısıtabilecek bir cihaz, bulaşık makinesi, rahat yemek yemek için sigara şeklinde tasarlanmış yukardan bir aydınlatması ve duvara monte edilmiş istenildiğinde indirilip, kaldırılabilen yemek masası yer almaktadır.<sup>102</sup>



Resim 4-145: Colombo'nun sergisindeki çekirdek yaşam alanı



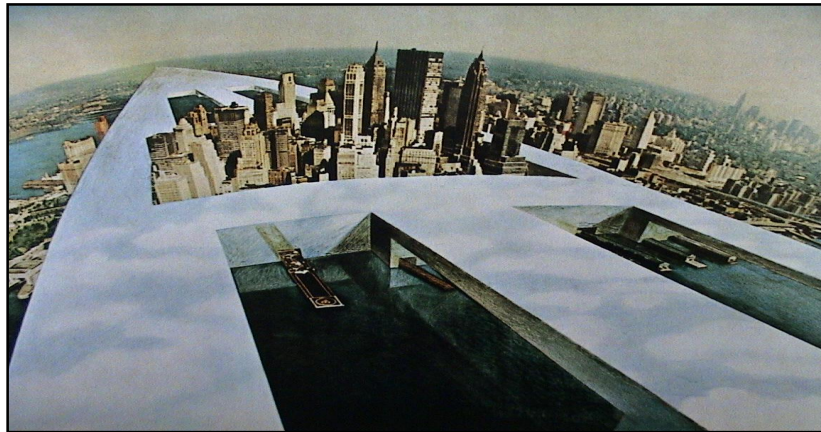
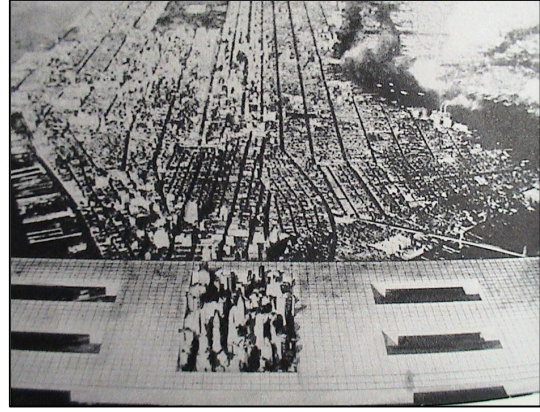
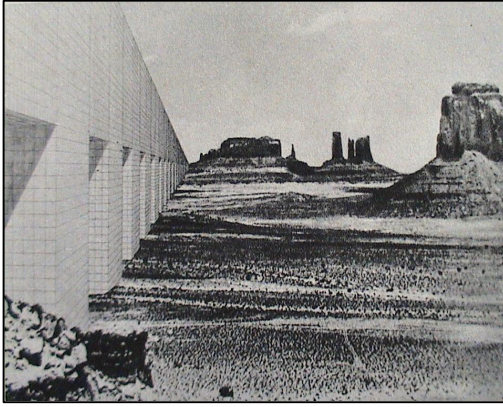
Resim 4-146: Colombo'nun gece kutucuğu ve ona bağlı banyo bölümü



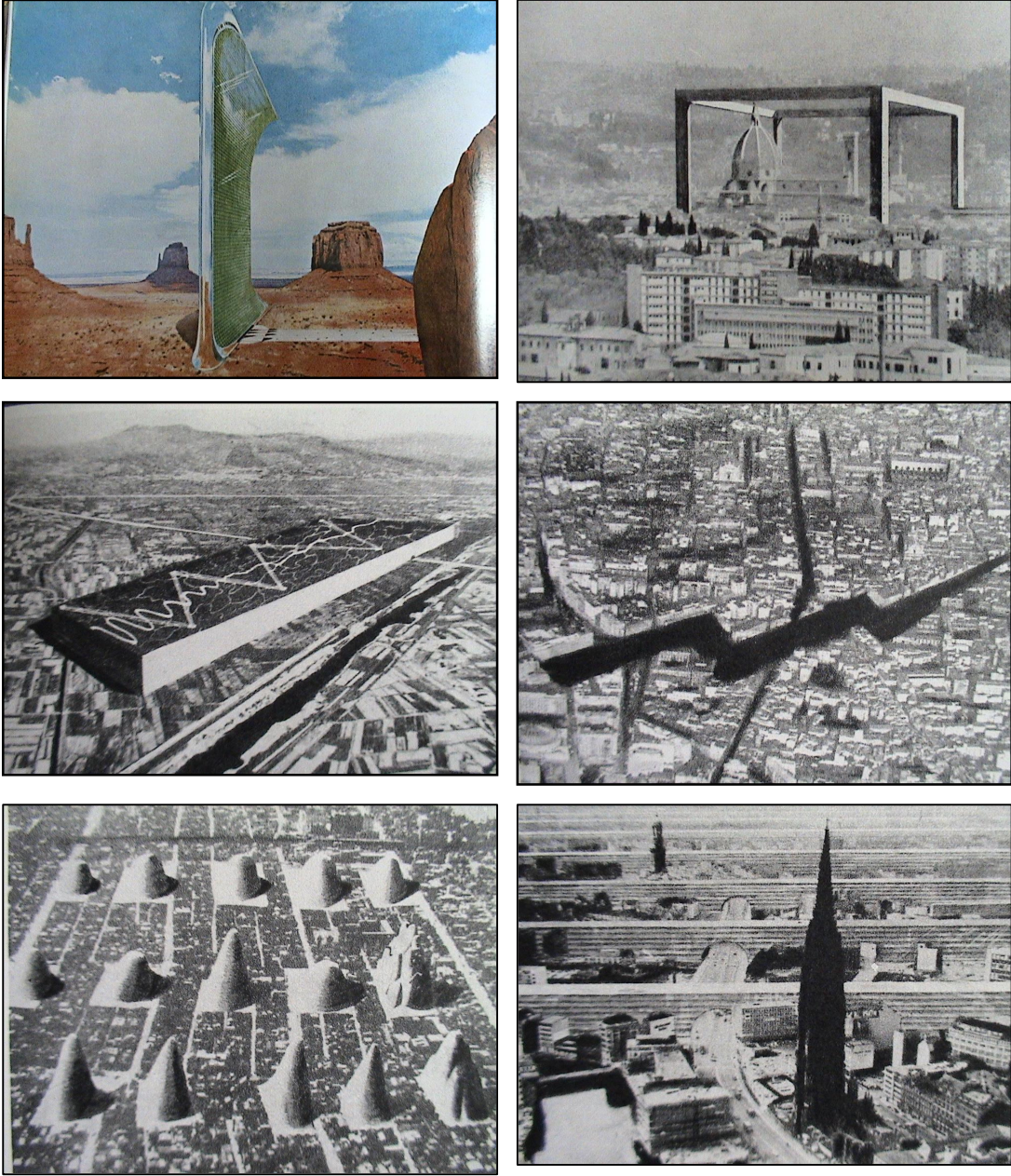
Resim 4-147: Sergideki üçüncü bölüm mutfak ve yemek masası

<sup>102</sup> Domus 1972 Temmuz No.512

Şehircilik ve sonsuz ortak yaşam konulu sergiler 1969 yılının Kasım ayında ele alınmıştır. Superstudio ve Archizoom sonsuz ortak yaşam ve birbirine bağlı ünitelerden oluşma yapılarla şehrsel tasarımlar üzerine ütöpk vizyonlarını belirlemişlerdir. Tek bir doğrultuda tüm dünyayı sürekliliğiyle çevreleyen konut tasarımlarında Superstudio grubu sonsuz şehirleri simgelerken; Archizoom önemli şehirlerde kolonileşme üzerine yaşam alanları yaratmıştır. Grupların ortak ütopyası; yaşamı toplu halde devamlılığı simgeleyen konutlarda geçirmektir.



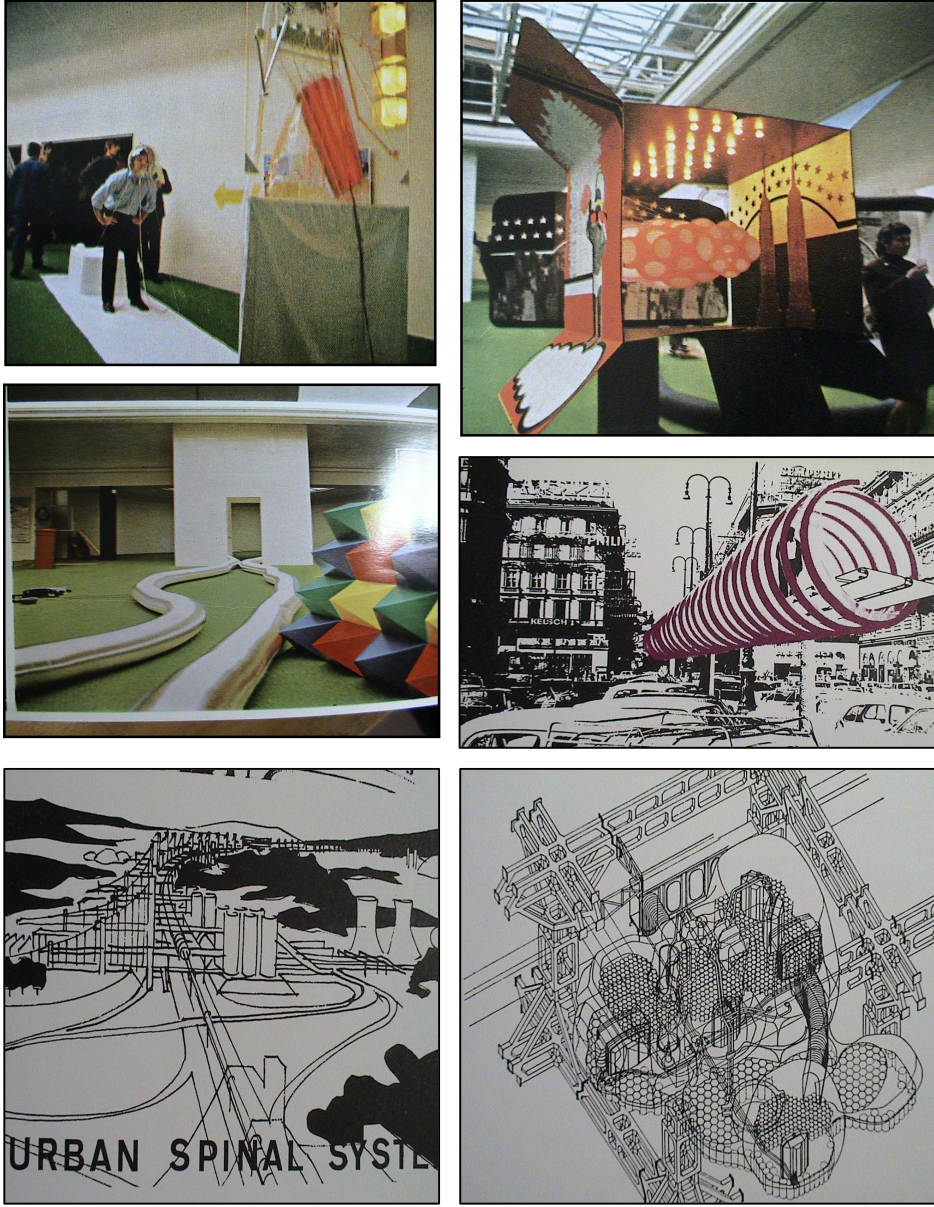
**Resim 4-148: SuperStudio Grubunun Sürekli Anıt isimli ortak yaşam ütopyası**  
**Kaynak: Domus 1970 Mayıs**



**Resim 4-149: Archizoom Grubunun WindCity, Vatikan üzerine taşıyıcı şehir adlı çalışmalarından sonra, üzerinde devasa boyutta bahçe bulunduran lineer şehir ve kümeleşme-set halindeki duvarlarla bütünlük gösteren koloni şehir anlayışı**  
**Kaynak: Domus 1970, Mayıs**

Trigon 69 adlı sergide başlı başına sergi teması olan Coop Himmelblau; şaşırtıcı bina ve obje tasarımlarıyla göz önündedir. Spinal Kent terimiyle küp şeklinde düşlediği şehirleri tek bir tünelle birbirine bağlamayı kurgulamıştır. <sup>103</sup>

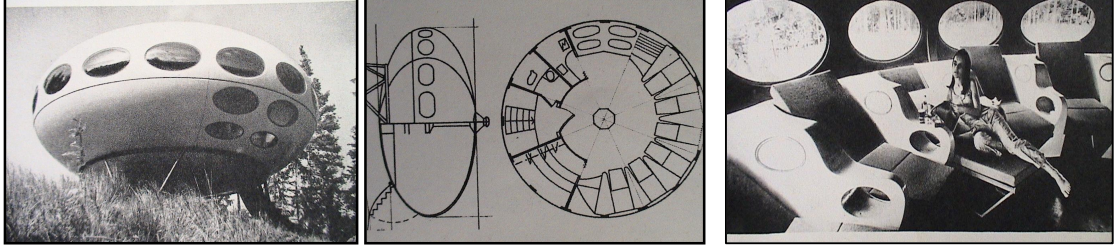
<sup>103</sup> Domus Ocak No.470,1969



**Resim 4-150: CoopHimmelblau Spinal kent ve etrafındaki yapılara dayalı çözümü**  
**Kaynak:Domus 470 Ocak 1969**

68 yılında Japon Metabolistler tarafından yoğun olarak tasarlanan mobil ev üniteleri 1969 yılının tüm obje ve mekan tasarımlarında da etkili olmuştur. Bu tasarımları ilke edinen Matti Suuronen 'Futuro' adını verdiği geleceğin ufo şekilli evlerini tasarlamıştır. Futuro sergisinde bu evlerin birer örneği yer almaktadır. Özellikle hafta sonu planları için tasarlanmış taşınabilir Futuro evleri, mutfak ve banyo ünitelerine sahiptir. Oturma kısımları merkezi bir planla şekillendirilmiş evlerin, fiberglas sandviç panellerden yapılmış olması sağlamlığını kazandırırken etrafını saran çelik halka ile dış kabuğunu ayakta tutmaktadır. Evin içi kısmındaki yaşam alanı 6 adet

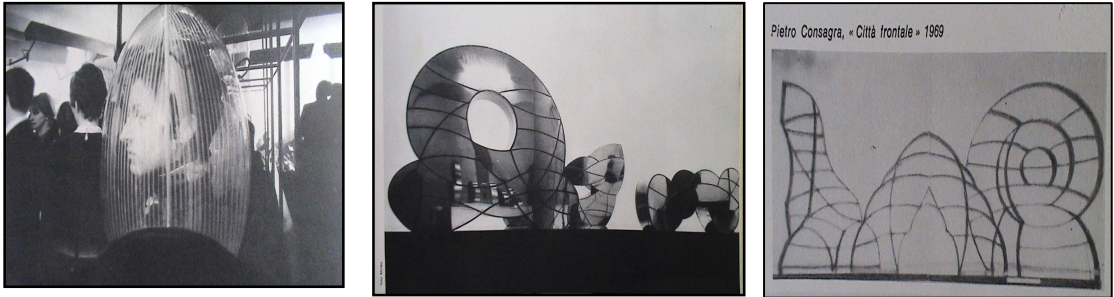
çekilince yatak olabilen sandalye ile çevrelenmiştir. Bu sandalyelerin oluşturduğu ufak çemberin dışında kısa bir holün mutfağa açılan uzantısı yer almaktadır. Mutfakta, lavabo, ısıtıcı, depolama için kabinler ve hemen yan tarafında tuvalet ile



Resim 4-151: Matti Suuronen'in Futuro sergisi /Helsinki  
Kaynak: 470 Domus 1969

duş kabini yer almaktadır.<sup>104</sup>

Geleceğe yönelik yaşam alanları üzerine bir ütöpik anlayışta Sanat Terminali adlı, Pop Art kapsamlı sergideki tasarımcılardan gelmiştir. Sergide yer altı odası olarak tasarlanan, bir mekanı ve mekanın simgesini başa takılan cam bir fanusla sergilemek o dönemin sanatçıları, yazarı, müzisyeni, yönetmeni ve bir mimarının fikridir.<sup>105</sup>



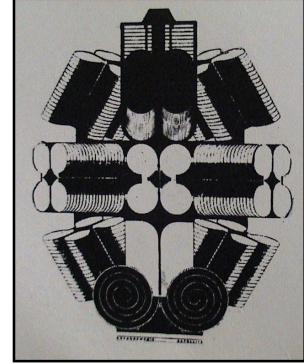
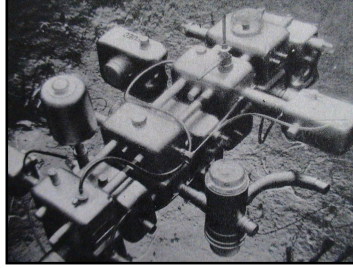
Resim 4-152: Sanat Terminali adlı sergiden Citta Frontale 1969  
Kaynak: Domus 1969 Kasım

Ütopyaların yaratılış nedenini zamanın toplumsal yaşam anlayışına karşı bir tepki olarak düşünürsek, 70'lerin mimarlık fakültelerinin ürettiği tasarımları protesto ünitesi olarak sokaklarda sergilemeleri de farklı bir vizyon olarak ele alınmalıdır. Çok kenarlı ve geometrik şekillerden elde edilmiş yapıları oluşturan Londra'lı mimarlık fakültesi öğrencileri evsiz kalan insanların barınmak için verdikleri mücadeleyi topluma aktarmak adına toplumun kayıtsızlığını protesto ederken, oluşturdukları su geçirmez poliüretan malzemelerden yapılmış, tek hacimli baloncuklarla, hap şeklinde suda yüzebilmeye özelliğine sahip birbirine boru kanallarla bağlantılı kapsülleriyle yeni yaşam alanları üzerine örnek oluşturmuşlardır.

<sup>104</sup> Domus No:470 1969

<sup>105</sup> Domus Kasım 1969

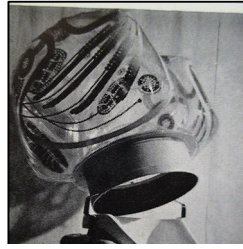
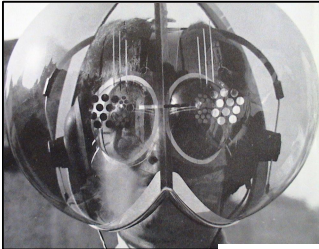
'Cryonic' adı verilen tasarımlarıyla Newyork'taki soğuktan donmuş insanların bedenlerinin yerleştirildiği devasa silindirlerin bir araya getirilmesi ile oluşmuş yapıt oldukça ironiktir.



**Resim 4-153: 1. Londra mimarlık fak.nin evsizler için yapısı  
2. Öğrencilerin suda yüzebilen konutları  
3. Ctyonic, Newyorkun donarak ölmüş bedenlerini barındırma kapsülü  
Kaynak: Domus 475, Ocak 1969**



Bu kadar protesto ve yaşanan kötü şartlara dayalı toplumsal yaralar için tasarlanmış ünitelerden sonra Haus Rucker beş farklı adımda kendi ütopyasını sergilemiştir. Sergide pönomatik yapılarının kullanım amacını, iki kişi arasında yaratılabilecek özel alan olarak ifade etmiştir.



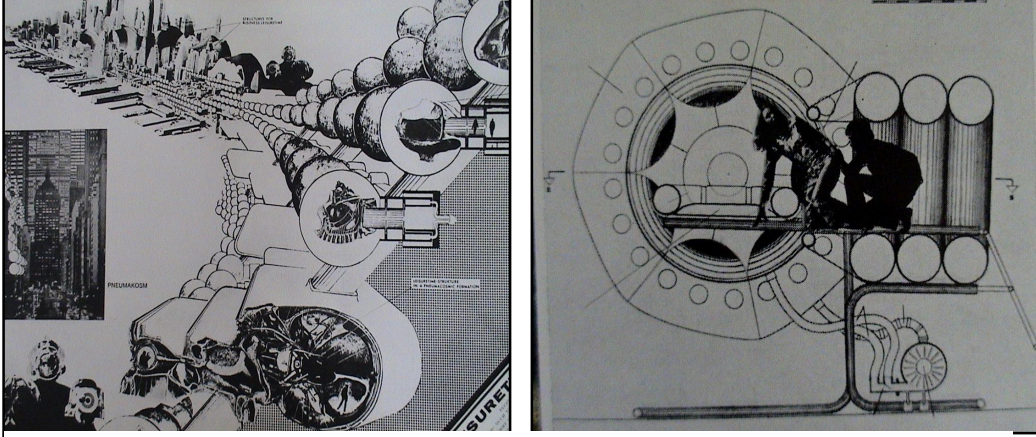
**Resim 4-154: Haus Rucker 'in pönomatik ütopyası  
Kaynak: Domus Haziran 1969**



Beş adımda pönomatik ortamlar yaratma ütopyasının ilk adımı; uçuş başlığı oluşturmaktadır. İkinci adımda özel oturma kısmıyla düşüncelerin kimyasal reaktör haline geldiğini düşleyen tasarımcı bu düşüncelerin durumuna göre baloncuğun renk değiştirip bölümlendiğini ifade etmektedir. İki bölümden oluşma baloncuğun oturan kimsenin tenine değmesi ile eğlenceye dayalı bölüm şişmekte ve bir odacık halini almaktadır. İki kişi için tasarladığı sarı renkteki pönomatik baloncuk balayı çiftlerinin istediklerinde birkaç kez daha balayına çıkmaları için tasarlanmıştır, bu sergideki üçüncü adımdır.

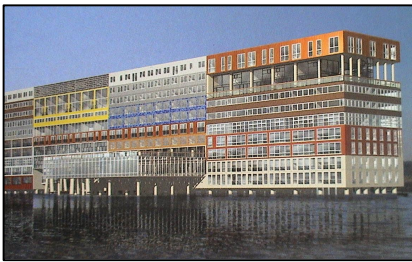
Dördüncü adım ise iki kişiye ait yaratılan kişisel alan oluşturmaktır. Bu baloncuk devingen hareketli olduğu için uçmaz.

Bu çalışmalardan tasarımcının vardığı ütöpik nokta; şehirlerde birbirini sonsuza kadar takip eden kişisel kosmos baloncukların yaratılmasıdır.<sup>106</sup>



**Resim 4-155: Haus Rucker Co. – Pnömoskosmos, 1967Kaynak: Domus Haziran 1969**

‘Belirsiz ütopyalar’ ütöpist ve avangart mimarların günümüzde hala var olup olmadığını araştırmak üzere, 25 Ekim 2002 tarihinde açılmış olan Avusturya’nın Graz kentindeki Landes Müzesi Joanneum’da bir sergi adıdır. Günümüz teknolojisinin sağladığı dijital ortamda, yaratılabilecek ütopyaları arayan mimar Zaha Hadid ve Patric Schumacher sergide, son yıllardaki işlevselliği ve mimarideki yeni tipolojiyi araştırmaktadır. Sergiye yirmibir uluslar arası mimar katılmıştır. Her biri sergilediği yapılarıyla, kendi ütopya anlayışını günümüzün teknolojiyle ifade etmiştir. Veech media mimarlık grubu, tasarımında alışıla gelmiş malzemeleri alışılmamış şekilde kullanmıştır. Bilgisayar teknolojisinden de yararlanan tasarımda, iç ve dış mekanlar yaratabilen akıllı hafif strüktürel zarlar üzerinde güncel bir tema kullanılmıştır. Mekana yerleştirilebilen esneyebilir bir malzeme ve dönüştürücü süreç aracılığıyla, mevcut tavan, duvar, döşeme gibi elemanlar arasındaki sınırlar bulanıklaştırılıyor. Mekanik bir araç birlikte çalışarak yüzeye sürekli bir akışkanlık hissi vermektedir.



**Resim 4-156: MVRDV mimarlık konut silosu  
Kaynak: AD 2002/11**

Hollanda Amsterdam da inşa edilmiş bir önceki yüzyıldaki tahıl ambarlarından esinlenerek tasarlanmış ‘Konut Silosu’ MVRDV mimarlığın ütopyacı yaklaşımıdır. Kiralık ve satılık 157 konut, bürolar, çalışma alanları, ticaret alanları ve



kamusal alanlardan oluşan 20 metre genişliğinde ve 10 kat yüksekliğinde tasarlanmış bir konuttur.

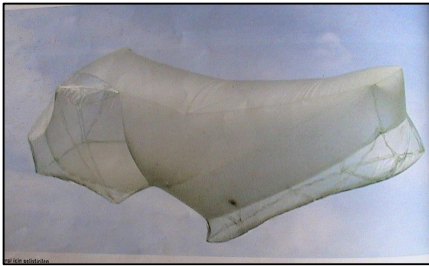
Yapı şuan sadece konut olarak kullanılmaktadır. Hollanda'nın sergideki bir diğer katılımcısı da NOX grubudur. Grubun ütopyası mekanların bölümlendirilmeden akışkan görünümlü bir dış kabukla ifade edilmesidir.



Resim 4-157: Sadar in Vuga ve mekan

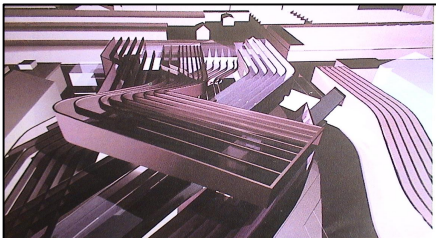
Slovenyalı tasarımcı Sadar in Vuga'nın; mekanı düşey ve yatay olarak algılarken sadece tasarımcıların kararlaştırdığı açıklıklardan mekana yansıyan güneş ışınları, kapalı alanlarda sergilenen ticari ürünler ve derin kuyulara benzettiği kapalı, düşey düzlemlerin elemanı olan asansörler, duvarlar arasına sıkışmış mekanlar

onun ütopyasında yer almamaktadır. Ona göre binalar, dış dünyaya kabuksuz olarak açık olmalı, kamusal ve özel mekanlar kapalı kabuklar içine saklanmamalıdır.



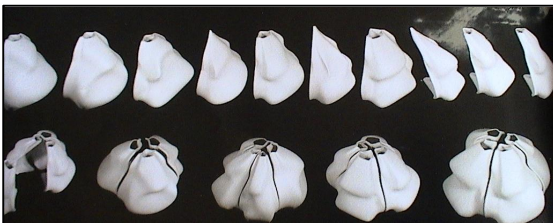
Resim 4-158: A.G.P.S / köken ve yapı

A.G.P.S. İsviçre'yi temsil eden tasarımcı gruptur. Sergi için tasarladıkları 'Genesis and Structure' Köken ve Yapı tasarımlarında mekanda açıklık ve kapalılık konusunun beraber ele alınmasını öne sürmüşlerdir. Tasarımları zamana uyularak istenildiğinde değiştirilebilir açılabilir, kapanabilir mekanlar yaratmaya dayalı bir semboldür.



Resim 4-159: Zaha Hadid – Doğadan Alınan şekilsellik

Zaha Hadid tasarımında Büyük Britanya'yı temsil ederken, yapıların doğadan algılanan şekilselliğe bürünmesini düşlemiştir. Bu şekilsellik yapıların dışında olduğu gibi içinde de devam etmelidir.



Resim 4-160: Greg Lynn - Dişler

Greg Lynn, ABD için yer alırken, dijital tekniklerini yaşamın içinden seçtiği görselliğin sadece eğrisel görüntülerinden esinlenerek mekana yansıtmıştır. Dişlerin sadece yüzeysel görüntüsünden yararlanarak birkaç çeşit dişin bir araya

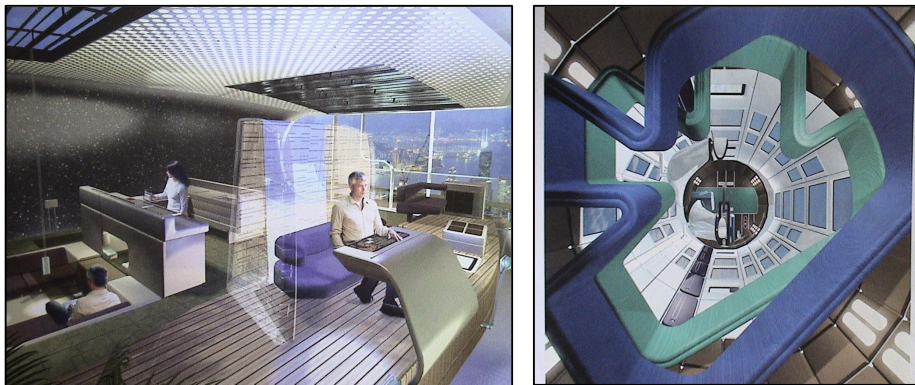
getirilerek mekansal bütünlüğü oluşturmasını düşlemiştir. Bu birleşimde de



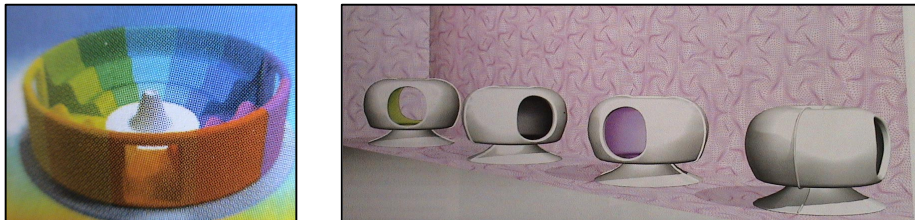
**Resim 4-161: Propeller Z grubu park alanı, Servo tasarım ışık ve ses üzerine tasarım, Un Studio Köprü**

çiçeklerden ilham alarak dış dilimlerinin çiçek guncasının petallere dönüştürmüştür. Avusturya için, Propeller Z grubu tasarımlarında günümüze uygun olabilecek park alanlarına yer vermişlerdir. Servo tasarım grubu, üretim teknolojisindeki yeni gelişmelerin olanaklı kıldığı biçimselliğe yönelik mekanlara yerleştirilmiş hareket, ses ve ışık algılayıcıları tepki verebilen bir sinir ağı gibi işlev göstermektedir. Un Studio Hollandalı tasarımcıların tasarladıkları yaya köprüsünde, alışılmışın dışında olan yapı anlayışı hakimdir.

Softroom tasarım grubu iç mekanda ütopyanın, irrasyonel akıma bağlı kalıp, mekanda kullanılan ünitelerin ruhu canlandırması, neşe vermesi üzerine olmasından yanadır. Kişilerin anlık düşüncelerini gerçekleştirebileceği mekanlar yaratılmalıdır. O.C.E.A.N North Grubu Finlandiya Helsinki için yer aldığı sergide, ütopyanın kültürel bütünlüğe sahip olması gerektiğini tasarladıkları ürünlerle ifade etmişlerdir. Mimarlık, kentsel tasarım, obje tasarımı ve kültürel tasarım bir bütün olarak algılanmıştır. Karim Rashid, sergi için tasarladığı objelerinde ütopyaları sadece iki yanı açık odacıklara benzetmiştir.



**Resim 4-162: Soft Room- iç mekanda ütopya**



**Resim 4-163: Ocean North-kültürel yerleşim/ Karim Rashid- odalar**



Resim 4-164: Next Enterprize- Gözlem platformu

The Next Enterprize grubu, ütopyaı mekanın içinde algıma derecesiyle özleştirmiştir. Mekanın içinde mekanın kullanım amacını maksimum seviyede hissetmek, mekanın algılanmasını daha üst seviyeye getirecektir.

Tasarımcıların sergide ütopyaı kültürel deęişim, tasarımlarda eğrisellik, teknolojik çehre, mekanın ekonomik olgularla, kültürel deęerler gözetilmeden oluşturulması ve

bütünsellięin bir arada ele alınarak tasarlanmış yapılarla ifade edilmesi üzerine sergiledikleri yapılar da yer almıştır.

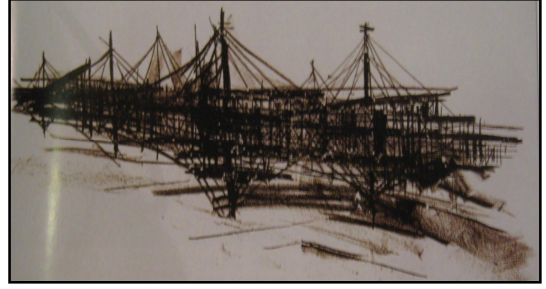
8.Mostra Internazionale di Architectura (8. Venedik Bienali ) ‘Bir Sonraki Mimarlık’ adlı sergide çağdaş mimarların tasarladıkları yapıların maketleri yer almıştır. Sergilenen projelerde belli bir mimari tarz aranmamıştır. Amaç geleceęin yapılarında form, geometri ve teknolojinin malzemeyle bütünleşik halini sergilemektir. Tasarımlardan bazıları formun ön planda olması sebebiyle, 20. yüzyılın ortalarında günümüz yapılarının eskiyip, yok edildikten sonraki yerlerine oluşturulacak olan yeni yüzlerini yansıtmaktadır.

‘Archilab’ Kentsel Deneyler Sergisi; adından da anlaşılacağı gibi deneysel mimarlık ürünlerinin yaratılmasını destekleyen 1999’dan beri her yıl düzenlenen bir sergidir. 1950-2005’şe kadar tasarlanmış yapılar ve şehir plancılığını ele alan serginin 2005 yılındaki adı; Mimarlık, Sanat ve Kentte Yeni Deneyler 1950–2005’tir. Tokyo’daki Mori Sanat Müzesinde yer alan sergide 1950 den bu yana üretilmiş devrimci projeler yer almaktadır.

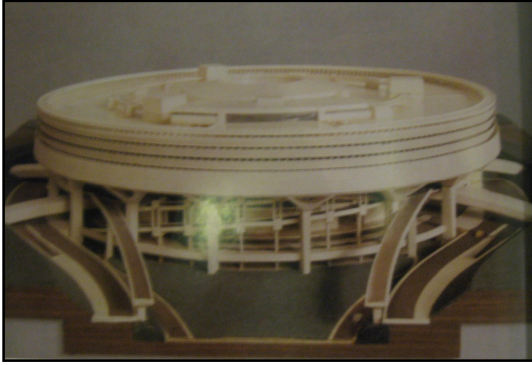
1950’ler boyunca Fransa ‘heykelsi mimarlık’ olarak tanımlanan eğilimi yapılarında yansıttı. Aynı zamanlardan yine Fransa’da Guy Debord ve Situasyonistler tarafından yürütülen kentsel araştırmalar, çevre ve bağlamın önemini ön plana çıkartırken Niewenhuys daha 1956’da New Babylon (Yeni Babil) önerisiyle bugünün internet toplumunu ve gezegen ölçeğindeki ilk dünya kentler ağını ön görmüştür.

Deneysel mimarlığın, insan bedenine benzetileriyle Ricardo Porro veya doğadan alıntı motiflerle çalışmalarda bulunan Vittorio Giorgini gibi öncü tasarımcıları

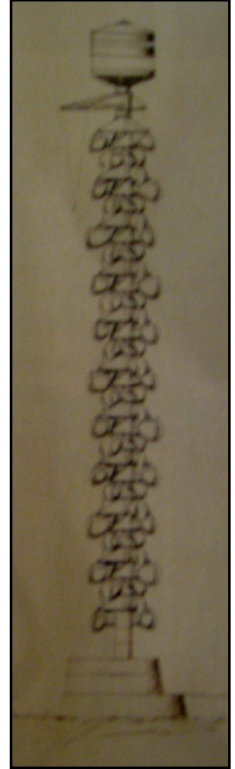
organik biçimler yaratmaktadır. 1956'da Ionel Schein Paris'te bütünüyle plastik bir ev inşa etmek için ilk kez sentetik malzemeler kullanması, Archigram grubuna ilham kaynağı olmuştur. Plastiği işlevsel hale getiren Fransız mimarlar Chaneac ve Hauserman plastik hücre veya modüllerden, eğri beton kabuk strüktürlerden yapılan işler üretmiştir. 1960'lar bir yerden başka bir yere taşınmayı olanaklı kılan 'mobil mimarlık' düşüncesi dönemin etkin yaratıcılığını oluşturmuştur. Bu düşünce sonraları hareket eden ve birleştirilebilen üniteleri ele almaya yönelince, kendi kendine yetebilen yapılarıyla kentler tasarlanmıştır. Archigram bu düşünce çerçevesinde Walking City (Yürüyen Şehir), Instant City (Devinen Kent) yapıları tasarlanmıştır. 60'ların ortası ve 70'lerin başında Coop Himmerblau ve Haus Rucker Co tasarladıkları mobil üniteler, şişme modülleri ile mobil mimarlığa yeni örnekler katmıştır.



Resim 4-165: Archilab Sergisinden görünüm 2005/  
Constant Nieuwenhuys -Yeni Babil, 1963

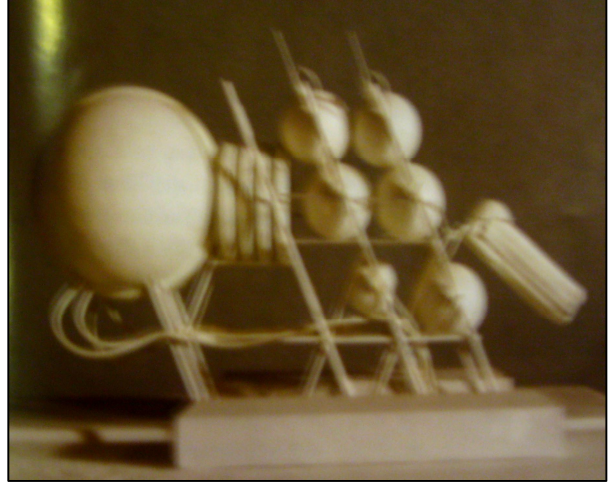
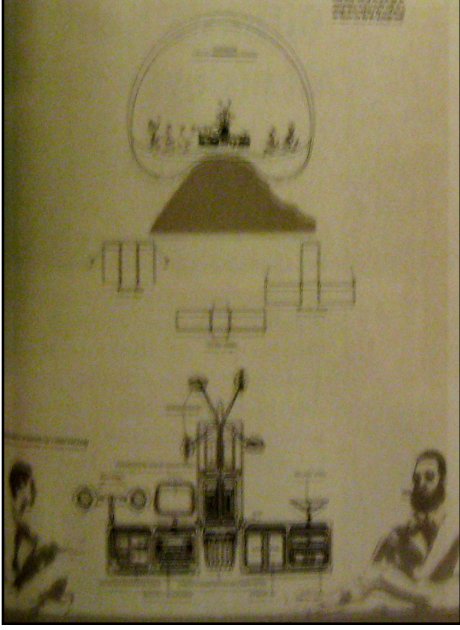


Resim 4-166: Paul Andreu-Charles de Gaulle Havalanı 1968  
Resim 4-167: Pascal Hausermann -Plastik Selülozu 1969



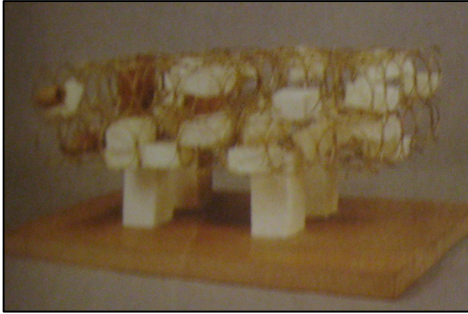
Resim 4-168: Andre Bloc- Alti Heykel ,1964

Resim 4-169: Arthur Quarmby -Plydom Housing

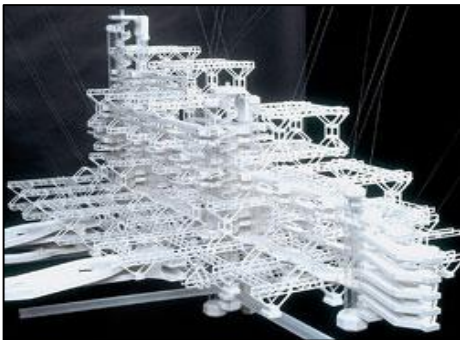


Resim 4-170: François Dallegret – Taşınabilir yaşam paketi  
1965  
Resim 4-171: Coop Himmelblau – Villa Rosa 1970

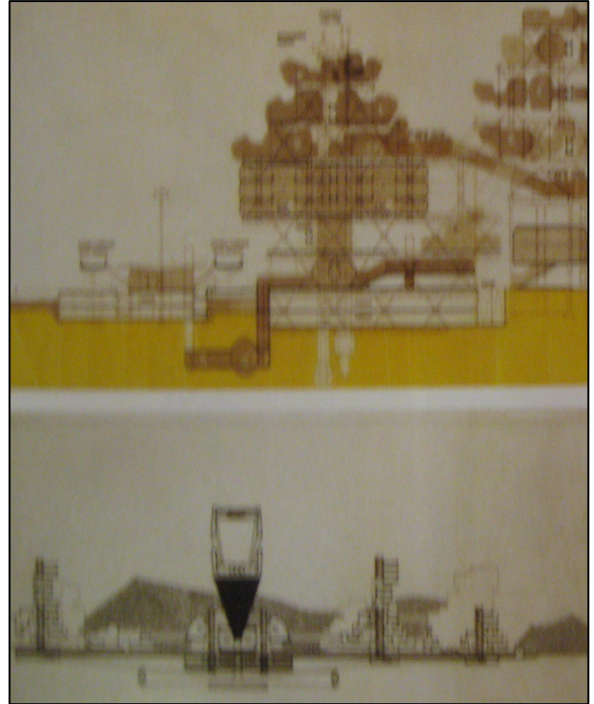
Uzaysal kentler olarak isimlendirilen Yona Friedman'ın 1958'lerde projelendirdiği kentsel tasarımları, yapıların yerlerinin değiştirilebilmesi açısından önem kazanmıştır. Mevcut kentlerin üzerinde yüzen, düzenli ızgaralar üzerine organize edilmiş, içinde yaşayan sakinlerinin sahip olduğu konutlarının yerini özgürce değiştirebildikleri düşsel kentlerdir. Kentin kendilerine ait kesimlerini isteyenler dünyanın bir ucuna taşıyabilir konumdadır.



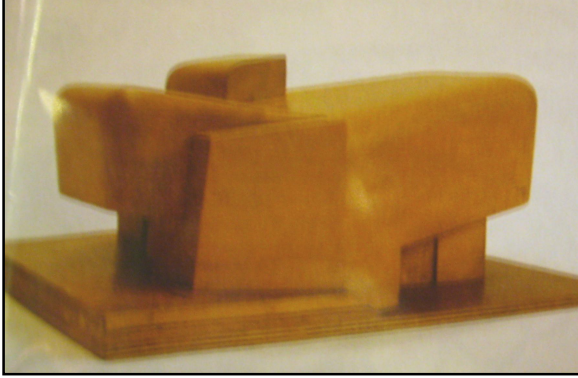
Resim 4-172: Yona Friedman ,  
Spatial Şehir 1960 (sol/sağresim)



Resim 4-173: : Eilfried Huth- G. Domenig 'in  
tasarladığı Ragnitz kenti 1969

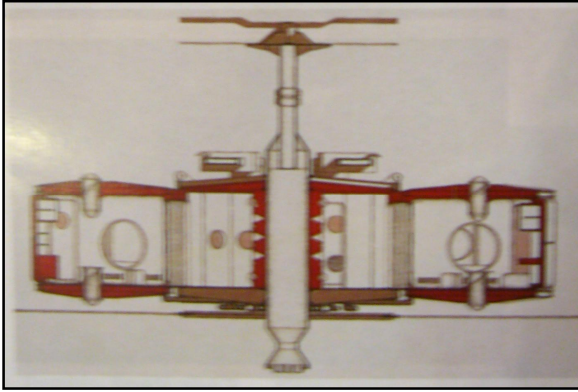


1960’larda nüfusun artışı tasarımlarında çözümlenmeye çalışan tasarımcılar çözümü sonsuza kadar genişleyebilen kentler yaratmakta bulmuşlardır. Prefabrike endüstriyel bileşenlerden oluşturulan mega strüktürler sürekli artan nüfusun kolaylıkla yerleşmesine imkan sağlamıştır. Sergide bu amaçla üretilen tasarımlara örnek verilebilecek, Eilfried Huth ve Günther Domenig’in ‘Ragnitz’ adlı yapısı ve Kiyonori Kikutake’nin ‘Marin City’ tasarımı yer almaktadır. Bu projeler sonsuz büyüme ve çoğalma amacıyla üretilmiştir.



**Resim 4-174: Sainte Bernadette – Eğik kent Banlay Kilisesi 1966**

**Resim 4-175: K. Kikutake- Marin City 1958**



**Resim 4-176: Kisho Kurokawa – Japonya Dünya fuarından Kapsül ev, Expo 70 ,1970**

Sergide mega yapıların diğer tasarımcıları olan Metabolistlerden; Kisho Kurokawa, Kiyonori Kikutake, Fuhimiko Maki gibi isimlerin tasarımlarına yer verilmiştir. Serginin işlevsel kent projeleri kapsamında ele aldığı, Architecture Principe grubundan Claude Parent ve Paul Virilio, Ville Obligue (Eğik Kent) adlı tasarımlarıyla dünya yüzeyini eğerek yaşamak için mekan yaratma olasılığı üzerinde durmuşlardır. Son olarak ütopyaların konu alındığı sergi, Future City , ‘Experiment and Utopia in Architecture 1956–2006’ sergisidir.<sup>107</sup>

<sup>107</sup> Arredamento Mimarlık 2006/01- 2002/11

## **BEŞİNCİ BÖLÜM**



## 5.SONUÇ:

Ütopya eski çağlardan günümüze kadar uzanan zaman diliminde, olmayan ülke kavramından başlayarak, mimarlığın çeşitli aşamalarında evrim geçirip, gerçekleştirilebilen projeler haline gelen üretici düşünce yoğunluğudur. Antik dönemde oluşturulan içsel düşüncelerin yoğunluğunu yaşatacak mekanlarda ve dönemin düş gücü üzerine yaratılan heykeller ütopyanın daha o zamanlardan idealize edilebilecek kurguların olduğunu günümüze yansıtmaktadır.

“Olası olanaksız, daima olanaksız olasıya tercih edin.”<sup>108</sup>

Aristoteles



Antik Çağın ünlü düşünürü Aristoteles’in ifade ettiği gibi; gerçekleştirilmesi imkansızda olsa düşünülen birçok kavram, döneminde yaşanan toplumsal sorunların yarattığı ortamda hayal edilen sorunsuz toplum anlayışını, felsefe kuramcıları tarafından, düşünülmesi gerekenleri bir ülke ya da devlet himayesi altında olacak şekilde, kurgulayıp kaleme alınmıştır.

**Resim 5-1: Fuselli'nin Antik Çağda Toplumsal düzenden etkilenen sanatçı portresi**

**Kaynak: Martin Heidegger- The Age of the World Picture**

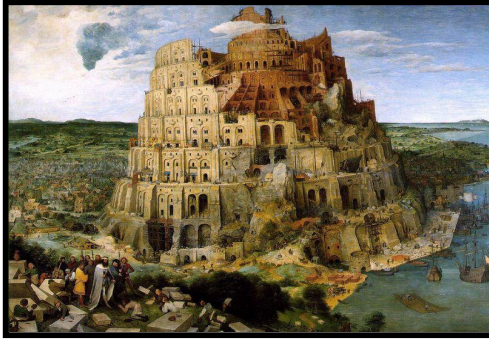
Düşsellik Antik Çağdan, Ortaçağın sonuna kadar sadece hayali anlatılarla ve çizilmiş taslaklarla sınırlı kalmamıştır. Fakat hayali boyutu o kadar yoğundur ki ressamlar ve edebiyatçılar ortak temalarında Antik Çağın başlangıcından itibaren, toplumlar arasında kulaktan kulağa yayılan hikayeleri kullanmışlardır. Örneğin; eşitlikçi, paylaşımcı, ortak mülkiyete dayalı toplumsal düşlerin konu alındığı cennet bahçeleri veya kötünün, karmaşanın, sorgulamaların, cezaların ağır olduğu cehennem, resmedilen düşlerdendir. Edebiyatta kahramanların çok sevildiği, kurtarıcı olduğu yada bir düş ülkeden çıkıp, diğer bir düş ülkeye giden, Gulliver gibi masalsıların, devlerin, cücelerin, kayıp krallıkların yaşamlarına ve ülkelerinde gezinen, gezginlerin seyahatlerini konu alan kurgusal ütopyalar vardır.

Mısır'daki krallıkların hakimiyetlerini; korku ve hayranlık üzerine kurdukları ölümden sonraki hayat hakkındaki anlatıların, halklarına verdikleri kurgusal inanç sistemi hükümdarlıkların gerçekleştirdiği hakimiyet ütopyalarıdır. Ebedi istirahatlarını gerçekleştirecekleri, düşledikleri dünyaya açılan kapı diye adlandırdıkları mezar odalarını süsleyen odalarında görebildiğimiz düşsel dünyanın

<sup>108</sup> Toffler, A. H. (1996) Yeni Bir Uygarlık Yaratmak, İnkilap Kitapevi

yaşanacak sahnelerindeki anlatılarda ütopyik kurgularına tanık olmaktadır. İkonlarda kralların önemli karakterler olduğu doğru ve yanlış insan olabilmeye durumuna göre cezalandırılıp ödüllendirilenler Nil nehrinde, ebedi hayatın simgesi sayılan gemileriyle uzunca bir yolculuk yaptıktan sonra, düşünlenen yaşama Güneş Tanrısının önderliğinde kavuşurlar. Bu düşlerine o kadar çok inanmışlardır ki tapınaklarının bir yüzeyini kutup yıldızının hizasına gelecek şekilde, şerit halinde ince bir açıklıkla, ölenlerin ruhlarının düşünlenen öbür dünyaya gidebilecekleri ebedi kapı için simgeleştirmişlerdir.

Tevrat'ın birinci kitabı olan Tekvin'in 11. babının 4. ayetinde bahsedilen Babil Kulesi'nde düşsel bir ülkenin insanların yarattığı yüksek yapıdır. Ülkedeki insanlar farklı dile ve dine sahip olmalarına rağmen dostça ve barış yanlısı olup sonsuza kadar huzurla yaşarlar.



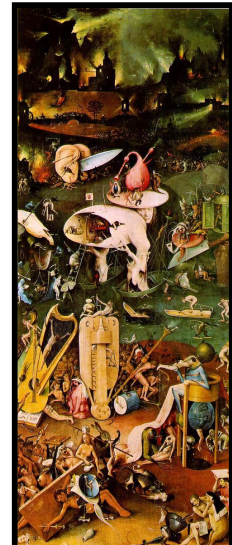
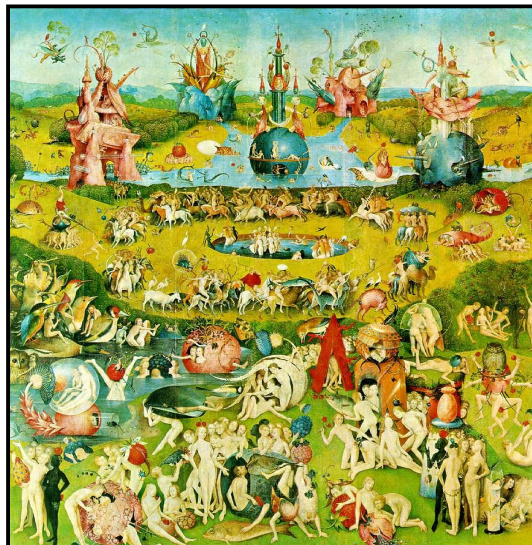
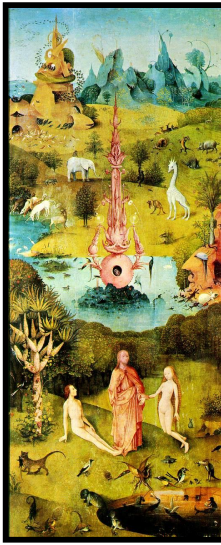
Resim 5-2: Babil Kulesi



Resim 5-3: Babil İnsanları kuleyi inşa ederken

Kaynak: Arredamento Mimarlık Dergisi Sayı :2000/01

Kaynak: Maciejowski'nin resmi Tower of Babel



Resim5-4 : Hieronymus Bosch , Cennet-Yeryüzü Nimetleri Bahçesi- Cehennem resimleri

Kaynak: <http://www.ibiblio.org/wm/paint/auth/bosch/delight/delightr.jpg> (19 Mayıs 2007)

Ortaçağda ütopya, Antik Çağdaki gibi ideal devlet ve toplumlar üzerine kurgulanmıştır. İdeal devlet için ideal mimari olmasını savunan ülkeler kendilerine has tasarımlar gerçekleştirmiştir. 16. yüzyılda Flarate'nin yapmış olduğu ideal şehir tasarımı ve Da Vinci'nin seyyar köprüleri, mucidi olduğu yaşamı kolaylaştıran makineleri gibi tasarımlar ideal toplum yaşantısı ve savunma için gerçekleştirilmiştir. Ütopyayı kavramsal olarak tüm dünyaya tanıştıran, Ortaçağın Aristokrasisinin önemli kanun adamı Thomas More'dur. Ütopya adlı eserinde; doğa ve tanrının bir, aynı şey olduğunu, kıyametin olmayıp, cennet ve cehennemin dünyaya ilişkin simgeler olduğunu, mülkiyette ortaklığın esas olduğunu simgeleyen öğretileriyle düşsel bir ülkeyi tasvir etmiştir.

18. yüzyılda E.L. Boullée'nin tasarımlarında gördüğümüz devasa yapılarda; gücün, simgenin iç mekanlarda kurgulanan yapılara göre insanın kendini küçük, güçsüz algılamasına odaklanmış görselliğin verdiği ütopyik anlayış yer almaktadır. 18 ve 19. yüzyıla hakim olan ütopyalarda, kentsel bütünlüğü sağlayıcı, toplumun oluşturulan toplu yaşam mekanlarında banyo, mutfak ve eğlence alanlarının ortak kullanıldığı toplu konutlar üretilmiştir. Örneğin; ünlü ütopyacı Charles Fourier'in önerdiği Falanster olarak adlandırılan, 1600 kişilik konutları ortak kullanım ve çoklu yaşam üzerine gerçekleştirilmiş bir ütopyadır.

20.yüzyıldaki tasarımlar modern çağın etkisiyle şekillenen ütopyalarda ortak yaşam, yine konu edilmiş fakat ek olarak ulaşım dayalı çözümler ve kendi kendine yetebilen kentler tasarlanmıştır. Fransız mimar Tony Garnier'in 1904'te Paristeki bir sergi için tasarladığı ideal kent tasarımı, Cité Industrielle (Endüstriyel Kent) kendi kendine yetebilen kentsel tasarımların örneklerindedir. 20. yüzyılın ütopyasında politik rejimlerinde önemi vardır. Rus komünistler, İtalyan fütüristler, kentsel yaşam ve tüm üniteleri üzerine manifestolar yayınlamış ve onları çizimsel anlatılara dökmüştür. 1. Dünya Savaşı sırasında, Almanya ve Hollanda da oluşan ütopyacı akımlar 'rüyalar mimarisi' olarak dışavurumcu bir felsefeyi benimsemişlerdir. Özellikle Hermann Finsterlin ve Bruno Taut'un yapıları ütopyanın yapılaşılması üzerine oldukça yaratıcıdır. 20. yüzyılın öncü tasarımcılarından, Le Corbusier'in üç milyonluk Çağdaş Kent projesi, çevresinde önerdiği 24 adet her biri 60 katlı gökdelenlerin yer aldığı bir tasarımı ile Plan Voisin adıyla tasarladığı, yine gökdelenlerden oluşan, otomobilleriyle kamusallaştırılan yapılar olan gökdelenlerinin her birinde 50000 kişinin barınacağı ütopyik kentler tasarlamıştır.

1934-58 yılları arasında F. Wright'ın tasarladığı Broadacre Kent çağının endüstriyel gerçeğini göz ardı eden ütopyik bir tarım kentidir.

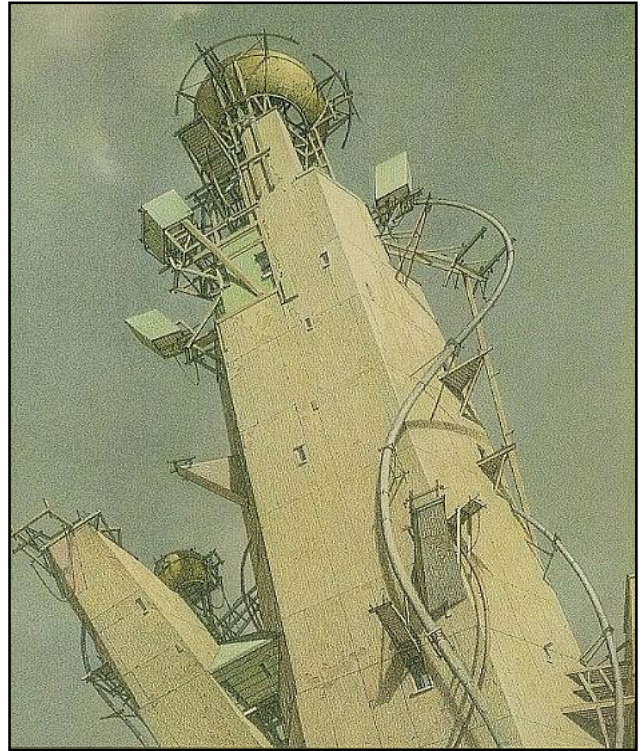
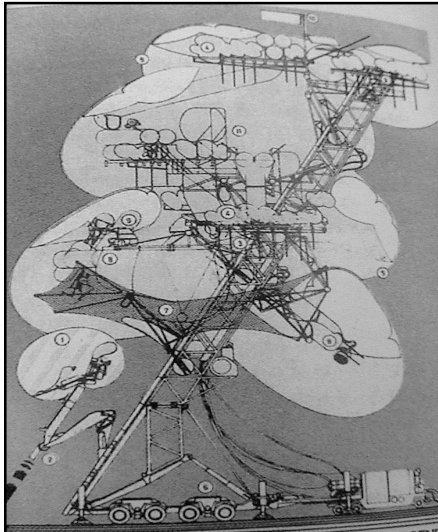
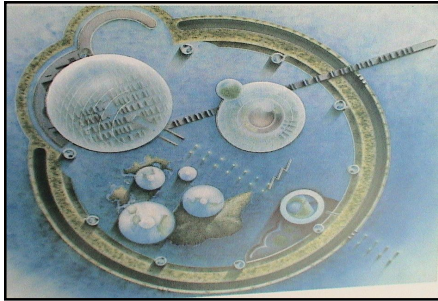
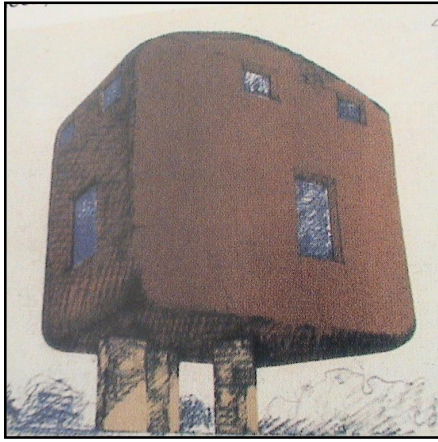
İkinci Dünya savaşıdan sonra, ütopyanın tasarımlara yansımaları, kentlerde ve onları oluşturan yapılarda daha işlevseldir. 1960'ların Japon Metabolist , İngiliz Archigram, Archizoom ve Süperstudio, Grappa 69, UFO, 9999 gibi radikal tasarım grupları ütopyayı kentsel bütünlemeden çıkarıp, hareketli, sökülüp, takılabilir nesnelere haline getirmiştir. Yapısal tasarımlarda, en önemli özellik teknolojinin sağlayabileceği kolay sökülüp takılabilme, bir yerden başka bir yere gidebilme ve yüzebilme özelliğidir. Yapılarda değişmeyen tek ortak özellik ise; yoğun nüfusa yer imkanı sağlamak için çok katlı veya çok bölümlülük olmasıdır. Yapılar çok katlı olmakla birlikte çoğaltılıp genişletilebilir tasarlanmaya başlamıştır. Örneğin; Süperstudio adlı grubun, tasarladığı The Continous Monument (Sürekli Anıt) sonu olmayan, sürekli uzatılıp genişletilebilen bir kenttir. İngiltere'den 'Stonehenge' ile başlayıp, Arabistan'daki Kabe'den geçerek, bütün dünya üzerinde uzayıp gidecek tek parçadan oluşacak bir yapıdır.

1980'lere geldiğinde Lebbeus Woods'un tarihi süreçlerde adı anılan Paris ve Berlin gibi kentler için hazırladığı ütopyik projeler dikkat çekmektedir. Woods'un tasarladığı 'tarihi hiyerarşik kentin' yerine önerdiği 'heterarşik kentler' tepesinde bir otoritenin bulunduğu toplumsal piramidi tersine çevirerek, bireyin tepeden olduğu piramitler yaratmaktadır. Woods'un kentleri aykırı bir düzenin sürekli bir değişim içinde yaşandığı, öncesi ve sonrası belirsiz kentlerdir. Bu ütopyik tasarımlar, yeni kent biçimleri ve mimarlık ile desteklenen sosyal yapılar önermektedir.

90'lı yıllara geldiğinde, ütopya kentsel çözümlerden, meydanlara, binaların dış görünüşlerine ve iç mekanlardaki yüzeysel çözümlere kadar ayrıntılı tasarımlara dağılmıştır. Dönemin ütopya anlayışını netleştirmek adına yapılan sergilerde, Zaha Hadid, CoopHimmelblau, J.P. Jungman, Ron Arad gibi tasarımcıların yapıları sergilenmiştir. Ütopya sanal ortama yansınca, bilim kurgusal filmlerde, bilgisayarda tasarlanan projelerde hayal edilen mekanların 3 boyutlu görüntülerine ulaşılmıştır. Uzay araştırmalarında keşfedilen yeni gezegenler, Mars'ın yüzeyinin görüntülenmesi, uzaya 2000'li yıllarda kurulacak istasyon tasarımları, 21. yüzyılın ütopya kavramını gerçekleştirilebilen dijital tasarımlar olarak göstermektedir.

Günümüzde 60 ve 70'li yıllarda görmeye alıştığımız kapsül ev projeleri, dönüştürülebilir yapılar, uzayda yaşama olasılığı için NASA'da hala farklı versiyonlarıyla tasarlanmaktadır. 90'lı yıllardan 2007'lere kadar uzanan süreçte, obje

tasarımlarında ütopyanın rolü büyüktür. Artık mekansal çözümler için kullanılan oturma grupları, aydınlatmalar, teknolojik üniteler tek bir amaca hizmet etmektedir. 21. yüzyıl teknolojisinin ulaştığı son nokta olan, çok işlevli objeler ve bilgisayar teknolojisiyle üretilen tasarımlardır. Günümüzde şekillenmiş ütopya kavramını, düşünülen elektronik gerçeklik oluşturmaktadır. Sanal ortamda başka yaşamları, kültürleri tanıma imkanının yaratılması aslında, öncelikle bir ütopyanın düşünülmesiyle ortaya çıkmıştır. Belki gelecekte yaşadığımız mekanları düşlediğimiz kurgusal mekanlara dönüştürmemiz, bizlere bir klavye tuşu kadar yakın olabilir.



**Resim 5-5: Claes Oldenburg, Elektrik fişi evi 1967**

**Resim 5-6: Shin Takamatsu ,Yokohoma liman kenti**

**Resim 5-7: Coop Himmelblau- Bulut 1968**

**Kaynak: Yapı Dergisi 228 Kasım 2000**

**Resim 5-8: Lebbeus Woods ütopyik kentinden bir yapı örneği**

**Kaynak: <http://www.coldbacon.com/art/lebbeuswoods.html>  
19Mayıs 2007**

## KAYNAKLAR:

- AD** 2002/11  
**AD** 4D Space  
**AD** Tranformable Houses  
**Adam** , M. ‘Umberto Boccioni’ Ezacıbaşı Sanat Ansiklopedisi , Yem Yayın  
**Adam**,M. Eczacıbaşı Sanat Ansiklopedisi, Gelecekçilik, Sayfa:664-666 1. Cilt  
Ağustos 1954  
**Airmail Dress** - 2001 7. Uluslararası İstanbul Bienali  
**Akn** ,S.– Yürekli,Fatih Ütopyacı anlayışın 1960’larda gösterdiği değişimler /  
**İtüdergisi/A** Cilt:5 Sayı:2 Sayfa:143-155 Eylül 2006  
**Amazing Science Stories** Aralık 1960  
**Amazing Science Stories** Aralık 1968  
**Amazing Stories Dergisi** Mart 1960  
**Anderson**, B. 1977, Eryıldız, Demet I. Arredamento Mimarlık Sayı:2003-01  
Architectural Association  
**Architectural Record** 1935  
**Architectural Visions/** Visionary Architecture  
**Arredamento Mimarlık** 2002/06  
**Arredamento Mimarlık** 2000 /03  
**Arredamento Mimarlık** 2000/01  
**Arredamento Mimarlık** 2001/01  
**Arredamento Mimarlık Dergisi** , Yakov Çernihov , mimari ve Mekanik Biçimlerin  
Konstrüksiyonu 1931(Çeviri: Kuyaş Örs) Ocak 2002  
**Arredamento Mimarlık** Modern Mimarlığın Öncüleri Dizisi 1 ‘Le Corbusier ve  
Kent’ Boyut Yayınları Şubat 2002 İstanbul  
**Arredamento Mimarlık** Modern Mimarlığın Öncüleri Dizisi 3 Walter Gropius ve  
Bauhaus , Boyut Yayınları Haziran 2002 İstanbul  
**Arredamento Mimarlık** Ocak 2002 ‘ Devingen Mimarlık’  
**Aydın** İ. Kikutake, Kiyonori ,Ezacıbaşı Sanat Ansiklopedisi , Yem Yayın  
**Balkan** E., Kinetik Mimarlık Eczacıbaşı Sanat Ansiklopedisi Cilt 2 sayfa: 1015  
Ankara  
**Best of Best Interiors** Dergisi 2005  
**Bilgin**, İ., “Über Die Tekke-Architecture Des 13 sayfa: 183-190 Budapeşte 1978  
**Bollettino** del Civico Museo-Biblioteca dell’attore 1977 sayfa:19-26  
**Bourdieu** P., Outline of a Theory of Praxis, Cambridge University Pres, London  
1977 Sayfa: 188  
**Brunner**,J. Amazing Science Fiction Nisan 1974  
**Buchanan**, P. ‘A Nostalgic Utopia’, Architects Journal,4 Sept. 1985  
Campanelle ,T. ‘Güneş Ülkesi’, KaynakYayınları ,Ekim 2005  
**Ch Gibbs-** Smith, The History of Flying 1953  
**Christine** H.Architects Competition Documentation 1998  
**Heiman** ,J. Future Perfect Dergisi 1950 Ağustos serisi  
**Claude-Nicolas** Ledoux, L’architecture considérée sous le rapport Tome premier,  
1804  
**Clifford**, D. World of If Dergisi Ocak 1973  
**Conrads** U.,20.yy Mimarisinde Program ve Manifestolar / sayfa: 22-23  
**Cresti**,C., Interno a due Disegni 1972 Sayı:15-16  
**Çağlayan** H.2000 Sonbahar - Kış Defilesi

**Davies,C.** High Tech Architecture  
**Dickens,P.,** Social Science and Design Theory, environment and Planning B7 (3)  
Sayfa:353-360  
**Domus** 1972 No:512 Temmuz  
**Domus** 1965 No: 460 Mart  
**Domus** 1967 No:473 Nisan  
**Domus** 1967 No:457Aralık  
**Domus** 1969 No:470 Ocak  
**Domus** 1969 Haziran  
**Domus** 1969 Kasım  
**Domus** 1969 La Citta Al Campo Makalesi, Ağustos  
**Domus** 1969 No: 475 Ocak  
**Domus** 1969 No: 70 Ocak  
**Domus** 1970 Mayıs  
**Domus** 1971 No: 503 Kasım  
**Domus** 1971 No:475 Nisan  
**Domus** 1971 No:503 Ekim  
**Domus** 1972 No:509 Nisan  
**Domus** 1972 No:512 Temmuz  
**Domus** 1972 No:513 Ağustos  
**Domus** 1973 No: 521 Nisan  
**Domus** 1973 No: 526 Aralık  
**Domus** 1974 No:531 Şubat  
**Domus** 1977 No:576 Kasım  
**Eaton R.**(2003) Die İdeale Stadt, Nicolaische Verlagsbuchhandlung GmbH Berlin  
**Eaton R./** Mimarist Mimari-Anti Ütopyalar Sayı:2005/4  
**Ebenezer** Howard 1902  
**Ezio G.,** Guide all' archia.moderna IL FUTURISMO  
**Fantasy and Science Fiction** Dergisi Haziran 1953  
**Farabi,** El-Medinetu`l-Fadila (çev.Ahmet Arslan), Kültür Bakanlığı, Bin Temel Eser, Ankara,1990,sayfa:69-70.  
**Farmer,J.** 'Towards a Green Audit',Architectural Design, John Wiley & Sons Limited, Londra 1997  
**Farrelly, M,** The New Spirit ,Architectural Review Ağustos 1986  
**Filarete** (1965), Treatise on Architecture John R. Spencer  
**Future Systems Sergisi** 2004  
**GA Houses** 92/2006  
**Galauye, D.,**Phantom World , Imagination Stories of Science and Fantasy ,  
**Galaxy** Dergisi Ocak 1955  
**Garden Cities of Tomarrow** (2000) Ebenezer Harward  
**Gunn ,E.,** Fantastic Universe Science Fiction Dergisi Sayı:35  
**Heiman ,J.** Future Perfect Dergisi 1950 Ağustos serisi  
**Heimann J.**Tales of Future Past Dergisi 1969  
**Heimann,J.** Tales of Future Past Dergisi 1930

URL-1, [www.drawingsofleonardo.org](http://www.drawingsofleonardo.org) ,the drawings of Leonardo da Vinci04Nisan2007

URL-2,[www.ibiblio.org](http://www.ibiblio.org) ,Webmuseum,Paris 04Nisan2007

URL-3,[www.familistere.com](http://www.familistere.com) ,Jean-Baptiste André Godin 04Nisan2007

URL-4,[www.mos.org/Leonardo](http://www.mos.org/Leonardo) ,Museum of science 05 Nisan 2007

URL-5,[www.rhizomes.com](http://www.rhizomes.com) , Retro futures 05 Mart 2007

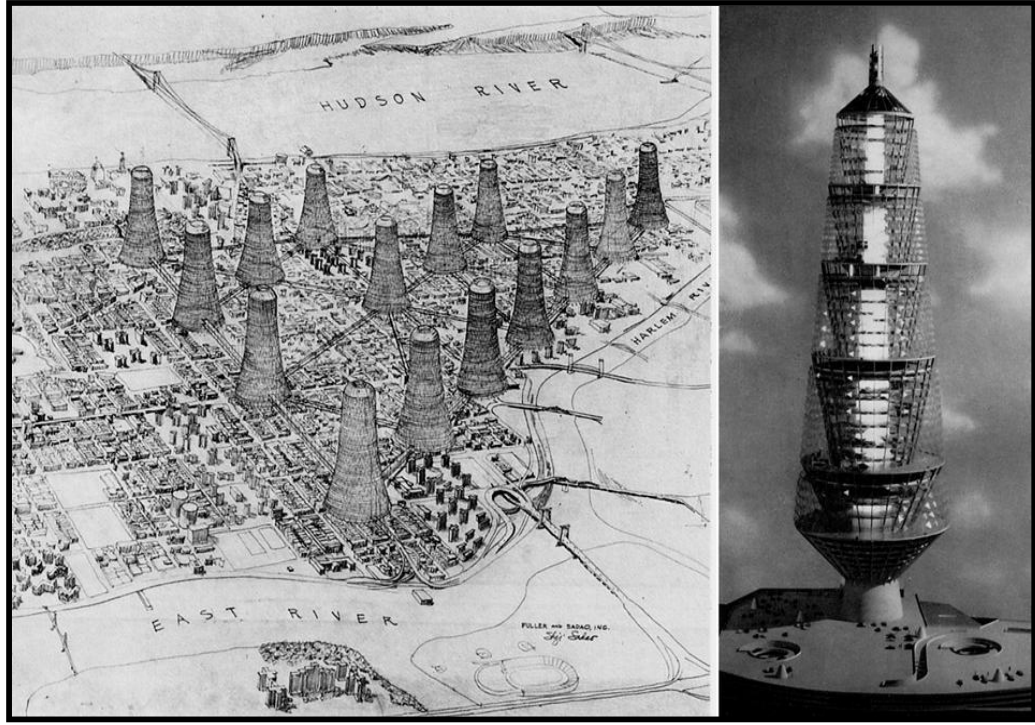
[URL-6, www.tr.wikipedia.org/ Leonardo da vinci](http://www.tr.wikipedia.org/Leonardo_da_vinci) 04Nisan2007  
[URL-7, www.aia.org/aiarchitect](http://www.aia.org/aiarchitect) Happy earthdays 04Nisan 2007  
[URL-8, www.archigram.com](http://www.archigram.com) Tavsiye bağlantılar  
[URL-9, www.archigram.net/](http://www.archigram.net/) The archigram exhibition  
[URL-10, www.arkinetia.com](http://www.arkinetia.com) Andrew Maynard 02Haziran2007  
[URL-11, www.arttorrents.blogspot.com/2007/04/no-stop-city-by-archizoom-associati.html](http://www.arttorrents.blogspot.com/2007/04/no-stop-city-by-archizoom-associati.html)  
[URL-12, www.bbc.co.uk-](http://www.bbc.co.uk/) John Tusa teknoloji konulu röportajının dokümanı02Haziran2007  
[URL-13, www.berting.nl/futuro](http://www.berting.nl/futuro) 70's futuro house  
[URL-14, www.bluffton.edu](http://www.bluffton.edu) Postmodern buildings 02Haziran2007  
[URL-15, www.bombsite.com](http://www.bombsite.com) William Katavolos 02Haziran 2007  
[URL-16, www.britanica.com.](http://www.britanica.com) Expressyonism09Nisan2007  
[URL-17, www.coldbacon.com/art/lebbeuswoods.html](http://www.coldbacon.com/art/lebbeuswoods.html) Lebbeus Woods 09Nisan2007  
[URL-18, www.contemporary-magazine.com/feature62.htm](http://www.contemporary-magazine.com/feature62.htm) Mike Web 09Nisan 2007  
[URL-19, www.crdp-lyon.cndp.fr/artsculture/design/bul6coquesManeval.pdf](http://www.crdp-lyon.cndp.fr/artsculture/design/bul6coquesManeval.pdf) ,Jean Maneval 26Ocak2007  
[URL-20, www.cse.polyu.edu.hk](http://www.cse.polyu.edu.hk), Urban Hazards 26Ocak2007  
[URL-21, www.cubeme.com/blog/ideal-house-by-zaha-hadid/](http://www.cubeme.com/blog/ideal-house-by-zaha-hadid/) Zaha Hadid 26/Ocak/2007  
[URL-22, www.designboom.com](http://www.designboom.com), archizoom 26Ocak2007  
[URL-23, www.designmuseum.org/](http://www.designmuseum.org/)  
[URL-24, www.designmuseum.org/design/alison-peter-smithson](http://www.designmuseum.org/design/alison-peter-smithson) , Peter Smithson, 27Mayıs2007  
[URL-25, www.domusweb.it](http://www.domusweb.it), Domus 27Mayıs2007  
[URL-26, www.ekart.ekolay.net/hazirlama](http://www.ekart.ekolay.net/hazirlama), Haftanın Filmleri 27Mayıs2007  
[URL-27, www.en.wikipedia.org/wiki/Metropolis](http://www.en.wikipedia.org/wiki/Metropolis) , Metropolis, 29Mayıs2007  
[URL-28, www.eng.archingform.net](http://www.eng.archingform.net)  
[URL-29, www.eng.wikipedia.org](http://www.eng.wikipedia.org) , Thomas More, 05Nisan2007  
[URL-30, www.expresyonism.com](http://www.expresyonism.com), Expresyonism, 09Nisan2007  
[URL-31, www.filmsite.org/ voya.html](http://www.filmsite.org/voya.html) , Le Voyage Dans La Lune , 21Kasım2007  
[URL-32, www.galinsky.com](http://www.galinsky.com), Welcome to galinsky 02Haziran2007  
[URL-33, www.geocities.com](http://www.geocities.com), Gaudi 27Nisan2007  
[URL-34, www.glassteelandstone.com](http://www.glassteelandstone.com), Architectural Magazines 28Ekim2007  
[URL-35, www.greatbuildings.com](http://www.greatbuildings.com) , Great Buildings Collections, 02Haziran2007  
[URL-36, www.hoteles-silken.com/hpam/files/](http://www.hoteles-silken.com/hpam/files/) , Hotel silken 27Mayıs2007  
[URL-37, www.hoteles-silken.com/hpam/files/C-15](http://www.hoteles-silken.com/hpam/files/C-15) , Mariscal and Salas "  
[URL-38, www.hoteles-silken.com/hpam/files/C-59](http://www.hoteles-silken.com/hpam/files/C-59) , Jean Nouvel  
[URL-39, www.hoteles-silken.com/hpam/files/C-60](http://www.hoteles-silken.com/hpam/files/C-60) , Arata Isozaki  
[URL-40, www.hoteles-silken.com/hpam/files/C-61](http://www.hoteles-silken.com/hpam/files/C-61) , Richard Gluckman  
[URL-41, www.hoteles-silken.com/hpam/files/C-62](http://www.hoteles-silken.com/hpam/files/C-62) , Kathryn Findlay  
[URL-42, www.hoteles-silken.com/hpam/files/C-63](http://www.hoteles-silken.com/hpam/files/C-63) , Mark Newson  
[URL-43, www.hoteles-silken.com/hpam/files/C-64](http://www.hoteles-silken.com/hpam/files/C-64) , Ron Arad  
[URL-44, www.hoteles-silken.com/hpam/files/C-65](http://www.hoteles-silken.com/hpam/files/C-65) , Victorio-Lucchini  
[URL-45, www.hoteles-silken.com/hpam/files/C-66-1-en.pdf](http://www.hoteles-silken.com/hpam/files/C-66-1-en.pdf) , Plasma Studio  
[URL-46, www.hoteles-silken.com/hpam/files/C-67-](http://www.hoteles-silken.com/hpam/files/C-67-) , David Chipperfield  
[URL-47, www.hoteles-silken.com/hpam/files/C-68-1-en.pdf](http://www.hoteles-silken.com/hpam/files/C-68-1-en.pdf) , Norman Foster  
[URL-48, www.hoteles-silken.com/hpam/files/C-69-1-en.pdf](http://www.hoteles-silken.com/hpam/files/C-69-1-en.pdf) , Zaha Hadid  
[URL-49, www.hoteles-silken.com/hpam/files/C-73](http://www.hoteles-silken.com/hpam/files/C-73) , Mark Newson  
[URL-50, www.hoteles-silken.com/hpam/index.php](http://www.hoteles-silken.com/hpam/index.php) , Terasa Sapey



[URL-51, www.ibiblio.org/wm/paint/auth/bosch/delight/delightr.jpg](http://www.ibiblio.org/wm/paint/auth/bosch/delight/delightr.jpg) 19 Mayıs 2007)  
[URL-52, www.interSinema.com](http://www.interSinema.com), Yapay Zeka, 31 Ekim 2007  
[URL-53, www.kisho.co.jp/page.php/200](http://www.kisho.co.jp/page.php/200), Kisho Kurukawa, 31 Ekim 2007  
[URL-54, www.laboratoryofarchitecture.com/FH.php](http://www.laboratoryofarchitecture.com/FH.php), Lar Fernando Romero, 25 Mayıs 2007  
[URL-55, www.nrc.nl/](http://www.nrc.nl/), Ncr handelsblad, 27 Mayıs 2007  
[URL-56, www.pritzkerprize.com](http://www.pritzkerprize.com), The Pritzker Architecture Prize, 28 Mayıs 2007  
[URL-57, www.pushpullbar.com](http://www.pushpullbar.com), Architecture design forum, 28 Mayıs 2007  
[URL-58, www.softroom.com/](http://www.softroom.com/), Ağaç Ev, 27 Mayıs 2007  
[URL-59, www.softroom.com/PROJECTS](http://www.softroom.com/PROJECTS), Maison Canif, 26 Mayıs 2007  
[URL-60, www.thehenryford.org/dymaxion](http://www.thehenryford.org/dymaxion), The Henry Ford, 25 Mayıs 2007  
[URL-61, www.unicahome.com/](http://www.unicahome.com/), Home furnishing, 25 Mayıs 2007  
[URL-62, www.users.tpg.com.au/svarady](http://www.users.tpg.com.au/svarady), Stephen Varady\_ Architecture 25 Mayıs 2007  
[URL-63, www.vfxhq.com/1997/fifth-2.html](http://www.vfxhq.com/1997/fifth-2.html), The fifth element, 25 Mayıs 2007  
[URL-64, www.visualstore.com](http://www.visualstore.com), Giorgio Borroso, 27 Mayıs 2007  
[URL-65, www.yesterland.com/futurehouse](http://www.yesterland.com/futurehouse), Monsanto House of the Future 23 Mayıs 2007  
**Imagination Science Fiction** ‘Next Stop The Moon’ Ağustos 1958  
**Imagination Stories of Science and Fantasy** Dergisi Ocak 1954  
**Imagination Stories of Science and Fantasy** Dergisi Ocak 1954  
**International Style of Modernist Architecture** 1998  
**Jaime Salazar –Manuer** Gausa, Single Family Housing The private Domain 1990  
**James E. Gunn**, Fantastic Universe Science Fiction Dergisi Sayı, 35  
**John R. Spencer**, Filarete (1965), Treatise on Architecture  
**Kınık, D.** ‘Antonia Sant’Elia’, Ezacıbaşı Sanat Ansiklopedisi, Yem Yayın S.1610  
**Korkmaz, T.** Mimarlık Kültürü Dergisi Sayı :8/ 2001  
**Lebbeus W.**, Architecture Association 1985 Origins London  
**Maciejowski**’nin resmi Tower of Babel  
**Maralcan, M.**, Tasarım Yayın Grubu 2006/11 Ütopya... İdeal Kent s.71-73  
**Martin Heidegger**- The Age of the World Picture  
Md 8/2005  
**Middleton, Robin** 1985, ‘The idea of the City’ AA Publications Londra  
**More, Thomas** (2002). in George M. Logan and Robert M. Adams (eds.): *Utopia*, Raymond Geuss and Quentin Skinner (series eds.), Revised Edition, New York: Cambridge University  
**Nebula Science Fiction** 2. cilt sayı:19  
**Neumann, D.** Film Architecture From Metropolis to Blade Runner,  
**Oeuvre Complét de** Dergisi 1910-1929’  
**Ord.Prof. Dr. Aster**, Ernst von, İlk Çağ ve Ortaçağ Felsefe Tarihi, İM  
**Ottogana** 2003 Ekim No.15  
**Ottogana** 2003 Kasım No:127  
**Ottogana** 2004 Ocak No:123  
**Ottogana** 2004 Şubat No:47  
**Özdeş G.**, Yem Yayınları-Kent Planlama  
**Pan Macmillan**, Project on the Predicament of Mankind  
**Pannaggi** 1927, Delle Radioaudizioni  
**Papanek, V.**, Design for the real World  
**Platon** (Eflatun); ‘Devlet’, (Çev: Cenk Saraçoğlu, Veysel Atayman) Klasik Yayınlar; Felsefe Tarihi, Genel Çalışmalar, Başvuru Eserleri; İstanbul, 2005  
**Poloff, B., Seeslen, G.** Ütopik Sinema : Bilim Kurgu Sinemasının Tarihi ve Mitolojisi (Çeviri: Veysel Ataman) Alan yayıncılık İst. 1995, s.128

**Popular Mechanic** Dergisi 1990  
**Popular Mechanics Magazine**, Haziran 1972  
**Prizeman**, Mark 1983, 'The Discourse of Events' Themes 3,  
**R.W. Marks**, The Dymaxion Work of Buckminster Fuller, Reinhold 1960  
**Rainer Stommer**, The Dream of Flying Cities , Daidalos- 1990  
**Reyntiens**, Patrick 'Humour and Trancendende in Architecture'  
**Robert Mccarter**, Architecture and the Machine, Building Machines  
**Science Fiction Adventures** Dergisi Haziran1953  
**Science Fiction Adventures** Dergisi Mayıs1953  
**Science Fiction and Aspects of Future Architecture** Visionary Architecture  
\_Science Fiction Sayfa :155-166 Science Film and the Machine Age, 1999  
**Sennett**, R., The Conscience of the Eye: The Design and Social Life of Cities. 1990,  
New York: Knopf  
**Sharp**, D. Modern Architecture and Expressionism , London Longman 1966  
**Shirley**, J. Amazing Science Fiction, All Stories new and Complete Kasım 1975  
\_**Stanley** Abercrombie, A Century of Int. Design 1900–2000  
**Sturgeon** ,T. , **Tenn** W. Galaxy Science Fiction Nisan 1955  
**Tales of Future Past** Dergisi, 1920 Ağustos Serisi  
**Tamer**, S., **Coppel** A., Super Science Fiction Stories, Live It Tomorrow Kasım 1970  
Sayı: 25  
**Tanyeli** U., Similasyon Çağında Mimarlık ve Woods , Boyut Yayınları Nisan 2000  
İstanbul  
**Tanyeli**, U. Modern Mimarlık Yem Yayınları s:1286 2.Cilt  
**Tasarım Dergisi 11Kasım** 2006 Sayı:167  
**Telotte**, J.P ,A Distant Technology  
**Thamsen**, W.Christian , Visionary Architecture, 'From Babylon to Virtual Reality'  
Munich- Newyork 1994  
**The City Living** Dergisi 1958  
**The Magazine of Tomorrow**, Authentic Science Fiction 2. cilt 1974  
**Things Worth Seeing** 2000 Dergisi 1978  
**Todd** ,J.,New Alcademy Institude Canada 1970 Sustaining Tech.  
**Toffler**,A. Heidi (1996) Yeni Bir Uygarlık Yaratmak, İnkilap Kitapevi  
**Türkeş** ,A. Ömer ,Pandora Yayıncılık- / ütopya  
**Ulrike Brunotte** in "water Catastrophes" Daidalos, Architecture Art Culture  
**Üçer**, Z.Aslı, Gülsen Yılmaz Gazi Üniversitesi Fen Bilimleri Dergisi. 'Kent  
Ütopyaları Kapsamında Konut Tipolojileri' Set.,17(4): 133-147 (2004)  
**Vance**, J. ,Amazing Science Fiction, Ocak 1973  
**Visionary Architecture** 2000  
**Wilcox**, D. King of Speed Amazing Stories Aralık 1972  
**Willey Ley**, Galaxy Science Fiction Dergisi Haziran 1954 /Sayı: 35  
**Wines**, J. Green Architecture, Terrazzo (Milan) Sayı :7 /1992  
**Woods**, L.,Anarchitecture: Architectural Monographs 1922  
**Worlds of Science Fiction** Dergisi Ocak 1971  
**Yapı Dergisi** 228 Kasım 2000  
**Young** ,R. Fact and science Fiction Amazing Stories Ağustos 1974  
**Zeynep** A.Gürel Üçer/ **Yılmaz** ,G. G.U.J (2004) Housing Typologies in the Context  
of Urban Utopias Set.,17(4) sayfa: 133-147 (2004)

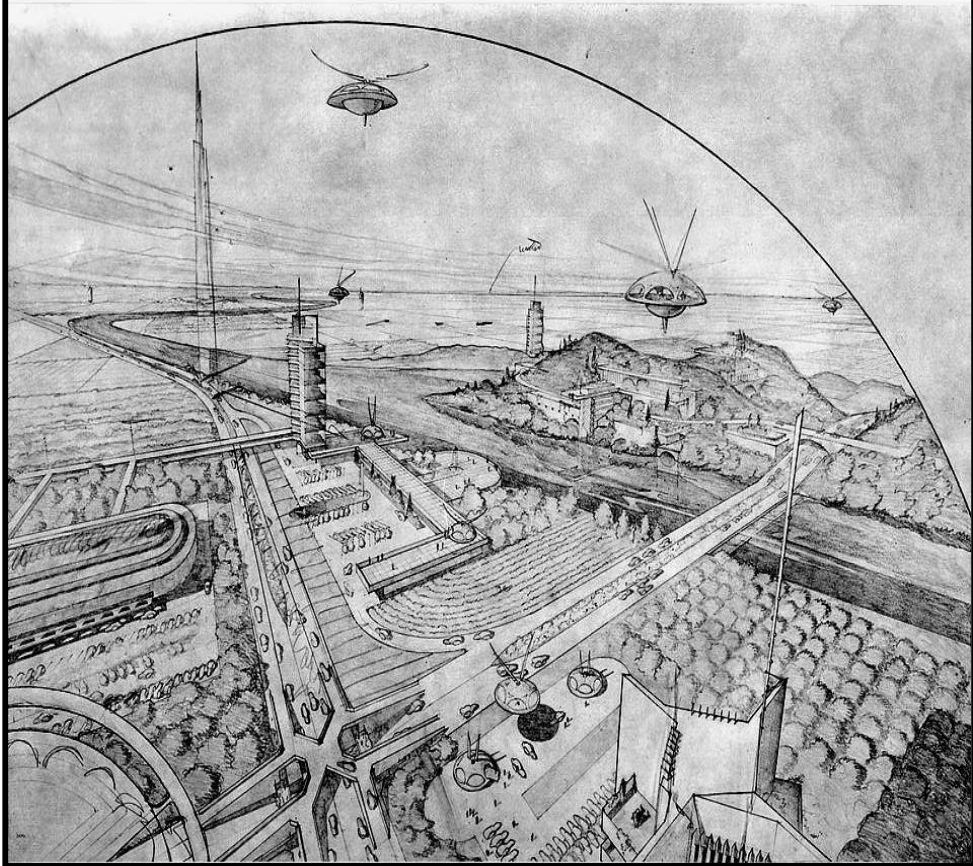
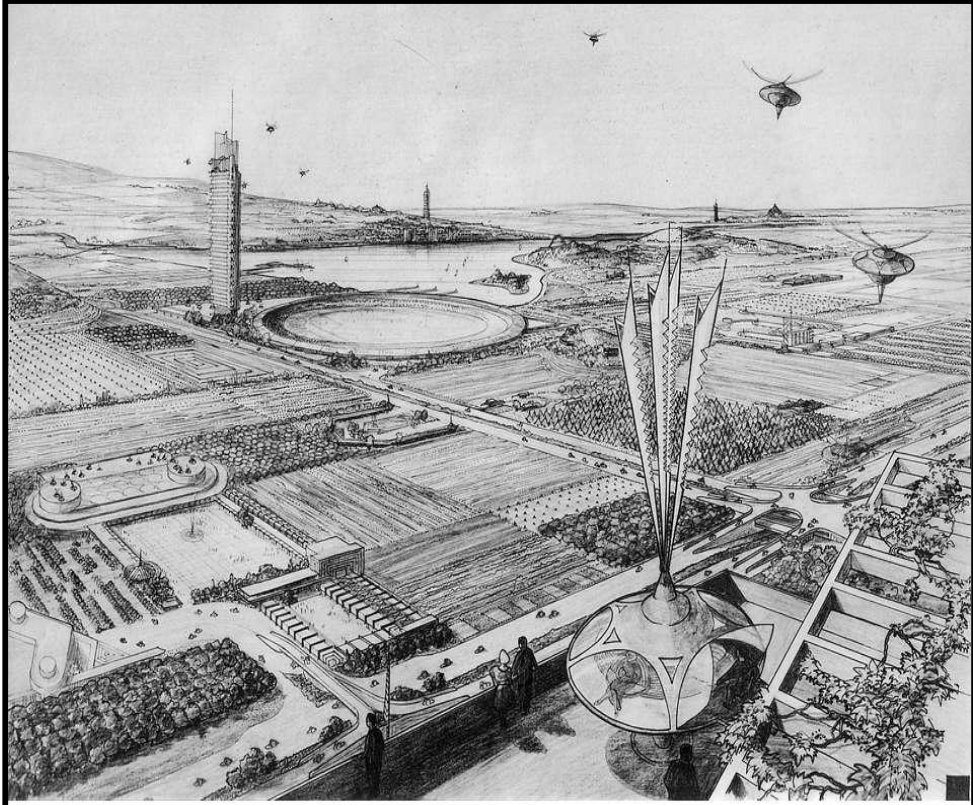
**EKLER**



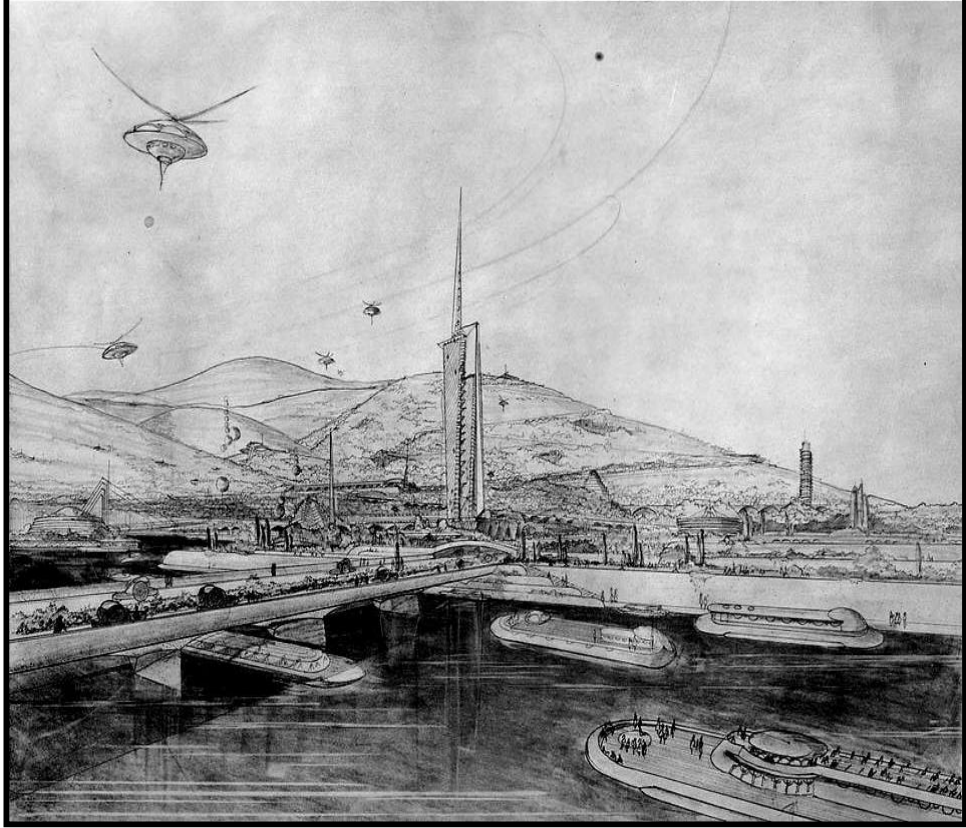
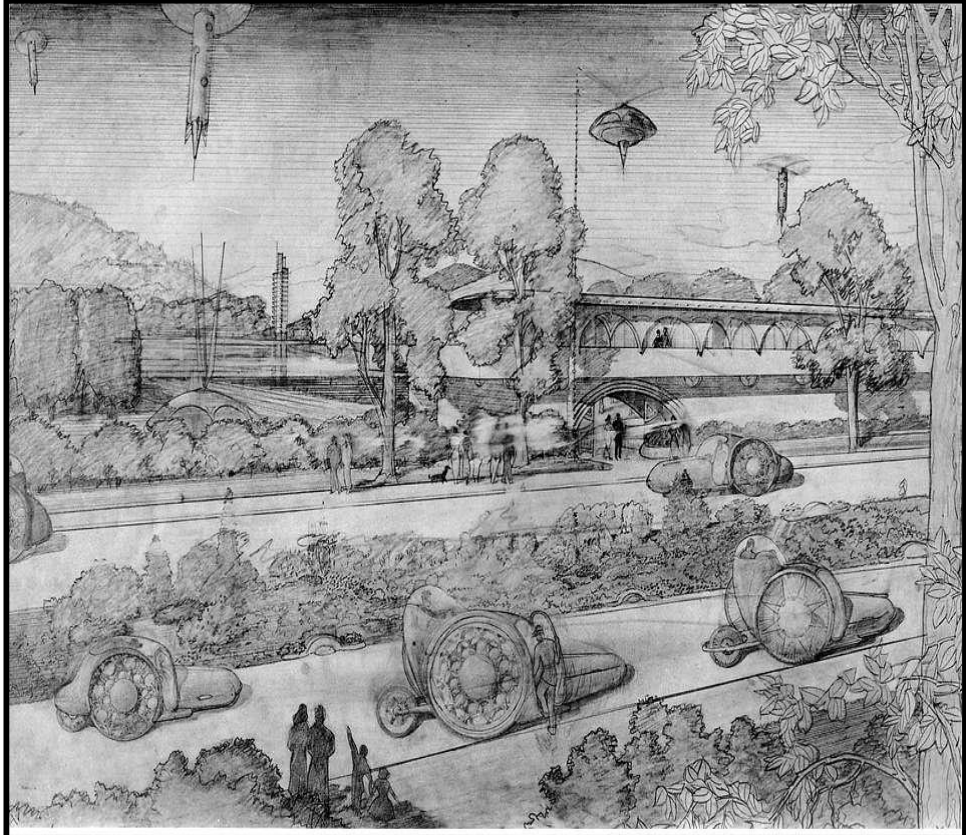
**EkResim-1: Buckminster Fuller'in Harlem Projesi**



**EkResim-2: Buckminster Fuller'in Manhattan Kubbesi**



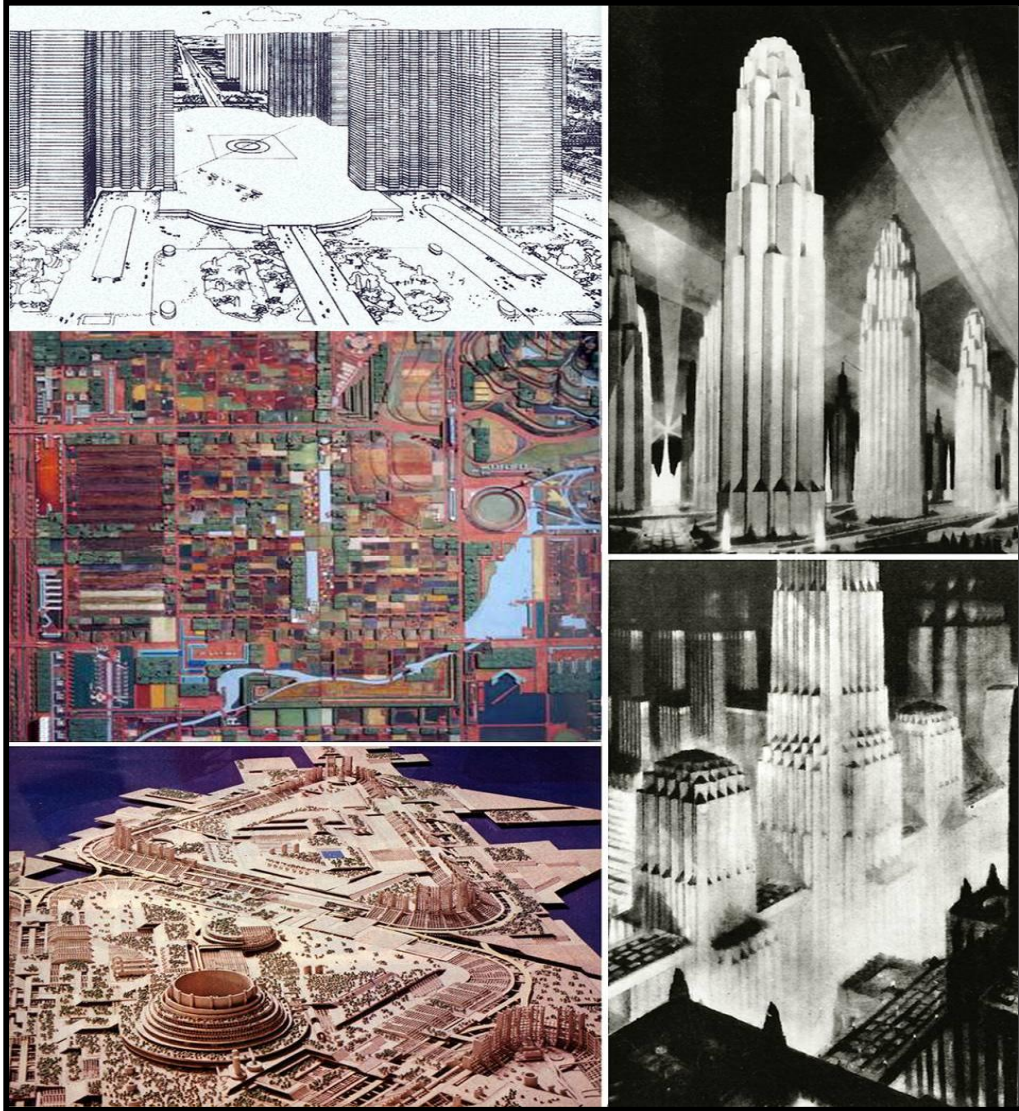
**EkResim- 2: Frank Lloyd Wright- Broadacre Şehri**



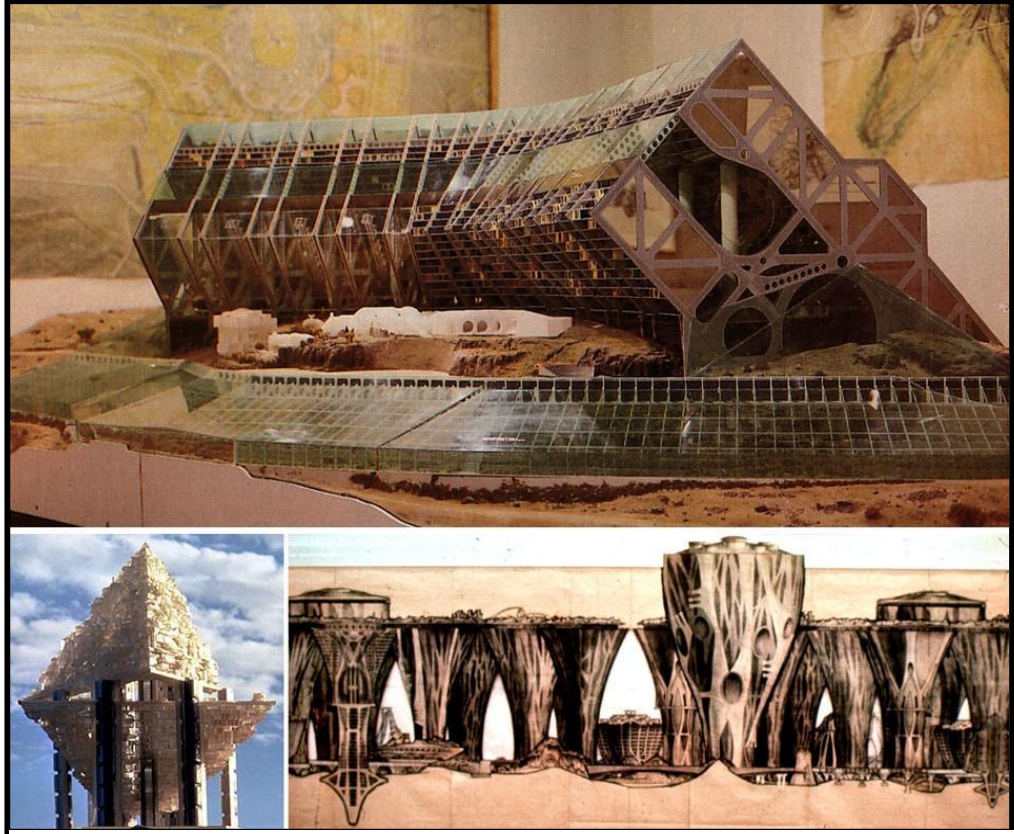
**EkResim- 3: Broadacre Şhrinin Diğer Görünümü**



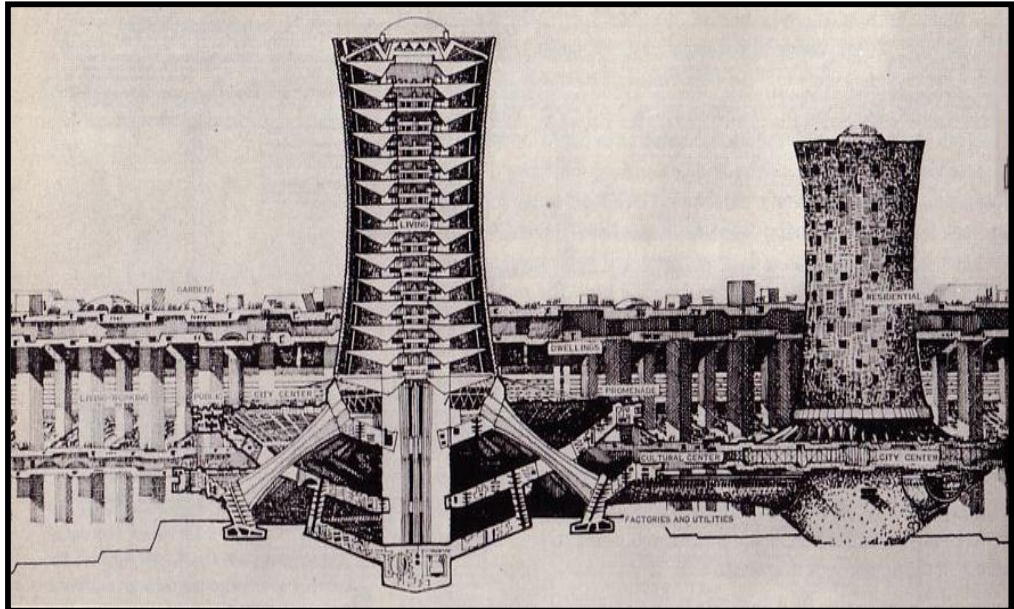
**EkResim- 5: Wright'ın Gökdelenleri**



**EkResim- 6: Le Corbusier ve Hugh Ferriss yapıları**

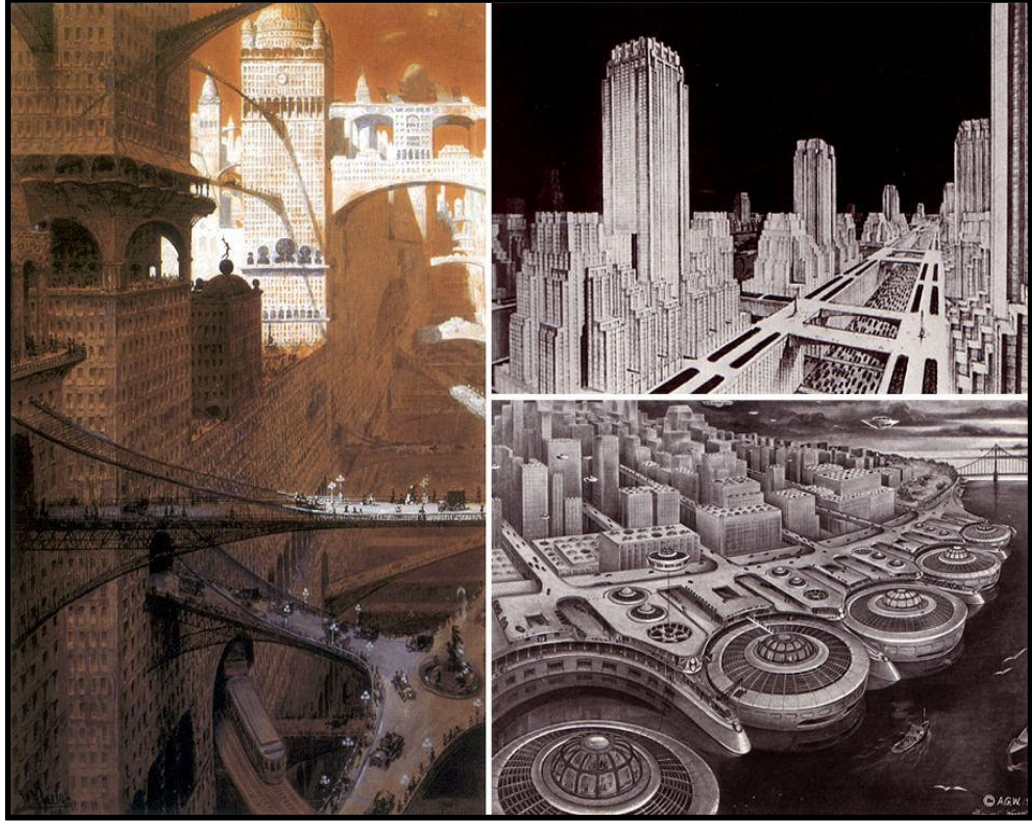


Ek Resim- 4: Paolo Soleri'nin Arcosanti(üstte)/ Hexahedron (solalt)/ Mesa (sağalt) Kenti

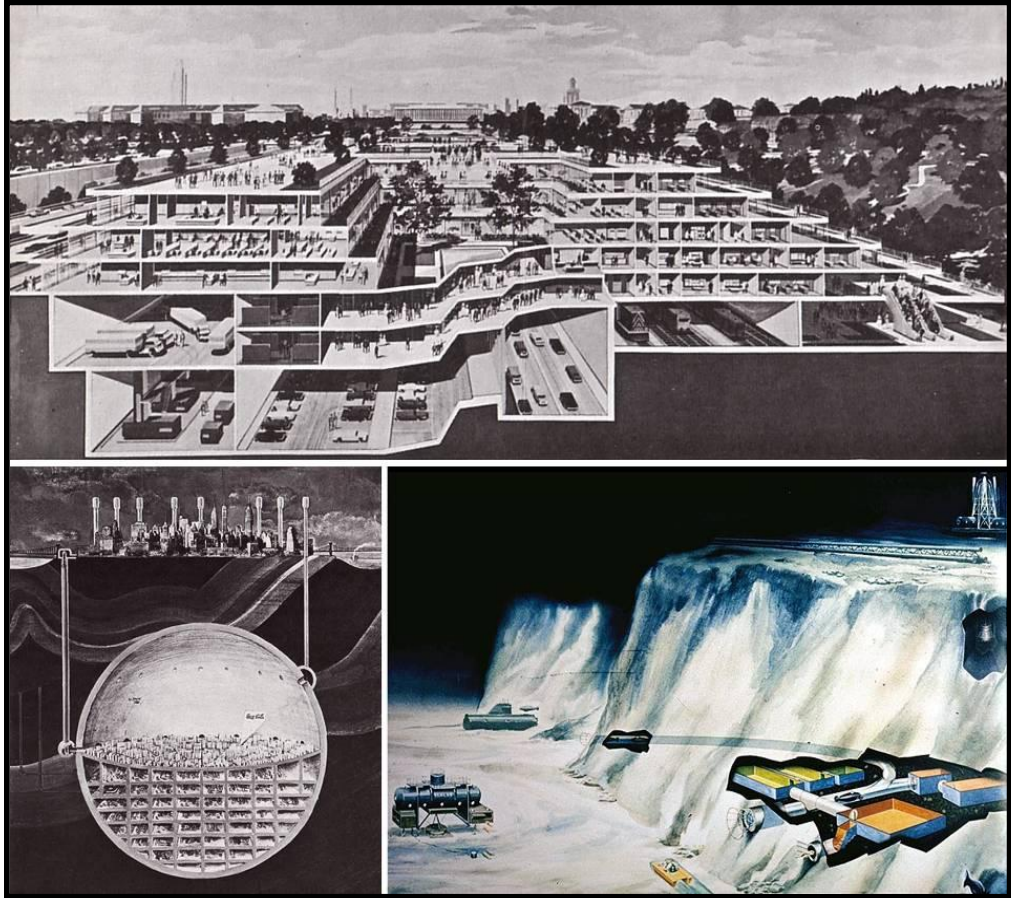


Ek Resim- 5: Paola Soleri Babelnoah Kenti

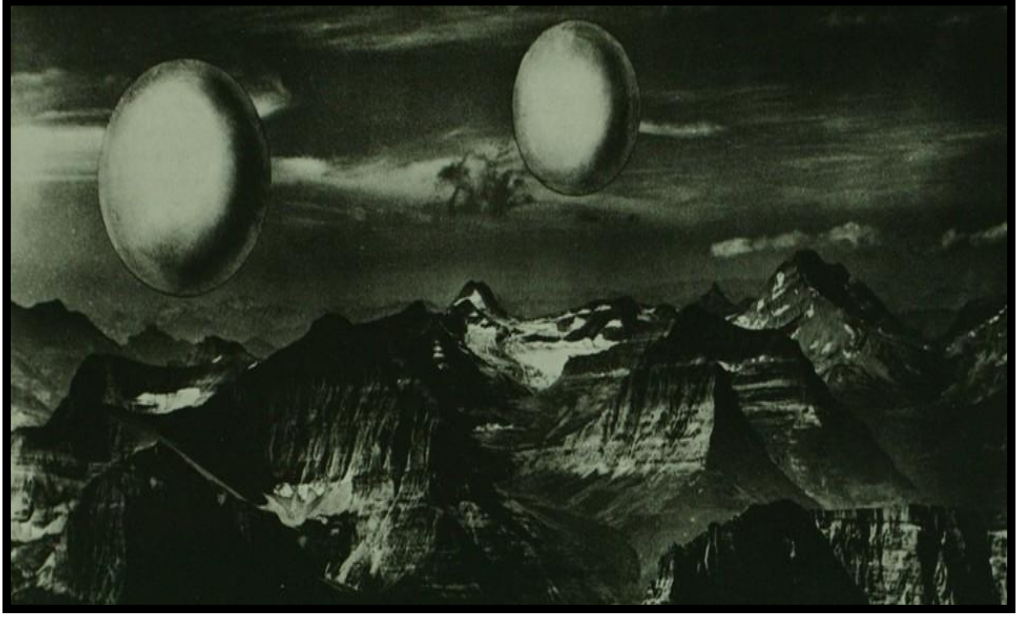




Ek Resim- 9: Gabriel Boullée'nin Fantastik kentleri



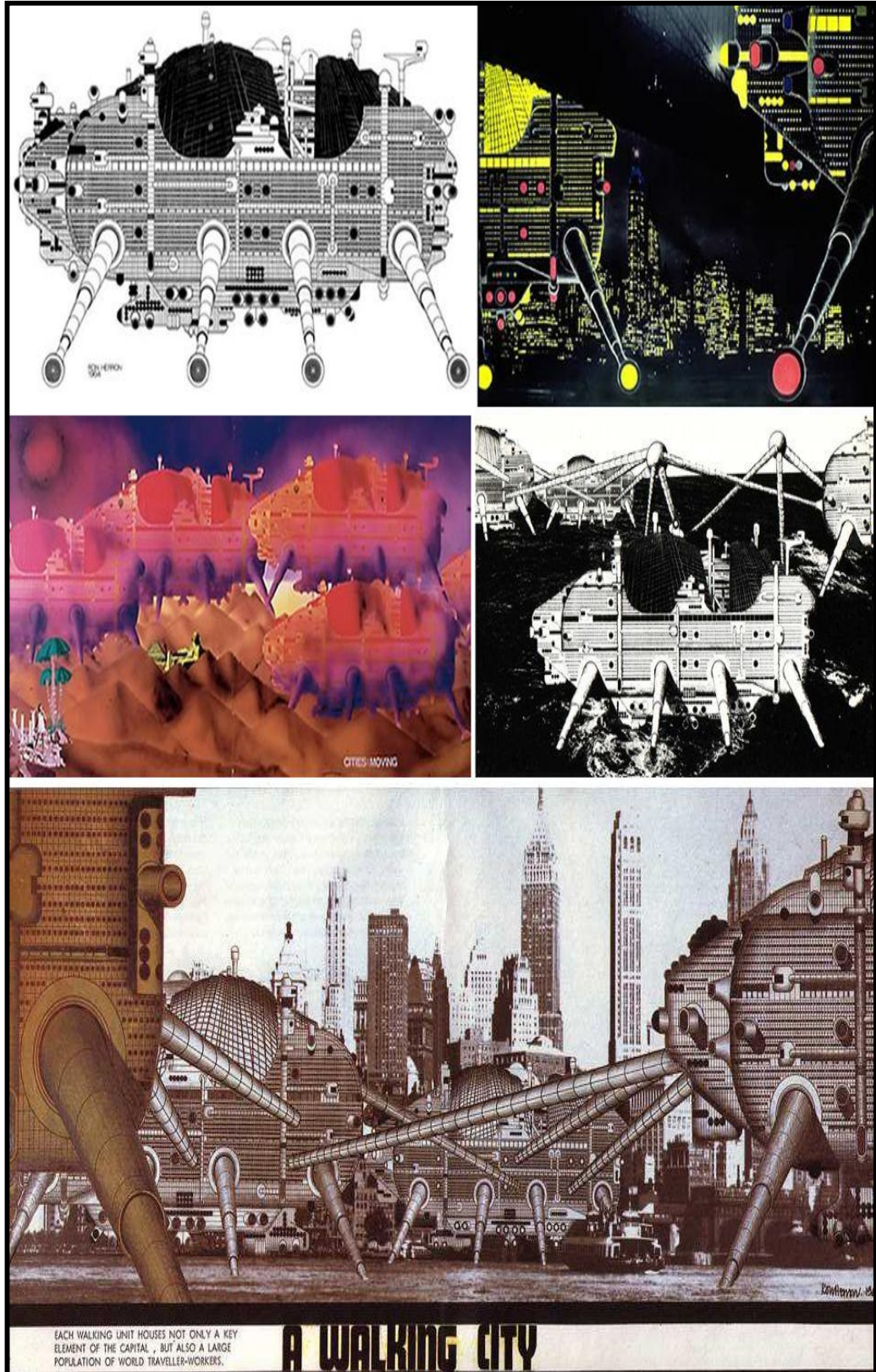
Ek Resim- 10: Edouard Toudou'nun Atomic ve küresel kenti



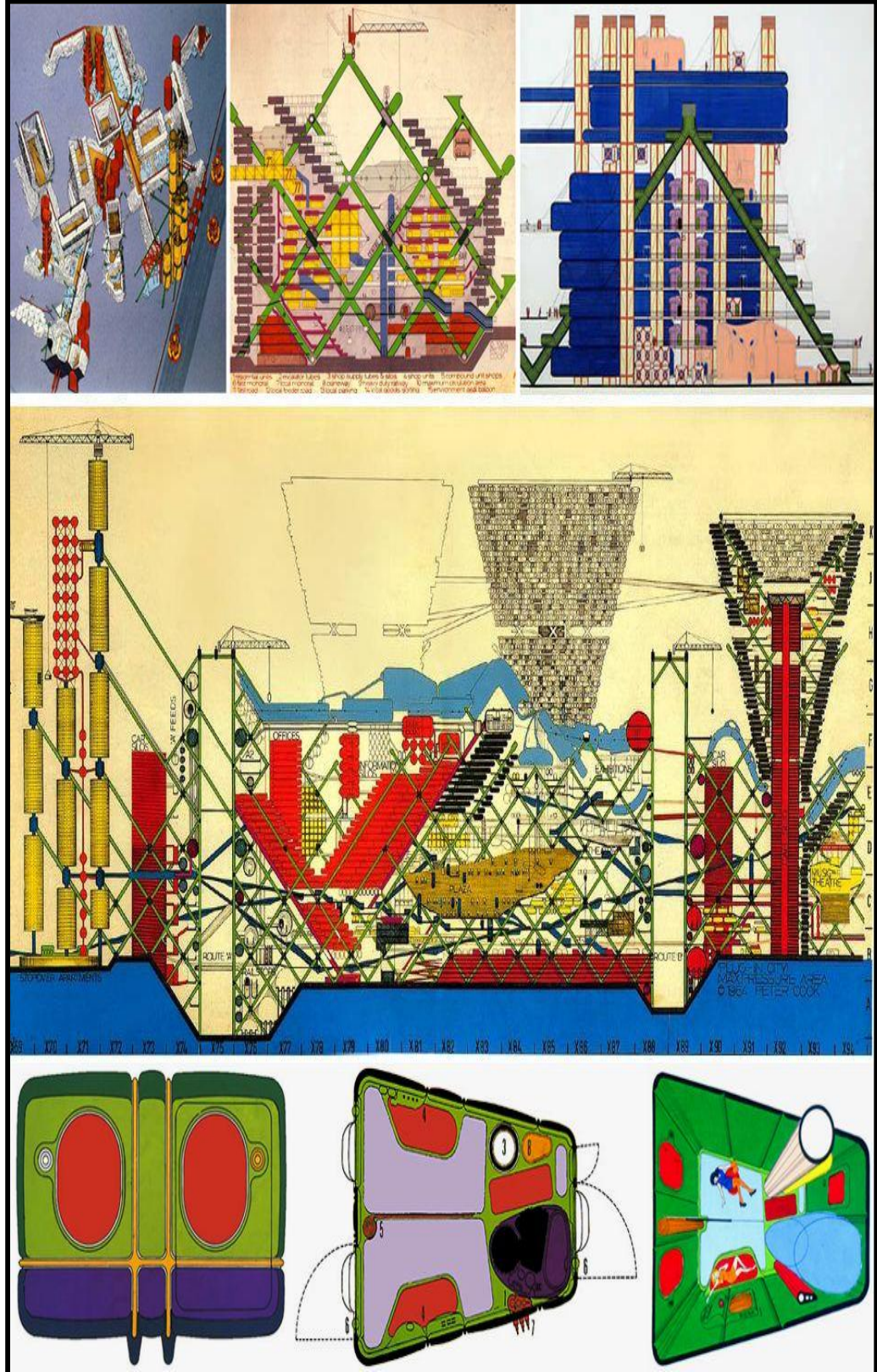
**EkResim- 7: Buckminster Fuller'in Cloud Nine tasarımı**



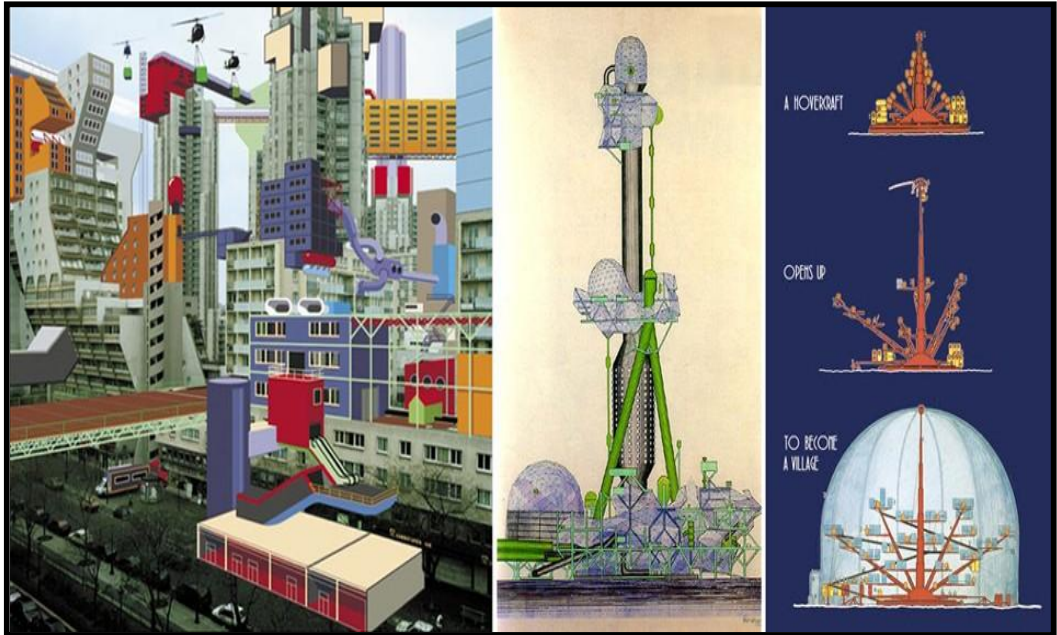
**EkResim- 6: Thomas Shannon'un Cam Kubbeleri**

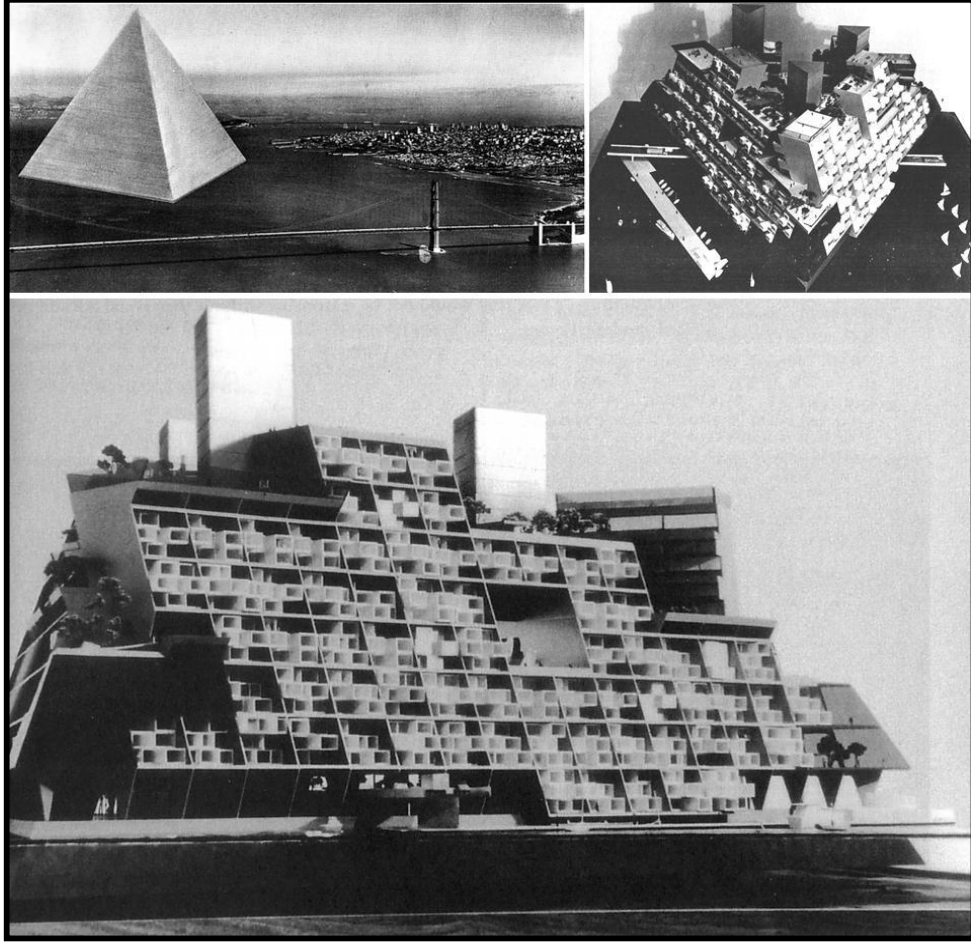


EkResim- 8: Ron Herron Yürüyen Şehirleri

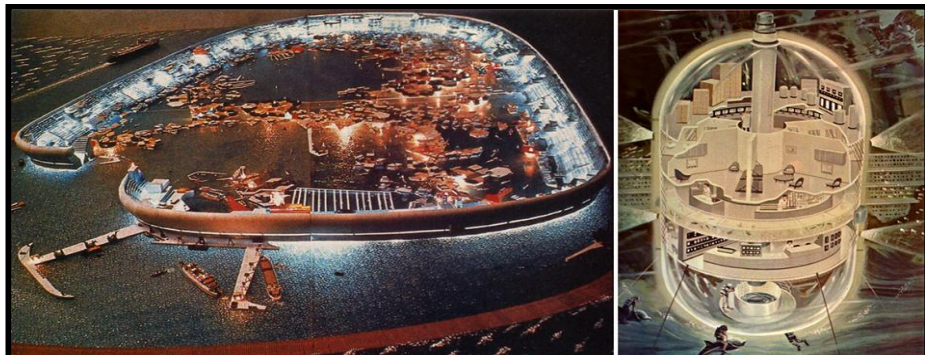


EkResim- 9: Peter Cook'un Plug in Şehri ve konutları

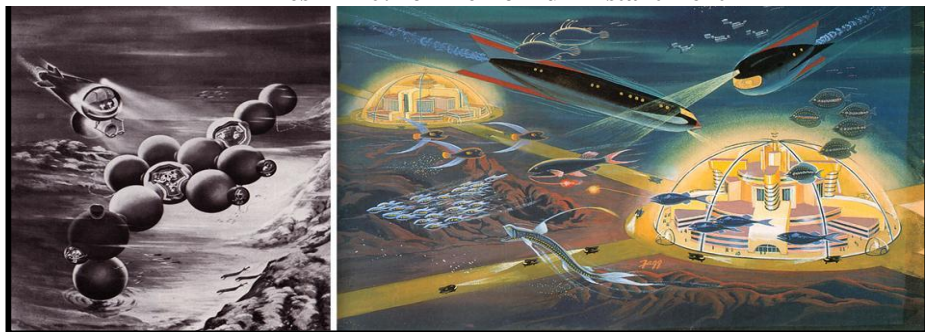




Ek Resim- 13: Tetra ve Triton Kenti



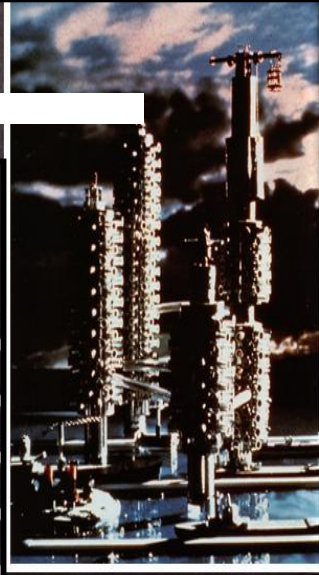
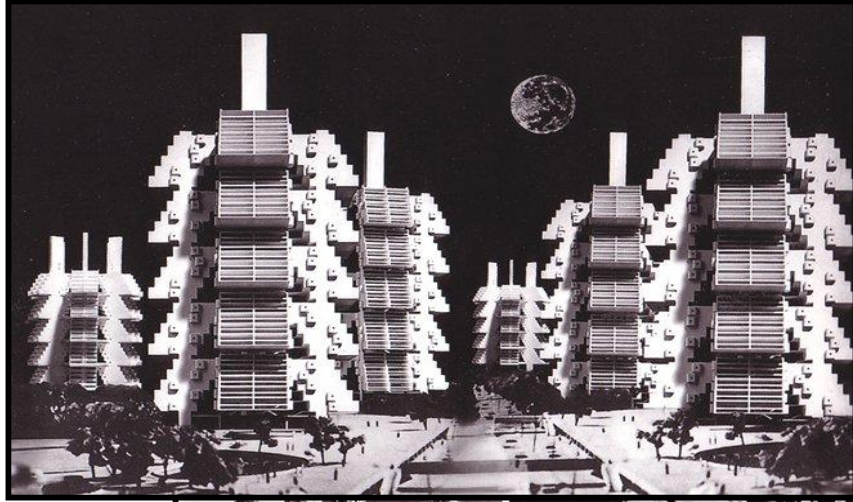
Ek Resim- 10:Ron Herron 'un Instant Kenti



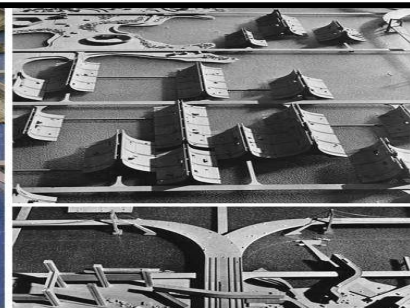
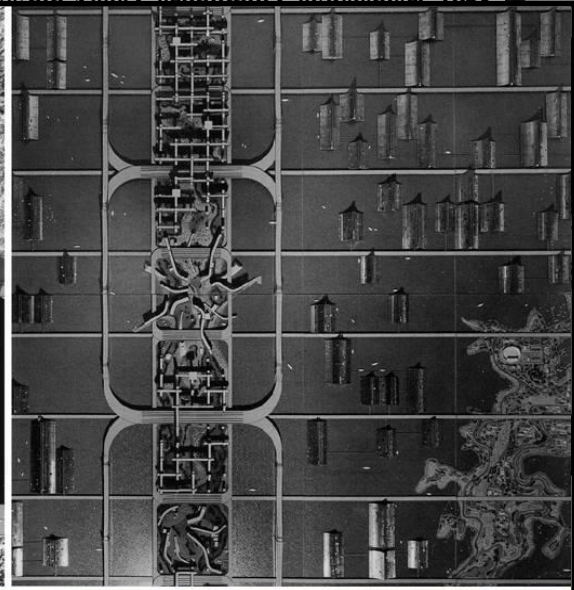
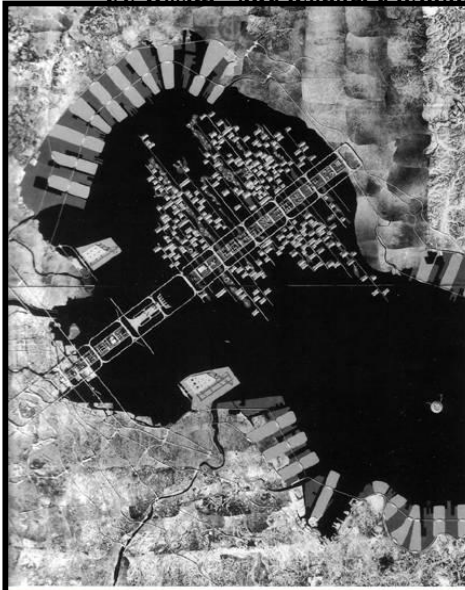
Ek Resim-18: General Elektriğin Tas



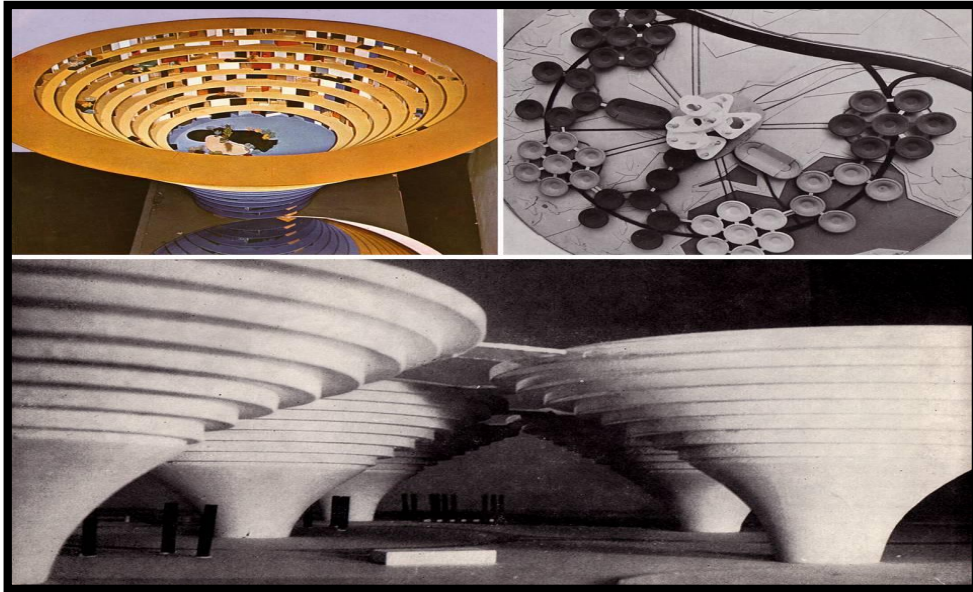
Ek Resim-19: Kiyonari Kikutake – Okyanus Kenti 1962



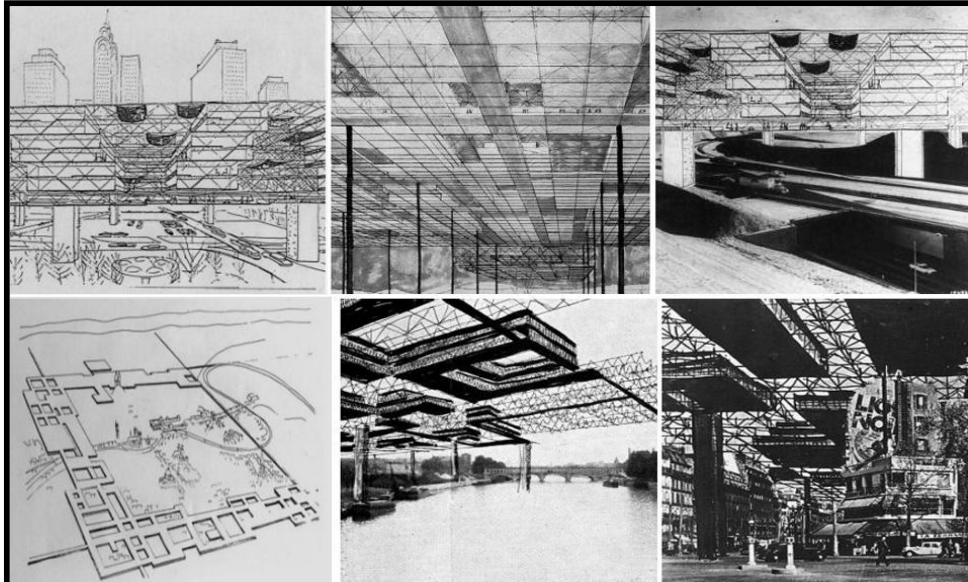
Ek Resim-20: Kiyonari Kikutake'nin Aşırı Güçlendirilmiş Çözümleri 1969



**Ek Resim -21: Kenzo Tange'nin Tokyo Projesindeki Köprü yerleşimler ve bağlantı yolları**

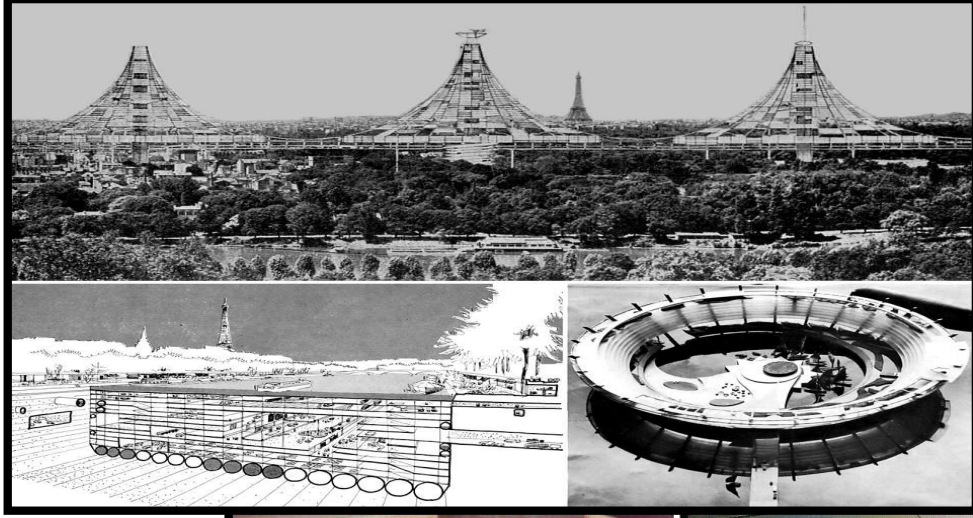


**EkResim -22: Walter Jonas'un Intrapolis (Huni Kenti) 1962**

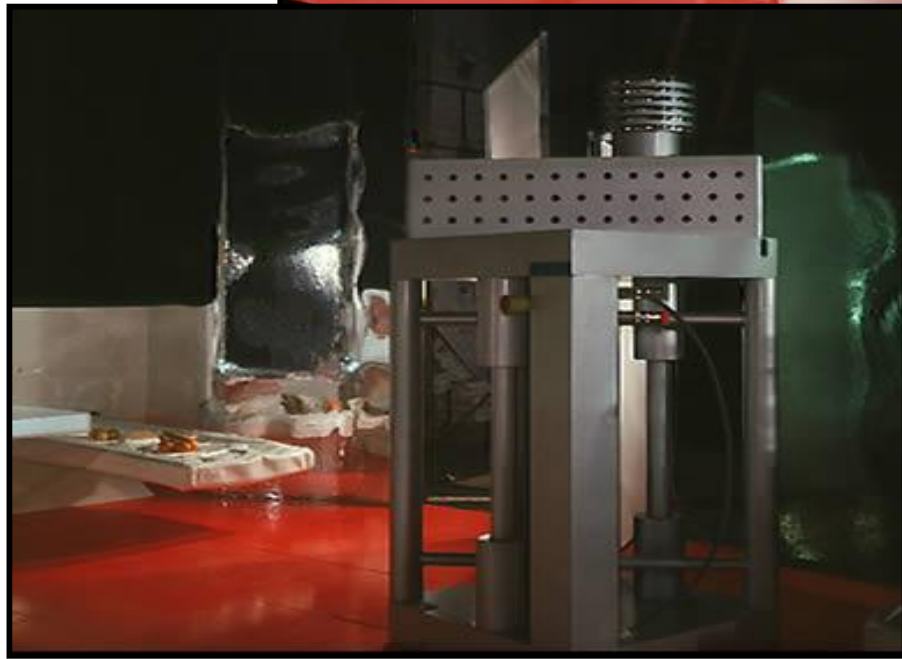




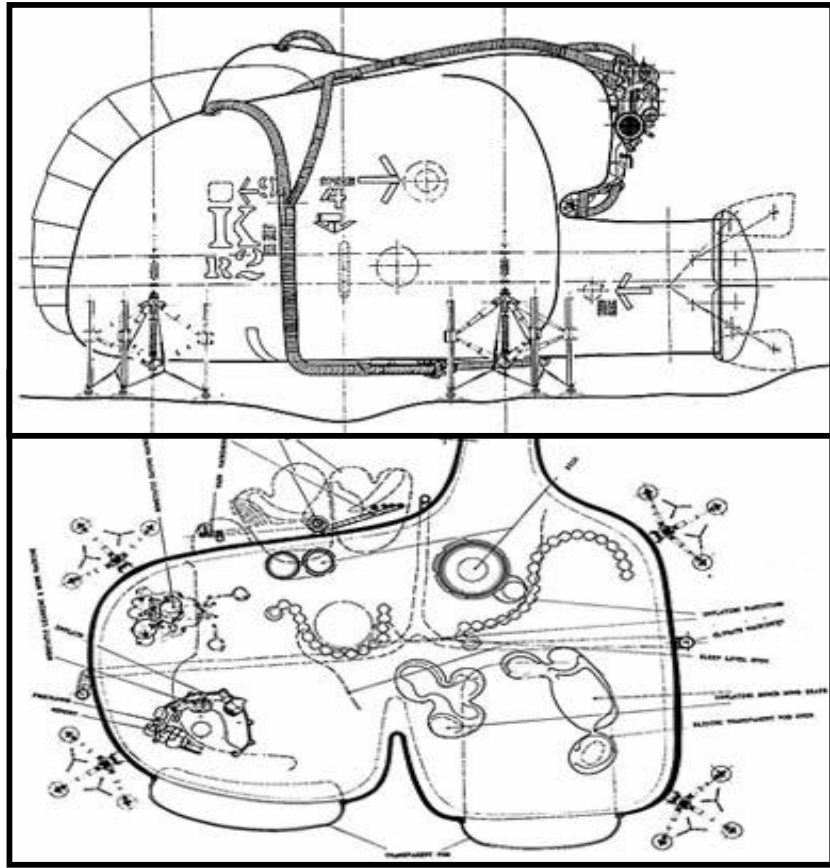
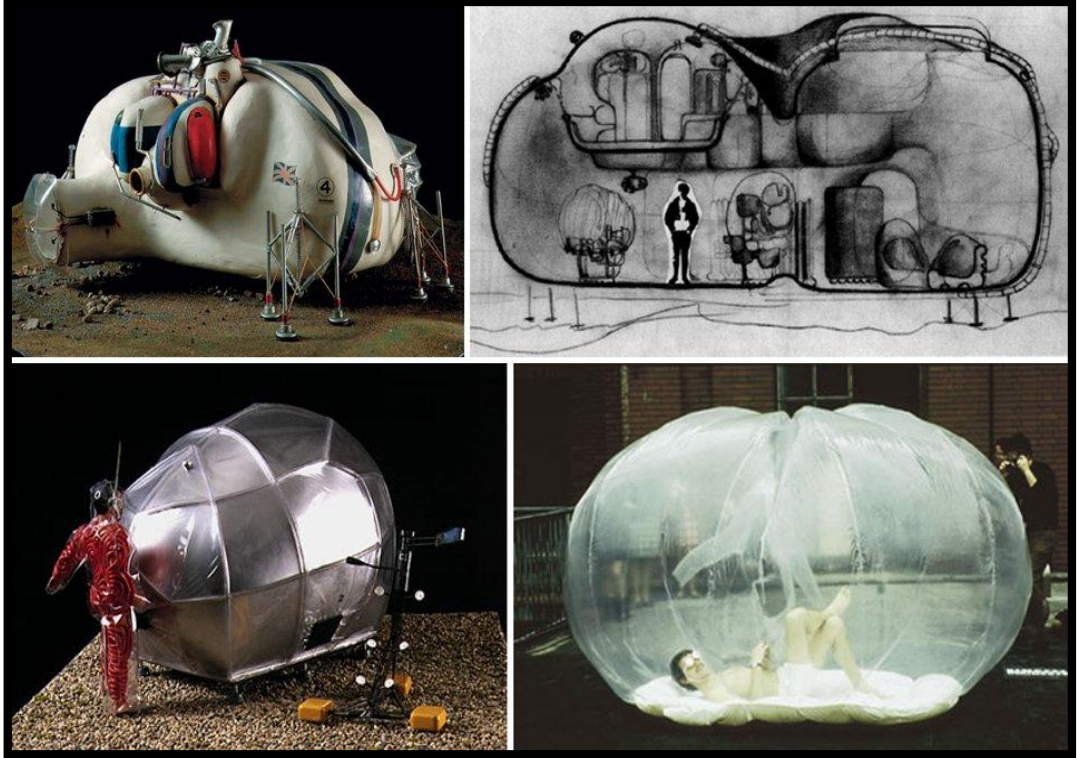
**Ek Resim-23: Yona Friedman Izgara Kentleri 1960**



**Ek Resim -24: Paul Maymont Şehir Tasarımları**



Ek Resim -25: Peter Cook tasarladığı 1990 Evi Kaynak: Amazing Science Stories Aralık 1960



**Ek Resim -26: Living Pod, David Greene 1965 (sol üst)**  
**Ek Resim -27: Cushicle- 4 saatlik yaşam döngüsü, Mike Webb (sağ üst)**  
**Ek Resim -28: Living Pod, kesit görünümüleri**  
**Kaynak: Amazing Science Stories Aralık 1968**

## **ÖZGEÇ MİŞ**

Elif Altın 1980 yılında babasının doğu hizmeti sebebiyle Adıyaman’da doğdu. 1998 yılında Özel Tercuman Lisesinden mezun oldu. 2004 yılında Beykent Üniversitesi Mühendislik Mimarlık Fakültesi İç Mimarlık Bölümünden mezun oldu.

Üniversitede iç mimarlık eğitimi alırken, Mode Mobilyada İç Mimar Mustafa Çakıroğlu ile iç mimarlık ve mobilya tasarımı üzerine çalışmalarda bulundu. Özellikle restoran – bar tasarımı ve ahşap detayları üzerine tecrübe kazandı.

Cerrahpaşa Tıp Fakültesinin C1-C2-C3 bloklarının güçlendirme ve yeniden yapılandırma projesinde Mim-Art Şirketi ile çalıştı. Pimodek Firmasında çalışırken fuar stant tasarımı, ev dekorasyonu , tekstil atölyesi ve ofis tasarımı üzerine projelerde yer aldı. Sistema Mutfak Firmasında, şirket profilleriyle tasarlanan mutfakları projelendirdi ve kişisel modüller (banyo kabinleri, ardiye dolapları, kapı, yatak ve oturma odası için çekmeceli yarım dolaplar vb.) tasarladı.