



**MİMARİ TASARLAMA
YAKLAŞIMI OLARAK
ANLATIYI ARAÇSALLAŞTIRMAK**

Doktora Tezi

Hakan KELEŞ

Eskişehir, 2019

**MİMARİ TASARLAMA
YAKLAŞIMI OLARAK
ANLATIYI ARAÇSALLAŞTIRMAK**

Hakan KELEŞ

DOKTORA TEZİ

**Mimarlık Anabilim Dalı
Danışman: Doç. Dr. Berna ÜSTÜN**

**Eskişehir
Eskişehir Teknik Üniversitesi
Fen Bilimleri Enstitüsü
Mayıs 2019**

JÜRİ VE ENSTİTÜ ONAYI

Hakan KELEŞ'in "Mimari Tasarlama Yaklaşımı Olarak Anlatıyı Araçsallaştırmak" başlıklı tezi 24/05/2019 tarihinde aşağıdaki jüri tarafından değerlendirilerek "Eskişehir Teknik Üniversitesi Lisansüstü Eğitim-Öğretim ve Sınav Yönetmeliği"nin ilgili maddeleri uyarınca, Mimarlık Anabilim dalında Doktora tezi olarak kabul edilmiştir.

<u>Jüri Üyeleri</u>	<u>Unvanı Adı Soyadı</u>	<u>İmza</u>
Üye (Tez Danışmanı)	: Doç. Dr. Berna Üstün
Üye	: Prof. Dr. Nuray Özaslan
Üye	: Prof. Dr. Ayşen Çelen Öztürk
Üye	: Doç. Dr. Deniz Dokgöz
Üye	: Dr. Öğr. Üyesi Çiğdem Taş Alicenap

Prof.Dr. Murat TANIŞLI
Fen Bilimleri Enstitüsü Müdürü

ÖZET

MİMARİ TASARLAMA YAKLAŞIMI OLARAK ANLATIYI ARAÇSALLAŞTIRMAK

Hakan KELEŞ

Mimarlık Anabilim Dalı

Eskişehir Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, Mayıs 2019

Danışman: Doç. Dr. Berna Üstün

Bu tez çalışması, anlatıyı kullanarak mimarlık öğrencilerine yönelik yeni bir mekansal düşünme ve mimari tasarım yaklaşımı önermektedir. Anlatının temelinde yer alan, zaman ve mekanın karakterin öyküsüne hizmet etmesi durumu bozularak, bu üçlü ilişki mekansal üretimi önceleyecek şekilde yeniden kurgulanmıştır. Alt bileşenler ve görselleştirme araçları aracılığıyla da mimari tasarlama eyleminin gerçekleşmesi sağlanmıştır. Tezin içeriğinde ilk olarak mimarlık eğitimindeki konvansiyonel tasarım yaklaşımları ve stüdyo kültürü üzerinde durulmuş ve tasarım sürecinde araçların ve temsiliyetin öneminden bahsedilmiştir. Devamında, anlatı ve mekan ilişkisi çift yönlü şekilde ele alınarak geniş bir teorik arkaplan oluşturulmuştur. Anlatıda mekan bölümünde, yazınsal ve görsel çok sayıda anlatı formundaki mekan temsilleri farklı örnekler üzerinden tartışılmıştır. Mekanda anlatı başlığı ise farklı tasarımcı ve kuramcılarının fiziksel mekandaki anlatı kavrayışlarını açıklamaktadır. Anlatıyı mimari tasarım için araçsallaştıran literatürdeki başka çalışmalardan da bahsedilerek, kurgulanan yaklaşım önerisi son bölümde ele alınmıştır. ESOGÜ Mimarlık birinci sınıf öğrencilerine yazınsal ve grafik anlatı aracılığıyla mekan tasarımı yaptırmayı amaçlayan “Anlatının Mekanı” uygulaması bu bölümde bütün bileşenleriyle açıklanmış ve gerçekleştirilen çalışmanın sonuç ürünleri üzerinden değerlendirmeler yapılmıştır. Önerilen mimari tasarlama yaklaşımın ileride nasıl geliştirileceğine dair veriler de bu çalışmalardan elde edilmiştir.

Anahtar Kelimeler: Mimari Tasarım, Mimarlık Eğitimi, Anlatı, Grafik Anlatı, Temsiliyet.

ABSTRACT

UTILIZING NARRATIVE AS AN ARCHITECTURAL DESIGN APPROACH

Hakan KELES

Department of Architecture

Eskisehir Technical University, Graduate School of Sciences, May 2019

Supervisor: Assoc. Prof. Dr. Berna Ustun

This thesis proposes a new spatial thinking and architectural design approach for architecture students, using narrative. The base of the narrative that time and space serve the storyline of the character is reconstructed in a way to prioritize spatial production. The sub-components of narrative and visualization tools are also the main instruments of this new architectural design method. The conventional design methods in architectural education and the correlation between design tools and representation are explained in the first part of the thesis. Then, the relationship between narrative and architecture is discussed mutually and a broad theoretical background is established. In the “space in narrative” chapter, the representations of architectural space in literary and visual narrative forms are explained through different examples. “Narrative in space” chapter discusses the conceptualizations of different designers and theorists about narrative in physical space. After mentioning about other studies in the literature that utilize narrative for architectural design, the proposed approach is discussed in the last section. “The Space of Narrative” exercise, which aims to make students design using literary and graphic narrative, is explained in this section and evaluations are made on the final products of the study. Data on how to develop the proposed approach in the future are also obtained from these products.

Keywords: Architectural Design, Architecture Education, Narrative, Graphical Narrative, Representation.

TEŐEKKÖR

Doktora tez alıŐmalarım boyunca bana fikir, ynlendirme, motivasyon ve enerji desteęini hi eksik etmeyen baŐta danıŐman hocam Do. Dr. Berna ÜSTÖN olmak üzere, sayın hocalarım Do. Dr. Deniz DOKGÖZ ve Dr. Öę. Üyesi iędem TAŐ ALİCENAP'a; sre boyunca kahrımı eken ve hep destek olan sevgili eŐim Burcu'ya; hem bu teze hem de hayatıma bir Őekilde katkısı olan tm hocalarım ve arkadaŐlarım; sevgili aileme ve bizimle olduęu iin kedimiz Midas'a teŐekkr ederim.

Hakan KELEŐ
Mayıs 2019

ETİK İLKE VE KURALLARA UYGUNLUK BEYANNAMESİ

Bu tezin bana ait, özgün bir çalışma olduğunu; çalışmamın hazırlık, veri toplama, analiz ve bilgilerin sunumu olmak üzere tüm aşamalarında bilimsel etik ilke ve kurallara uygun davrandığımı; bu çalışma kapsamında elde edilen tüm veri ve bilgiler için kaynak gösterdiğimi ve bu kaynaklara kaynakçada yer verdiğimi; bu çalışmanın Eskişehir Teknik Üniversitesi tarafından kullanılan “bilimsel intihal tespit programı”yla tarandığını ve hiçbir şekilde “intihal içermediğini” beyan ederim. Herhangi bir zamanda, çalışmamla ilgili yaptığım bu beyana aykırı bir durumun saptanması durumunda, ortaya çıkacak tüm ahlaki ve hukuki sonuçları kabul ettiğimi bildiririm.

Hakan KELEŞ

İÇİNDEKİLER

	<u>Sayfa</u>
BAŞLIK SAYFASI	i
JÜRİ VE ENSTİTÜ ONAYI.....	ii
ÖZET.....	iii
ABSTRACT.....	iv
TEŞEKKÜR	v
ETİK İLKE VE KURALLARA UYGUNLUK BEYANNAMESİ.....	vi
İÇİNDEKİLER	vii
TABLolar DİZİNİ.....	ix
ŞEKİLLER DİZİNİ.....	x
GÖRSELLER DİZİNİ.....	xii
1. GİRİŞ.....	1
1.1. Problem Tanımı.....	1
1.2. Amaçlar.....	3
1.3. Kapsam.....	4
1.4. Yöntem	5
2. MİMARLIK EĞİTİMİNDE PROJE TASARIMI	8
2.1. Mimari Tasarım Eğitiminde Tasarım Stüdyoları.....	9
2.2. Mimari Tasarım Süreci, Araçlar ve Temsiliyet	13
3. ANLATI VE MEKAN İLİŞKİSİ.....	19
3.1. Anlatıda Mekan.....	23
3.1.1. Yazınsal anlatı.....	23
3.1.2. Görsel Anlatı	26
3.1.2.1. <i>Durağan İmge</i>	27
3.1.2.2. <i>Hareketli İmge</i>	47
3.2. Mekanda Anlatı.....	65
3.3.1. Eisenstein'in mekansal sinematografi kavrayışı.....	65
3.3.2. Le Corbusier ve promenad mimarlığı	70
3.3.3. Tschumi ve olay mimarlığı.....	75
3.3.4. Gordon Cullen'in Serial Vision yaklaşımı.....	80
3.4. Mekan Tasarlama Aracı Olarak Anlatı: Farklı Yaklaşımlar.....	84

4. BİR YAKLAŞIM ÖNERİSİ.....	92
4.1. Kurgu ve İçerik	93
4.1.1. Fotoğraf	94
4.1.2. Çizim/Çizgi	96
4.1.3. Dijital araçlar	98
4.1.3.1. <i>Photoshop</i>	98
4.1.3.2. <i>Sketchup</i>	102
4.1.4. Grafik anlatı / zaman / mekan	103
4.1.4.1. Çerçeve	103
4.1.4.2. Sekans	106
4.1.4.3. Tema	109
4.2. Yerin Anlatısı Uygulaması	111
4.3. Anlatının Mekanı Uygulaması	119
4.3.1. Çalışma kurgusu ve tasarım problemi.....	119
4.3.2. Şablonlar ve örnek çalışma	122
4.3.3. Değerlendirme Yöntemi	129
4.3.3.1. <i>AB1 kodlu çalışmanın örnek çözümlenmesi</i>	130
4.3.3.2. <i>BT2 kodlu çalışmanın örnek çözümlenmesi</i>	140
4.4. Sonuç Ürünler ve Değerlendirmeler	142
4.4.1. Yazınsal anlatıdaki mekansal unsurların değerlendirilmesi	143
4.4.2. Görselleştirme araçlarının kullanımının değerlendirilmesi	146
4.4.3. Araçlar arasındaki bağıntıların değerlendirilmesi.....	150
5. SONUÇLAR	158
KAYNAKÇA	161
EKLER	
ÖZGEÇMİŞ	

TABLolar DİZİNİ

	<u>Sayfa</u>
Tablo 4.1. Temel Fotoğraf Konuları	94
Tablo 4.2. Öğrencilerin Fotoğraf Çalışmalarından Örnekler	95
Tablo 4.3. Çizim/Çizgi Konuları.....	96
Tablo 4.4. Öğrencilerin Çizim Çalışmalarından Örnekler.	97
Tablo 4.5. Öğrenci Fotomanipülasyon Çalışmalarından Örnekler.	99
Tablo 4.6. Fotokontür Uygulaması Tekniği.....	101
Tablo 4.7. Öğrencilerin Fotokontür Çalışmalarından Örnekler.	101
Tablo 4.8. Aynı Anlatının 3 Farklı Zamansallıkla Anlatılması (McCloud, 1993).....	108
Tablo 4.9. Mekanın Anlatısı Tasarım Problemleri.....	121

ŞEKİLLER DİZİNİ

	<u>Sayfa</u>
Şekil 1.1. Zamanın Tasarım Süreci, Gerçeklik ve Anlatıdaki Temsili.....	2
Şekil 1.2. Öneri Mekansal Düşünme Şeması	3
Şekil 1.3. Önerilen Yaklaşım Ait İlişki Şeması	7
Şekil 2.2. Tasarım Alanı ve Tasarım Bilgisi Boyutu (Kahvecioğlu, 2001).....	12
Şekil 2.3. Rasyonel, Doğrusal Bina Yapım Modeli (Vallero & Brasier, 2008).	14
Şekil 2.4. Tasarım Süreci Modeli (Eekels & Roozenburg, 1991).	15
Şekil 2.5. Markus ve Maver'in Tasarım Süreci Modeli (Markus, 1969; Maver, 1970).	15
Şekil 2.6. Tasarımcı, Araç ve Nesne Arasındaki İlişki (Atılğan, 2006).	18
Şekil 3.1. "Mood İndigo"dan Üretilen Mekan Haritası (Hacıömeroğlu, 2015).	26
Şekil 3.2. Akropol'ün Ardışık Deneyimlenmesi (Eisenstein, 1938).	69
Şekil 3.3. Eisenstein'in Akropol Eskizleri (Eisenstein, 1938).	70
Şekil 3.4. Villa Savoye'un Gezinti Rotası (Louw, 2016).	73
Şekil 3.5. "Pavillon des Temps Nouveaux" için Le Corbusier'in Yaptığı Eskiz.	75
Şekil 3.6. "Fireworks", Bernard Tschumi, 1974.....	77
Şekil 3.7. Parc de la Villette, Bernard Tschumi, 1982.	78
Şekil 3.8. Manhattan Transcripts, Bernard Tschumi, 1981.	80
Şekil 3.9. Serial Vision, Gordon Cullen, 1971.	82
Şekil 3.10. Serial Vision, William T. Carson, 2013.	83
Şekil 3.11. Westminster Regained, Gordon Cullen, 1949.	84
Şekil 3.12. Sinema ve Mimarlık Bileşenleri Analjisi (Douzjian, 2011).	86
Şekil 3.13. Geliştirilen Tasarım Yaklaşımının Diyagramı (Douzjian, 2011).	87
Şekil 3.14. Mekanın Anlatısının Alt Bileşenleri (Qadir, 2011).	87
Şekil 3.15. Atölye Sürecinin Aşamaları (Gerards & De Bleeckere, 2014).	90
Şekil 3.16. Jane Haslam Adlı Öğrencinin "Sense Lab" Önerisi. (Brandt, 2009).	91
Şekil 4.1. Bir Dönemlik Çalışmanın Zamansal Kurgusu.	93
Şekil 4.2. Grafik Anlatı ve Zaman/Mekan Diyagramları	109
Şekil 4.3. Grafik Romanlarda Mekan Temsilleri (Haqimi, 2015).....	110
Şekil 4.4. Grafik Anlatı ve Mekanın Anlatısı Kavramlarının Çakıştırılması.	111
Şekil 4.5. Yerin Anlatısı Üretim Diyagramı.....	112
Şekil 4.6. Yerin Anlatısı Şablonu.	113

Şekil 4.7. Şennur-Fatma-Ferdanur-Büşranur - Anlatı Şablonu.	116
Şekil 4.8. Şennur-Fatma-Ferdanur-Büşranur - Grafik Anlatı.....	116
Şekil 4.9. Ceren, Kerem, Rabia – Tren Garı - Anlatı Şablonu.	117
Şekil 4.10. Ceren, Kerem, Rabia – Tren Garı – Grafik Anlatı	117
Şekil 4.11. Aysel Çiçek - ETİ Müzesi - Anlatı Şablonu.....	118
Şekil 4.12. Aysel Çiçek - ETİ Müzesi - Grafik Anlatı.	118
Şekil 4.13. "Anlatının Mekanı" Uygulaması Düşünme Mekanığı.	120
Şekil 4.14. Örnek Çalışmanın Yazınsal Anlatı Şablonu.....	123
Şekil 4.15. Örnek Çalışmanın Zamansal/Mekansal Haritalama Şablonu.....	124
Şekil 4.16. Örnek Çalışmanın Grafik Anlatı Şablonu.	126
Şekil 4.17. Örnek Çalışmanın Grafik Anlatı Sayfalarının İlki.	127
Şekil 4.18. Anlatının Mekanı Çalışması Sunum Formatı.	128
Şekil 4.19. Genel Değerlendirme Şeması.....	130
Şekil 4.20. AB1 Kodlu Çalışma.	131
Şekil 4.21. AB1 Kodlu Çalışmanın Yazınsal Anlatı Şablonu.	132
Şekil 4.22. AB1 Kodlu Çalışmanın Metinsel Çözümlemesi.	132
Şekil 4.23. AB1 Kodlu Çalışmanın Görselleştirme Araçları Kullanım Tablosu.....	133
Şekil 4.24. Mekan ve Anlatı Araçları Arasındaki Bağıntı Şeması.	134
Şekil 4.25. AB1 Kodlu Çalışmanın Bağıntı Tablosu.....	138
Şekil 4.26. Çalışmaların Tekil Değerlendirme Tablosu.	139
Şekil 4.27. AB1 Kodlu Çalışmanın Değerlendirme Tablosu.	139
Şekil 4.28. BT2 Kodlu Çalışmanın Yazınsal ve Araçsal Çözümleme Tabloları.....	140
Şekil 4.29. BT2 Kodlu Çalışmanın Bağıntı Tabloları.	141
Şekil 4.30. Anlatının Mekanı Çalışması Bütüncül Değerlendirme Tablosu.	142

GÖRSELLER DİZİNİ

Görsel 3.1. Eşzamanlı ve Tek Sahne Anlatı Örnekleri (Petersen, 2011).	28
Görsel 3.2. Sinoptik ve Sürekli Anlatı Örnekleri (Petersen, 2011).....	29
Görsel 3.3. Aşamalı ve Panoromik Anlatı Örnekleri (Petersen, 2011).....	30
Görsel 3.4. Herakles'in Oniki Görevi, Döngüsel Anlatı (Petersen, 2011).....	31
Görsel 3.5. "Things Are Queer" Duane Michals, 1973.	31
Görsel 3.6. "A Harlot's Progress", William Hogarth, 1731.....	33
Görsel 3.7. "Brutus Calicot", Rodolphe Töpffer, 1846.....	34
Görsel 3.8. "Toepffer: Sinemanın Öncüsü", Le Corbusier, L'Esprit Nouveau, 1921... 34	
Görsel 3.9. "Madam Meyer'e Mektup", Le Corbusier, 1925.	35
Görsel 3.10. Toepffer, 1845 / Le Corbusier, 1954.	35
Görsel 3.11. L'Esprit Nouveau kapakları ve Tenten karakteri. (Lus Arana, 2013).....	36
Görsel 3.12. "De Tonelschuur Tiyatrosu", Joost Swarte ve Mecanoo, 1996.....	36
Görsel 3.13. Ted Benoit ve Jean Pierre Lyonet'in Çalışmaları.....	37
Görsel 3.14. Amazing Archigram ve Mystery in Space, 1964.	38
Görsel 3.15. "Yes is More", Bjarke Ingels, 2009.....	39
Görsel 3.16. "Citizens of No Place", Jimenez Lai, 2012.	40
Görsel 3.17. "Geteilter", Daniel Bosshart, 2013.	41
Görsel 3.18. "The Black Glacier", Fantastic Norway, 2007.	42
Görsel 3.19. "Little Nemo in Slumberland", Winsor McCay, 1905.	44
Görsel 3.20. "Gasoline Alley", Frank O. King, 1934.....	45
Görsel 3.21. "Building Stories", Chris Ware, 2008.	46
Görsel 3.22. "400 Tricks of Devil", George Melies, 1906.	49
Görsel 3.23. "Potemkin Zirhlısı", Sergei Eisenstein, 1925.	50
Görsel 3.24. "Metropolis", Fritz Lang, 1927.....	51
Görsel 3.25. "Mon Oncle", Jacques Tati, 1958.....	52
Görsel 3.26. "Dogville", Lars Von Trier, 2009.....	53
Görsel 3.27. "Kış Uykusu", Nuri Bilge Ceylan, 2016.....	54
Görsel 3.28. Home Alone (1990) filminin haritalaması (Interiors Magazine)	55
Görsel 3.29. Birdman (2014) filminin haritalaması (Interiors Magazine).....	55
Görsel 3.30. "The Big Bang Theory" Dizisindeki Mekanın Varsayımsal Planı (Lizzeralde, 2014).....	57

Görsel 3.31. "How I Met Your Mother" ve "Seinfeld" Dizilerine Ait Mekanların Varsayımsal Planları (Lizzeralde, 2014).	57
Görsel 3.32. The Incredibles (2004) Filmine Ait Konsept Çizimleri (Köymen, 2008).	59
Görsel 3.33. The Incredibles, Ailenin Yaşadığı Eve Ait Konsept Çizimleri (Köymen, 2008).	60
Görsel 3.34. "Les Triplettes de Belleville", Sylvain Chomet, 2003.	62
Görsel 3.35. "L'illusioniste", Syvlain Chomet, 2010.	63
Görsel 3.36. "Kötü Kedi Şerafettin", Mehmet Kurtuluş-Ayşe Ünal, 2016.	64
Görsel 3.37. Eisenstein'in "Alexandr Nevsky" Filminde Kullandığı Montaj Şablonu.	66
Görsel 3.38. Eisenstein'in "Glass House" Projesi için Yaptığı Eskizler. (Eisenstein, 1927)	68
Görsel 3.39. Le Corbusier, Sergei Eisenstein ve Andrei Burov, 1928.	71
Görsel 3.40. Parc de la Villette Projesindeki Follie'ler, Bernard Tschumi, 1982.	79
Görsel 4.1. "This One Summer" Grafik Romanından bir Çerçeve (Tamaki, 2014). ...	104
Görsel 4.2. "The Contact" Grafik Romanından bir Çerçeve (Maury & Robberecht, 2004)	105
Görsel 4.3. "Adam Clarks" Grafik Romanından Bir Sahne (Hautière & Lapone, 2014).	106
Görsel 4.4. "Swallow me Whole" Grafik Romanından bir Sekans (Powell, 2008).	107
Görsel 4.5. Grafik Romandaki Zaman Algısı (McCloud, 1993).	108

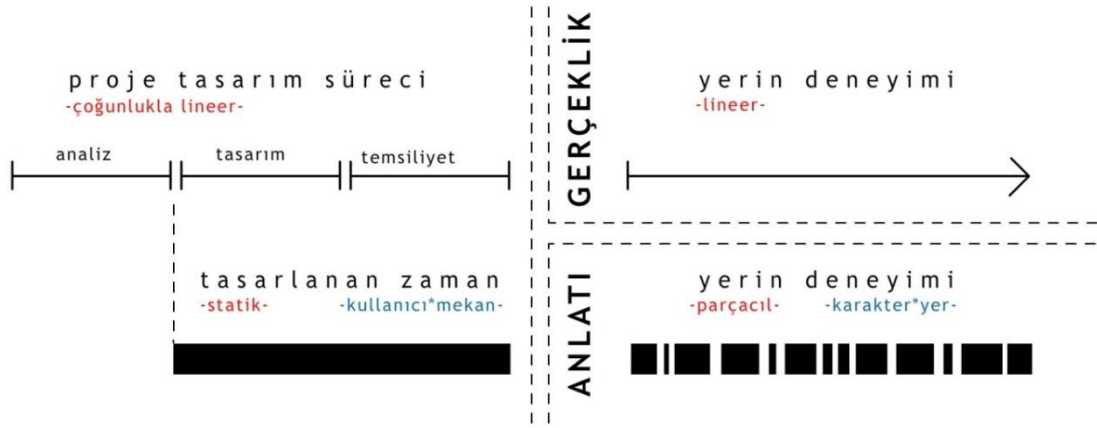
1. GİRİŞ

1.1. Problem Tanımı

Sanayi devrimi ve hemen arkasından gelen modernleşme hareketleri, özellikle de son 20 yılda yaşanan teknolojik gelişmeler, insanoğlunun dünya ve kendisiyle kurduğu ilişkiyi kökünden değiştirmiş; ekonomik, politik, sosyal ve kültürel yepyeni bir çerçeve oluşmasına neden olmuştur. Ulaşım ve iletişim alanındaki gelişmeler ve dijital kültürün yaygınlaşması ise algısal anlamda içinde yaşanan zamanın hızını arttırmıştır. Sürekli olarak artan, değişen, dönüşen bu akışkanlık, hayatın her alanına sirayet etmiş ve kapsadığı herşeyi ona adapte olmaya mecbur bırakmıştır.

Mimarlık okulları ve eğitimi ise, bu zamansallık içinde evrimini sürdürmeye devam etmektedir. İlk modernleşme hareketleriyle bir kurumsallığa kavuşmuşlar ve dijitalleşmeyle birlikte de devrimsel değişiklikler yaşamışlardır. Tasarım ve sunum araçlarının sayısallaşması yepyeni olanaklar doğurmuş, eğitimin kendisindeki bu değişimler kentlerde ve fiziksel çevrede de hızla görünür hale gelmiştir. Bu değişimin hızını kesmeden devam etmesi, farklı araçların mimarlık eğitimine başka nasıl katkılar yapabileceğine dair soruları arttırmaktadır.

Günümüzde disiplinlerarasılık kavramının giderek yaygınlaşması, mimari proje tasarımı ve eğitimini de dolaylı olarak etkilemektedir. Fakat bu nitelikte deneysel yaklaşımların sayısı henüz az olduğundan, okullardaki mimari proje süreçleri hala geleneksel yöntemlerle ilerlemektedir. Geleneksel mimari tasarım süreci, artık neredeyse katılaşmış bir lineer kurguya sahiptir. “Yeri anlama”, “tasarım” ve “sunum” olarak parçalanmış olan bu kurgu, kendi içlerinde alt süreçleri olsa da, ekseri bu kronolojide ilerlemektedir. Tasarım sürecinin bu lineerliği, ürüne ait tasarlanan zamanı da statikleştirmektedir. Tasarımcının ürünüyle kurduğu ilişki fiziksel unsurların organizasyonuna indirgendiğinden, mekanın asıl muhatabı olacak olan kullanıcı ve onun deneyimini büyük oranda rastlantısallaştıran bir durumdur. Tasarlanan mekandaki deneyim gerçekleştiğinde, kullanıcı onu zamansal bir lineerlikle algılayacak gibi görünse de; bütünde; anlar, süreler, durumlar vs. gibi daha alt parçaların toplamından oluşmaktadır. Dolayısıyla mekansal kareografinin zamansal parametrelerle eşgüdümlü düşünülmesi, mimari tasarım sürecinin gerekliliklerindedir denilebilir.

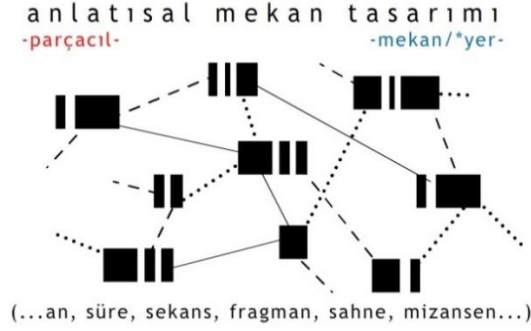


Şekil 0.1. Zamanın Tasarım Süreci, Gerçeklik ve Anlatıdaki Temsili

Anlatı (narrative), en eski insan üretimlerinden biridir ve farklı formlarda/farklı araçlarla gerçekleşir. Kabaca kurgusal veya kurgusal olmayan olaylar dizisini anlatma biçimi olarak tanımlanan anlatı; sözlü, yazılı, görsel gibi bir çok yöntemle icra edilir. Anlatının temel niteliklerinden biri merkezinde karakter olması ve onu –ve onun deneyimini- gerçek zamanın lineerliğinden koparıp başka bir gerçeklik düzleminde yeniden üretmesidir. Bu yeni gerçekliğin zamansal kurgusu, anlatının hangi yöntemle icra edildiğine göre çeşitlenebilir. Fragmanlar, sekanslar, anlar, süreçler, mizansenler anlatının içeriğine göre zamanın başka türlü yorumlanma biçimleridir. Hepsi mantıklı bir örüntüyle bir araya gelerek bütünü oluştururlar. Anlatıya gömülü zaman, karakter ve mekan arasındaki üçlü ilişki, yakalanmak istenen etkiye, anlama ve iletiye göre biçimlenir. Sözlü, yazınsal ve görsel anlatı formlarında mekan, bazen silik, bazen de çok baskın bir unsur olarak karşımıza çıkar. Anlatının niteliğine göre sıfırdan da tasarlanabilir, var olan bir mekanın tasvirleri ve temsilleri aracılığıyla yeniden de üretilebilir. Önemli olan, mekanın öyküye ve karaktere doğrudan hizmet etmesidir.

Anlatı, gerçekliğe ait olan karakter, zaman ve mekan kavramlarını eğretilererek yeniden üretirken; mimarlığın ve mimari tasarımın da temel öğeleri olan kullanıcı, mekan ve zaman; anlatsal olarak kurgulanırsa tasarımcı ve tasarım nesnesi arasındaki mesafe kısalmı? Anlatının zamanı yeniden düzenleyebilme potansiyeli, hem tasarım sürecinin zamanını, hem de tasarlanan mimari ürünün deneyimlenen zamanını yeniden üretebilir mi? Geleneksel ve dijital yöntemlerle üretilen farklı olasılıktaki zaman/mekanlar, başka şekillerde artiküle edilerek, yeni mekansal örüntüler elde edilebilir mi? Grafik anlatı üretiminde kullanılan araçlar ve mimari tasarım yapılırken kullanılan farklı araçlar bir araya getirilerek totalde yeni bir tür mekansal düşünme pratiği elde edilebilir mi?

Özellikle mimarlık eğitimine yeni başlamış ve konvansiyonel tasarım sürecini henüz deneyimlememiş olan öğrenciler için bu yaklaşım, ileride üretecekleri mimari projelerin mekansal niteliğine katkı koyabilir mi?



Şekil 0.2. Öneri Mekansal Düşünme Şeması

1.2. Amaçlar

Başka disiplinlerden faydalanırken, yeni araçlarla geleneksel yöntemleri bir araya getirerek mimarlık eğitiminin deneyliliğine katkı sağlamak bu çalışmanın temel amaçlarından biridir. Kurgulanacak bu yaklaşım, mevcut mimari eğitim programlarına bir koşul oluşturmamakta, ondan beslenerek açtığı nişte başka bir tartışma zemini kurmaya çalışmaktadır. Bu çalışma sonucunda, öğrencilerin mimari tasarımın konvansiyonel yöntemlerini sorgulaması ve kendi kimliklerini kurlarında katkı sağlaması da önemsenmektedir.

Mimarlığın doğası gereği temsiliyet araçlarıyla üretilmesi, tasarım öğrencilerinin mekan bilgisi ve bilincini artırmalarında ve bunu tasarımlarına yansıtılmalarında eksik noktalar oluşmasına neden olmaktadır. Tasarımcıyla tahayyül ettiği mekan arasında, tasarladığı mekanı temsil eden sunum araçları bulunduğundan, bu ilişki mesafelidir denilebilir. Deneyimlenen mekanın (yer) niteliklerini ve olasılıklarını, kullanıcı (karakter) gözünden tahayyül ederek üretmeye çalışmak ve bunu anlamlı bir örüntü içerisinde yapmak, tasarımcının mekanla kuracağı ilişkinin ve farkındalığının güçlenmesini sağlayacaktır.

Önerilecek çalışmanın en önemli amaçlarından biri mekan düşüncesini geliştirmek ve başka türlü tasarlama yaklaşımlarına ön ayak olabilmektir. Görsel anlatıların zaman/mekan/karakter parametrelerini parçalayıp yeniden üreterek, merkeze

mekan üretimini almak, öğrencilerin mimarlığı ve mekanı yüksek bir farkındalıkla algılamalarını sağlayacaktır. İletişim ve teknolojinin bu kadar geliştiği ve görsel anlatı işleyen medyumların sayısının her geçen gün arttığı bir zamanda; öğrencilerin aktif bir göz geliştirmesi ve mekan kavramını içselleştirmelerine katkı konacaktır.

Bu yöntem, aynı zamanda bir kollektif üretim potansiyeli de taşımaktadır. Ders boyunca bireysel ve grup halinde ödev yapacak olan öğrenciler; nihai projeyi ikişerli gruplar halinde üretecekler ve anlatının temel kavramlarından olan “çatışma”yı bir ölçüde deneyimlemiş olacaklardır. Tasarlanacak mekanı kullanacağı varsayılan birden fazla karakter olacağından ve bu karakterlerin etkileşimlerini de tartışmaları gerektiğinden, bu durum doğrudan mekansal organizasyona yansiyebilecektir.

Görsel anlatılar kurgulanırken/sunulurken kullanılan araçlarla, mimari tasarım yapılırken/sunulurken kullanılan araçlar bu çalışmanın en önemli bileşenlerinden biridir. Hem geleneksel, hem dijital olan bu araçlar düşünme sisteminin büyük ölçüde belirleyicisidir. Bir üretici, üretim yapacağı araçların potansiyellerini ne kadar iyi kavrarsa, o alandaki üretimi o derece nitelikli olacaktır. Bu çalışma, hem geleneksel/dijital araçların kullanım potansiyellerini ortaya çıkaracak, hem de tasarımcıların bu araçlarla yeni ilişkiler kurmasına ön ayak olacaktır. Aynı zamanda, yerleşik bir algı olan, dijital araçların yalnızca temsil aşamasında kullanılmasını da kırarak, aynı anda bütün potansiyellerin hesaplanarak farklı ortamlarda üretildiği holistik bir algılayışın peşine düşecektir.

Mekanın algılanması ve üretilmesindeki temel parametre olan “zaman”, deforme edilebilir, yeniden üretilebilir bir mefhum olarak algılandığında, onun katı lineerliği esnemeye başlayacak, dolayısıyla tasarımcıların mekanı da çok yönlü okuyabilmeleri mümkün olacaktır. Kendi gündelik hayatını “Narrative Identity” kavramıyla bir anlatı olarak algılamaya başlayacak olan öğrencilerin mekanla kurdukları ilişkide farkındalıkları artmış olacaktır. Mekanın yalnızca fiziksel ve geometrik çevreleyicilerden oluşmadığını, her “yer” ve “an” ın arkasında bir çok anlam barındırdığını görecektir, bu farkındalık bir refleks gibi kendi tasarımlarında sorgulayacakları bir şey haline gelecektir.

1.3. Kapsam

Yapılan literatür araştırmasında daha önce anlatı ve mekan tasarımı ilişkisine yönelik yapılan çalışmalar temel alınarak, yeni bir yaklaşım geliştirilmeye çalışılacaktır. Anlatı

ve mekan ilişkisine dair yazılan kitap ve makaleler, çoğunlukla örnek okumaları üzerinden gelişmiştir. Bulunan iki tez ve bazı makalelerde ise, anlatı araçsallaştırılarak mekan tasarımı geliştirilmeye çalışılmıştır. Bu örneklerden, “3.3. Mekan Tasarım Aracı Olarak Anlatı: Farklı Yaklaşımlar” başlığında bahsedilmiştir.

Her çalışma sınırlı bir teorik arkaplan üzerine bir yaklaşım önerisi geliştirmiştir. Fakat bunlar içinde, tasarım araçlarını ve medyaları merkeze alan ve meseleye geniş yaklaşan bir çalışmayla karşılaşılmamıştır. Bu çalışmanın farkı, bu araçların potansiyelleri üzerinden, anlatı kavramını anlama ve basit anlatı üretiminden başlayarak, karmaşığa doğru ilerleyen bir kronoloji izlemek olacaktır.

Çalışma mimarlık 1. Sınıf öğrencilerine uygulanacaktır. Ortaöğretimden yeni çıkmış, mimarlık ve tasarımla ilgili henüz çok fazla yargısı oluşmamış öğrencilerden oluşan bu çalışma grubu, zihinlerin açılabilmesi için en ideal seviye gibi görünmektedir. Öğrenciler sunum, seminer ve uygulamalar aracılığıyla anlatı ve mekan ilişkisi üzerine düşünmeye zorlanacak ve en sonunda “Anlatının Mekanı” çalışmasıyla bir mimari tasarım uygulaması gerçekleştireceklerdir.

Öğrencilere; fotoğraf, çizim, fotomanipülasyon ve 3 boyutlu tasarım araçları giriş seviyesinde anlatılıp, küçük uygulamalarla pekiştirmeler yapılacak; bunun yanında anlatıda mekan / mekanda anlatı ikiliği ve ilişkisi çok sayıda görsel ve örnekle aktarılacaktır. Dönem boyunca farklı anlatı formlarındaki (edebiyat, sinema, tiyatro vs) mekan ve zaman algısı tartışılacaksa da final ödevinin tasarlanması grafik anlatı aracılığıyla yapılacaktır. Bunun için grafik anlatı araçları üzerinde daha fazla durulacak ve öğrencilere dijital olarak dağıtılacak grafik roman örnekleri üzerinden mekansal analiz sunumu yapmaları beklenecektir. Kurgulanan dönem sonu projesinde, bu içeriklerin ve araçların hepsinin bütün halinde tartışılması ve yeniden üretilmesi beklenecektir.

1.4. Yöntem

Önerilecek mimari tasarım yönteminin ölçülebilir ve çıktılarının hesaplanabilir olması için, anlatı ve mimari tasarıma ait alt parametrelerin en baştan belirlenmesi ve sistematik bir kurguyla ilişkilendirilmeleri gerekmektedir. Bunların yanında süreç boyunca hangi araçların ne ölçüde ve hangi aşamada kullanılacağı da belirlenmiş olmalıdır. Buna göre, kurgulanan yaklaşım ve dönem sonunda verilerin ölçüleceği ödev olan “Anlatının Mekanı” çalışması arasında grift bir ilişki kurulmuş, üretilen anlatı ve

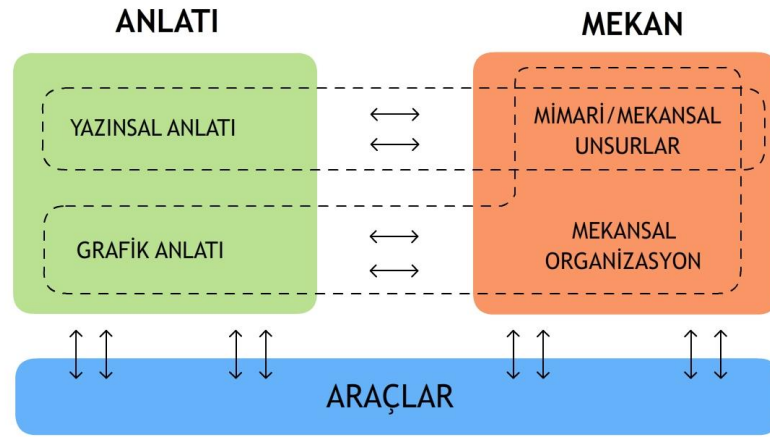
mekansal organizasyon arasındaki korelasyon ölçülebilir hale getirilmiştir. Toplamda, verilen 5 farklı tasarım problemine ait 3'er ödev değerlendirilerek, 15 tane ödevin çözümlenmesinden oluşan bir tablo elde edilmiştir. Her ödevin değerlendirilmesi 3 alt aşamada gerçekleştirilmiş; anlatı, mekan ve araçların arasındaki ilişkisellik her bir aşamada detaylı şekilde ölçülmüştür.

1. Bütün döneme yayılacak bir şekilde; fotoğraf, çizim, dijital manipülasyon ve 3 boyutlu modelleme araçlarının temel bileşenleri öğrencilere sunumla anlatılmış ve her birinden uygulamalar yapıp kritik edilmiştir. Her bir araca ait bileşenlerin (fotoğraf: kadraj, kompozisyon, ışık vs; çizim: çizgi kalınlığı, doku, renk vs) varlığı ve yokluğunda oluşan nitelik farkları üzerinde ısrarla durulmuş ve öğrencilerin bu bileşenleri kanıksamalarına çalışılmıştır. Dönem sonunda yapılan ödevlerin değerlendirilmesindeyse, hangi ödevde bu araçların alt bileşenlerinin ne ölçüde kullanıldığı tespit edilmiş ve araçların ödevin niteliğine katkısı karşılaştırılmalı olarak okunur hale getirilmiştir.

2. Anlatı çatısı altındaki yazınsal anlatı (dil); forma ait mimari ve mekansal unsurlarla ilişkilendirilmiştir. Öğrencinin; bağlamsal, programatik, morfolojik, büyüklük ve atmosferik hangi kararları aldığı ve bunu hangi dilsel tasvirlerle temsil ettiği tespit edilerek tabloluşturulmuştur. Tasarımı oluşturan mimari ve mekansal unsurların hangi kategoride olduğu, bütün ödevler değerlendirildiğinde çoğul bir okumaya imkan tanımıştır.

3. Bu aşama, tezin çekirdeğini oluşturmaktadır. "Anlatının Mekanı" başlığıyla da anlatılmaya çalışılan, mimari ve mekansal organizasyonun anlatıdan türemesi; mekan düşüncesini grafik anlatıya ait kavram, araç ve parametrelerle oluşturma çabası, bu aşamada ölçülecektir. Bunun için mevcut araştırma yöntemlerinden referansla, hibrit bir ölçme şeması geliştirilmeye çalışılmıştır. Creswell, korelasyon (bağıntı) tasarımını, iki veya daha fazla değişken veya puan seti arasındaki dereceyi veya ilişkiyi tanımlamak ve ölçmek için kullanılan bir yöntem olarak tanımlar (Creswell, 2012). Deneysel bir yöntem olarak literatürde kabul gören bu uygulama, daha çok sayısal ve istatistikî araştırmalarda kullanılmaktadır. Bu çalışma özelindeyse, anlatı, mimari tasarım ve görselleştirme araçlarına ait alt unsurlar arasındaki ilişkiselliğin araştırılmasında kullanılacak şekilde daraltılmıştır. Çok sayıda alt unsur arasında kurulan ikili bağıntılara değer ataması ise,

Elif Elvan Özdemir'in "Mimarlık Eğitiminde Tasarım Sürecinin Geliştirilmesi Yönünde Bir Yöntem Arayışı" başlıklı doktora tezinde kullandığı yonteme benzer olarak kurgulanmıştır. O'Neill ve Shallcross'un "Beş Aşamalı Duyarlıklı Düşünce Modeli" yaklaşımını altlık olarak kullanan Özdemir, öğrencilerin çalışmalarına bu beş aşama için ayrı bir değerlendirme sistemi kurmuştur. Her bir aşama için, "mükemmel, iyi, orta ve geliştirilmeli" olarak dörde ayırdığı değerlendirme anahtarında, hangi öğrencinin hangi değeri neden aldığını detaylı bir şekilde anlatarak, pragmatik bir sistem kurabilmiştir (Özdemir, Mimarlık Eğitiminde Tasarım Sürecinin Geliştirilmesi Yönünde Bir Yöntem Arayışı. Yayınlanmamış Doktora Tezi, 2013). Bu çalışma özelinde ise; anlatı ve mekan araçlarına ait iki ayrı değişken arasındaki bağıntının yalnızca varlığı ve yokluğu sorgulanacaktır. Öğrencilerin yaptığı her çalışma bu bağıntıların sorgulandığı tablolarda çözümlenmiş ve iki alana ait parametrelerin ilişkili olup olmadığı detaylı bir şekilde görselleştirilmiştir. Belirlenen bu 9 bağıntı türü, her bir ödevin kendi tablosunda grafik olarak temsil edilmiştir.



Şekil 0.3. Önerilen Yaklaşım Ait İlişki Şeması

Bu üç aşamanın her bir ödev için ayrı ayrı değerlendirilip bütüncül bir tabloyla dönüştürülmesi, çalışmanın içerdiği bütün parametreleri barındıracağından, çok sayıda farklı okumaya imkan tanıyacak ve kurgulanan yaklaşımın ne ölçüde işler durumda olduğunu ortaya koyacaktır. Yaklaşımın alt mekanizmalarından hangilerinin doğru çalıştığı, hangilerinin daha ön plana çıkarılması gerektiği gibi tespitler, bu bütüncül tablonun okunmasıyla net bir şekilde elde edilecektir. Elde edilen bütün veriler,

çalışmanın ileri aşamalarda nasıl geliştirilebileceğine dair bir altlık olarak kullanılabilir.

2. MİMARLIK EĞİTİMİNDE PROJE TASARIMI

Mimari proje tasarımı, çok yönlü, çok parametrelili ve çok katmanlı bir süreçtir. Verili bir tasarım problemine uygun mekansal organizasyonlar üretmek ve bunu temsil aracılığıyla alıcıya ulaştırmak, mimarlık mesleğinin en temel görev tanımıdır denilebilir. Mimari tasarım tanımlanırken, çoklukla tasarlanan ürünün kendisi ve temsil nesnesinin ayırımına vurgu yapılmıştır. Bucciarelli, Goldschmidt ve Schön, mimari tasarımı “yapmanın özel bir şekli olarak, bir şeyin üretilmesi için bir temsil üretilmesi” olarak tanımlamıştır (Bucciarelli, Goldschmidt, & Schön, 1987). Mitchell ise mimari tasarımı, özelde yüksek seviyede karmaşık ilişkiler ve kısmen ani ilhamlar ve çoğunlukla deneme yanılmalar ile ilerleyen bir süreç olarak tanımlar (Mitchell, 1999).

Perez-Gomez ve Pelletier’e göre mimarlık, “dünyanın rahat ve pratik bir barınak olarak düzenlenmesinden öte, bakış olarak, söylev ve şiirin anlattığı içeriklik ve müziğin ilettiği ölçülemez uyuma benzer bir insanlık halinin derinliğini yansıtan fiziksel ve biçimsel düzenin oluşturulması”dır (Pérez-Gómez & Pelletier, 1997). Bu anlamda, mimari tasarım yalnızca yapı üretmekle sınırlı olmayan bir alandır denilebilir. Mimarlığın, çoğu zaman sınırları bulanık, çözümleri farklı disiplinler içinde bulunan, çok sayıda konuyu ilgilendiren sorunlar ile baş etmek zorunda olması; mimarların da geniş ve disiplinler arası bir çerçevede yeterliliklere sahip olmasını gerektirmektedir (Foque, 2009). Mimari tasarım öteki disiplinlerden farklı olarak bilim, sanat, matematik, teknoloji, felsefe, kuram, tarih gibi çeşitli alanlardaki bilgilerin aynı düzeyde eritilmesi yeteneğini gerektirir. Tasarlama bilgisi geniş kapsamlı fazla belirgin olmayan, tanımlanması, anlaşılması, sınıflandırılması ve biçimlendirilmesi güç bir bilgidir (Ayıran, 1995). Bugünkü anlamıyla mimarın kim, mimarlığın sınırlarının ne olduğu oldukça geniş bir tartışma zemini. Aydın, günümüzde mimari tasarımın disiplinler-arası ve disiplinler-ötesi bir pratiğe dönüşmesi dolayısıyla, tasarımda işlevin ötesine geçen programlama ihtiyacını, mimarlığı anlama süreci olarak ele almaktadır (Aydın, 2014). Her geçen gün büyüyen, gelişen ve dönüşen bir bilgi alanı olarak mimarlık ve mimari proje tasarımı; bu tez kapsamında öncelikle mimari tasarım stüdyoları üzerinden ele

alınacak, daha sonra mimari tasarım süreci ve alt bileşenleri tartışılarak önerilen tasarım yaklaşımının nasıl bir bağlama oturtulduğu detaylandırılacaktır.

2.1. Mimari Tasarım Eğitiminde Tasarım Stüdyoları

Hemen her mimarın mimari tasarım süreciyle ilişkisi mimarlık okullarında başlar. Mimari tasarım eğitimi, öğrencilerin çevrelerini düzenlerken ve bina tasarlarırken daha iyi, yetenekli ve yaratıcı olmalarını sağlamayı amaçlar (Roberts, 2006). Genelde mimari tasarım eğitimi ve özelde tasarım stüdyoları, entegre öğrenme için bir model olarak büyük potansiyele sahiptir. Siddiqi, bu süreci “mimari bilgiye ait birçok unsurun, olasılığın ve kısıtlamasının bütünleştiği bir düşünme biçimi” olarak tanımlar. Ona göre, tasarım stüdyoları mimari eğitimin birçok unsurunu aşamalı olarak bir araya getiren bağlayıcı bir doku ürettiği için önemlidir (Siddiqi, 2002).

Mimarlık eğitimi, özünde mimarlık yapma eylemini öğretmeyi amaçladığından, tasarım stüdyoları bu eğitimin en önemli parçasıdır. Tasarım öğrencileri geleneksel olarak “yaparken öğrenme” üzerine temellenmiş kendine özgü bir eğitim alırlar. Zamanlarının çoğunu spesifik olarak tanımlanmış bir tasarım problemini temel alan proje çalışmalarına harcarlar. Stüdyo deneyimleri de genellikle, öğrencilerin geliştirdikleri önerilerin proje yürütücüsü ile karşılıklı fikir alış verişine üzerine temellenmektedir (Kahvecioğlu, 2001). Tasarım stüdyosu kavramının bugünkü halini alması, Uluoğlu’na göre mimarlığın eğitimindeki üçüncü dönem olarak kabul görmektedir. Başlangıçta bir usta denetiminde yetişen mimar; devamında sanat veya mühendislik okullarına bağlı verilen eğitimle mesleğini öğrenirken, tasarım stüdyosu modeli bugün hala geçerliliğini koruyan son aşamadır (Uluoğlu, 1990). Mimar, bugünkü anlamda stüdyo eğitiminin temelini atıldığı ilk kurum olan Ecole des Beaux-art, MIT ve Bauhaus gibi kurumlar aracılığıyla “profesyonel” kimliğini almaya başlamıştır (Kahvecioğlu, 2001).

Uzun yıllardır mimari tasarım eğitiminde stüdyo ortamları önemli bir yere sahiptir. Yapma ile öğrenme ilkesini içeren eğitim psikolojisini temel alan mimari tasarım eğitiminde stüdyolar; tasarım eğitimi için ortak bir alan olarak üretilmiştir (Önal, 2010). Sıradan bir sınıfta işlenen ders saati bitiminde o mekanın kullanımı da sona ererken tasarım stüdyolarında mekan kullanımı daha geniş zamana yayılabilmektedir. Tasarım stüdyolarındaki eğitim sistemi; bire bir veya gruplar arası bilgi ve kritik akışının olduğu bir kurguya dayanır. Öğrenciler ve proje yürütücüleri stüdyo ortamının aktörleridir. Mimarlık çok kapsamlı bir bilgi alanı olduğundan dolayı, sonuç odaklı bir müfredat

çerçevesinden ziyade, yürütücü ve öğrencinin sürekli etkileşim halinde olduğu bir süreç kurgusu merkeze alınmıştır. Öğrencilerin hem birbirleri hem de yürütücüyle verili problem etrafında tartışarak üretim gerçekleştirmeleri, tasarım bilgisini katman katman açan ve zenginleştiren bir ortam inşa etmektedir.

Stüdyo yürütücüsü ile öğrenci arasında gelişen ilişkinin özellikleri mimari tasarım stüdyosunun yapısını kurgular. Stüdyo yürütücüsü ile öğrenci arasında, bir öğreten öğrenen ilişkisinin olması, kapalı sistem stüdyo olarak nitelendirilebilir (Yürekli H. , 2007). Yürekli, bu anlamda rolleri en baştan tamınlanmış bir stüdyonun üretim anlamında kısırlaşabileceğini savunmaktadır. Mimari tasarım stüdyosunun; öğreten-öğrenen ilişkisinde kurulan bir ortam değil, 'birlikte öğrenme kültürünün' benimsenmesiyle, öğrencinin öğrenmeyi öğrendiği bir ortam olması beklenir (Aydınlı, 2014). Bunun yanında, stüdyo ortamına alternatif enformel yapıların, stüdyodaki formal yapıya göre fikirlerin özgür bir akış içerisinde gerçekleştiği oldukça verimli ortamlar olduğu Hülya ve Ferhan Yürekli tarafından üzerinde durulan bir konu olmuştur (Yürekli İ. , 2003). Mimari stüdyonun tanımlı ve sınırları belirgin yapısına göre farklı tasarım problemleri ve yaklaşımları içeren; verimi, öğrencilerin ilgi alanlarını, bakış açılarını, iletişimi arttıran ve kişinin kendini ortaya koymasını sağlayarak kişiselliğe izin veren ortamlar oluşturduklarını ifade etmişlerdir (Yürekli İ. , 2003). Bu anlamda, geleneksel stüdyo işleyişinin dışında alternatif ve deneysel içerikler barındıran tasarım stüdyolarının mimarlık eğitimine katkısı büyüktür.

Mimari tasarım stüdyosunun, merkeze yürütücü-öğrenci iletişimini alan ve teorik pratik üretimlerin sürece yayıldığı bir kurgusunun olması, bu bilginin hangi türlerde olduğu ve nasıl öğrenildiği sorusunu ortaya çıkarır. Günümüz pedagojilerine yön veren öğretme-öğrenme teorileri, üç temel model altında gruplanabilir. Bunlar; davranışsal, bilişsel ve konstrüktivist modellerdir (Masatlıoğlu, 2018). Davranışsal modele göre öğrenme, insanın zihinsel olarak tamamen boş halde dünyaya geldiği kabulüyle, çevresinden veya bir insandan aldığı bilgileri kaydederek, tümüyle pasif şekilde gerçekleşmektedir. Aktif öğrenme paradigmasına geçiş, bilişsel öğrenme modeliyle yaşanmıştır. Hümanizmin eğitimdeki etkisini de kapsayan konstrüktivist modellerde ise, öğrenme süreci hem zihin hem de bedenin var oluşuyla, keşif ve deneyimle iç içe geçen aktif bilgi inşası şeklinde ele alınmaktadır (Masatlıoğlu, 2018). Literatürde mimari tasarımdaki öğrenme yöntemleri ise geleneksel ve çağdaş olarak sınıflandırılmıştır. Çağdaş olan modeller 1990'ların sonunda geliştirilmiş olan tasarım metodolojilerine bir

yanıt olarak geliştirilmiştir (Önal, 2010). Bu modeller sırasıyla deneysel model, enerji bilinçli model, analogik model katılımcı model, saklı program modeli, örüntü dil modeli, kavram test modeli, çift katmanlı model, keşif amaçlı model ve etkileşimsel modeldir (Salama, 1995).

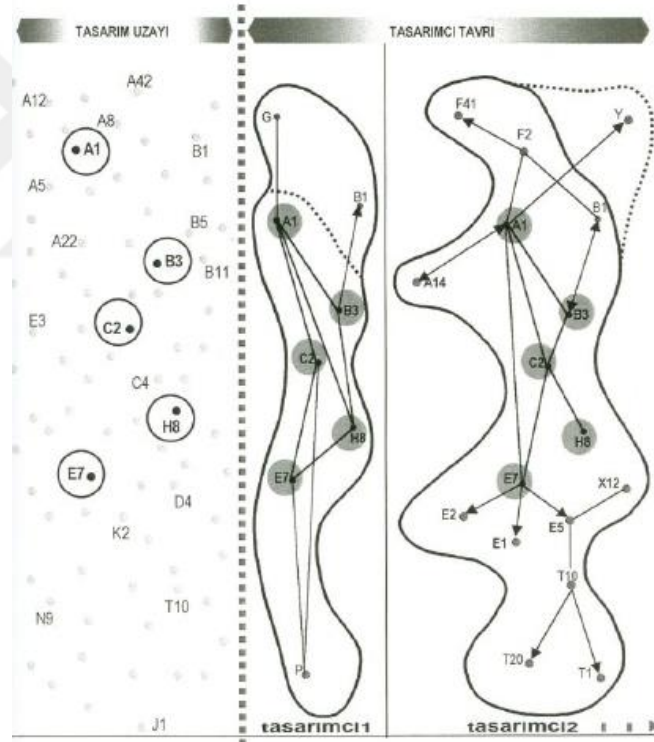
Özellikle konstrüktivist modellerde rastlanan, bireyin bütüncül deneyimine odaklanan öğrenme biçimi, mimari tasarımda stüdyo sürecinin doğal bir sonucu gibidir. Schön, tam tanımlanmamış ve açık uçlu problemlerin çözümünde, tasarım eğitimi alan bireylerin diğer disiplinlerdekilere oranla daha başarılı olduklarını belirtmektedir (Schön, 1985). Schön'e göre, tasarım problemlerinin doğasının gerektirdiği çoklu öğrenme ve üretme biçimleri, diğer disiplinlerin pedagojik sorunlarına da verimli çözümler üretme potansiyeline sahiptir. Diğer bir taraftan tasarımda yaparak ve keşfederek öğrenme eylemi, tasarımın nasıl öğretilbileceği sorusuna bir açıklık getirememekte ve tek başına bir öğretim yöntemini ifade edememektedir. Tasarım araştırmaları üzerine yapılan birçok çalışma, bu noktaya açıklık getirmeye çalışmaktadır (Özdemir, 2016).

Tasarılmanın öğrenimi ile ilgili olarak Smith (1975), mimari eğitim anlamı içerisinde öğrenmenin önemli bir rolü olduğunu ve öğrenme yönteminde üç tür mekanizmadan bahsetmektedir:

Bunlardan birincisi; sınıflama yeteneği ve onunla ilişkili olarak şematik veya hiyerarşik diye tanımlanan öğrenme şeklidir. Bu öğrenme şeklinde bilgiler basitten başlayarak giderek karmaşıklaşmakta ve birbiri üzerine eklenmektedir. İkinci öğrenme şekli, mikro veriler arasında makro bağlantılar kurmaya dayanır. Üçüncüsü ise öğrenme sürecine katkıda bulunmak üzere duyguların yoğun şekilde kullanılmasıdır (Aktaran: Ayran, 1995).

Goldschmidt, stüdyoda kullanılan yaratıcılık ve teknik bilgi olmak üzere iki farklı bilgi türünden bahsetmektedir (Goldschmidt, 2003). Ona göre yaratıcılık öğretilmeyen ancak tarif edilebilen ve yol gösterilebilen bir bilgi türü iken teknik beceriler ise stüdyoda öğretilen bilgi türünü temsil etmektedir. Bu çalışma, yaparak öğrenme olgusuna, stüdyoda öğretilen ve öğretilmeyen iki farklı bilgi türünü bir araya getiren bir yöntem olarak bakmakta ve öğrenme eylemini bu noktada sorgulamaktadır. Stüdyo eğitimi kapsamında mimari tasarım yapmayı öğrenen öğrenciler açısından kritik olan iki nokta, yürütücü aracılığıyla ya da kişisel çabalarla dışarıdan edinilen teknik bilgiler ve bu bilginin tasarıma yön vermesinde nasıl kullanılacağıdır öğrenilmesidir. Parker'in, mimari tasarımdaki yaratıcılık sürecini görselleştirdiği şemada, tasarım uzayı olarak soyutlanan

alan tasarım problemiyle sınırlanan her türden farklı bilgiyi (teknik, bilişsel, sezgisel, deneyimsel vs) kapsar. Tasarımcının yaratıcı tavrı; bu bilgilerden hangilerini ilişkilendirerek yeni bilgi setleri üretebildiği ve bu setleri tasarım sürecine nasıl dahil ettiği noktasında ortaya çıkar. (Bkz. Şekil 2.2.) Tasarım bilgileri arasındaki korelasyon ve yapılandırmanın sağlanması yaratıcılık ile ilişkilendirilir ve bu süreç içinde öğrencinin kişisel altyapısına bağlı olan bu tasarım bilgilerinden hangilerinin ön plana çıkarılacağı, tasarım bilgilerinden bu bilgi setlerinin nasıl oluşturulabileceğinin öğretilebilir olması, mimari tasarım stüdyosunun gündeminde olan bir konudur (Kahvecioğlu, 2001). Benzer şekilde Uluoğlu, tasarım sürecinde kişinin hem dıştan gelen bilgiden beslenmesi, hem de kendine ait yaratıcı potansiyellerini kullanmasından bahsetmiştir (Uluoğlu, 1990).



Şekil 2.1. *Tasarım Alanı, Tasarımcı Tavrı ve Tasarım Bilgisi Boyutu (Kahvecioğlu, 2001).*

Mimarlık eğitiminde, mimarlık yapmanın deneyimlenerek öğrenildiği başat ortam olan tasarım stüdyoları, en temelde bilginin nasıl yaratıcı fikre dönüştürülebileceğinin araştırmasını yapmalıdır. Yürütücü ve öğrencilerin görevleri keskin sınırlarla tanımlanmasa da, teknik ve teorik bilgi aktarımı ve bilgi kullanımının doğru strükture edildiği stüdyolar, büyük oranda verimli olacaklardır. Gelenekselleşmiş stüdyo

işleyişinin yanında farklılaşma ve alternatif üretim süreçleri arayışında olan stüdyolar da, yukarıda bahsedilen bilginin işleyişi ve yaratıcı sürece dahil edilmesi konularının farkında olarak, içerik kurgusunu bu kavramsallık üzerinde inşa etmelidir. Bu çalışma kapsamında önerilecek yeni yaklaşım da, 1. sınıf öğrencilerine yönelik olacak ve bilindik stüdyo mekaniğiyle çalışmak yerine yürütücü/öğrenci rolleri ve teknik/teorik bilginin kullanımı noktasında literatürden faydalanıp yeni bir kurguyla inşa edilecektir.

2.2. Mimari Tasarım Süreci, Araçlar ve Temsiliyet

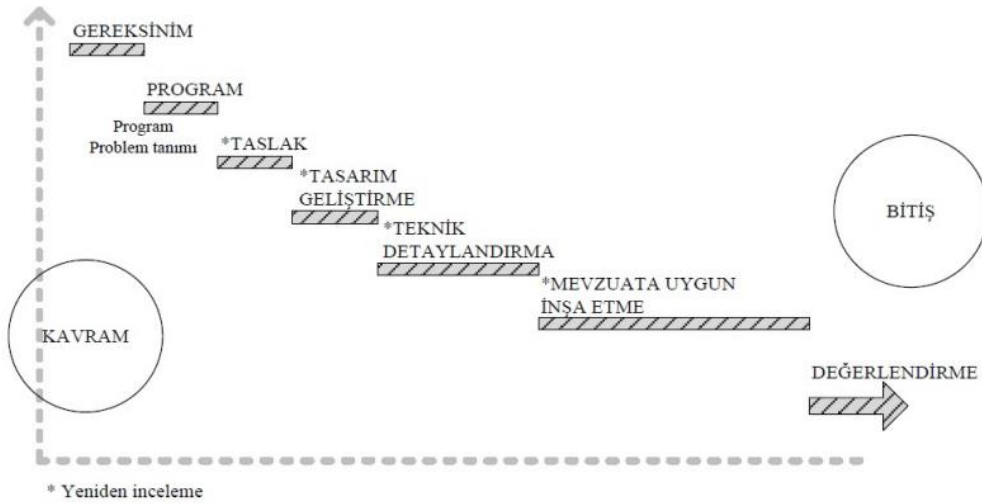
Bu tez çalışması, farklı üretim araçlarını kullanarak; anlatı aracılığıyla bir mekansal düşünme yaklaşımı önerecektir. Bu mekansal düşünme, nihayetinde bir mimari tasarım süreci barındıracak ve bir sonuç ürüne varılacaktır. Dolayısıyla, önerilen yaklaşımın nerede durduğunun daha iyi tahlil edilebilmesi için, mimari tasarım süreci ve onun bileşenleri üzerinde durmak gereklidir.

Kesiksiz eylemler ve olaylar dizisi olarak tanımlanan süreç kavramı, mimari tasarım açısından bakıldığında, teknik ve araçlardan oluşan bir dizi tasarlama eylemini ifade etmektedir. Bu yönüyle tasarım süreci, tasarım probleminin ortaya çıkışından, çözümlenmesine kadar geçen sürede kullanılan teknik ve araçlardan kurulu bir düzen olarak tanımlanabilir (Bayazıt, 2004). Mimari tasarım sürecini inceleyen Hamel (1990), Simon (1975) ve Rowe (1987) gibi araştırmacılar, tasarım sürecini bir problem çözme (problem solving) eylemi olarak tanımlamaktadırlar. Archer (1969) ise, tasarımı bir karar verme (decision making) eylemi olarak tanımlamaktadır. Archea (1987) ise, üçüncü bir yaklaşım ile tasarımın bir yap-boz oluşturma (puzzle making) eylemi olduğunu ileri sürmektedir.

Mimari tasarım süreçleri genel olarak; bilgi toplama, analiz, sentez ve değerlendirme aşamalarını içermektedir. Tasarım sürecini oluşturan; mimari programlama, bilgi toplama, analiz, sentez, değerlendirme aşamalarının çıktıları birbirleriyle etkileşim ve girişim halindedir (Yazıcı, 2010). İlk aşama olan bilgi toplama aşamasında, tasarım problemine göre sınırlanmış alanda yazılı, görsel ve sözlü materyaller taranarak çok miktarda bilgi elde edilir. Analiz aşaması ise bu bilgilerin içselleştirilip çözümlendiği ve organize edildiği aşamadır. Sentez aşaması analizde elde edilen bulguların değerlendirilip yeni örüntülerle tasarım sürecine dahil edildiği aşama olarak kabul edilebilir. Yaratıcılık, geçmiş yaşantı deneyimlerinden gelen birikimin tasarım problemiyle karşılaşmasından doğan fikirler, yeni çözüm alternatifleri bu

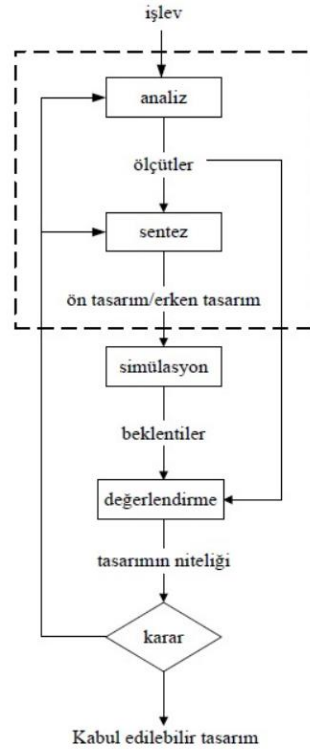
aşamada ortaya çıkmaktadır. Analiz aşamasında elde edilen verilerle çözüm önerilerine gidilir, karmaşık fikirler basitleştirilir ve tasarım geliştirilerek alternatif projeler üretilir. Problemlerin alt problemlere ayrılabilir olması bu aşamanın başarısını göstermektedir (Bayazıt, 2004). Değerlendirme aşamasındaysa nihai ürüne geçmeden önce çözümün eksik ve yanlış yanları kontrol edilir. Uygulama için en olumlu tasarım seçilir, geliştirilir ve sunulur (Arcan & Evcı, 1999).

Tasarım sürecinin modellenmesine dair çok sayıda araştırma ve önerme bulunmaktadır. Her biri, verili tasarım problemine en uygun fikir ve ürünün elde edilebilmesi için nasıl bir süreç izlenmesi gerektiğine dair önerilerde bulunmuşlardır. Vallero ve Brasier, tasarım fikriyle başlayıp bir bina yapımıyla sonlanacak mimari tasarım sürecinin 7 aşamada gerçekleştiğini savunurlar (Vallero & Brasier, 2008).



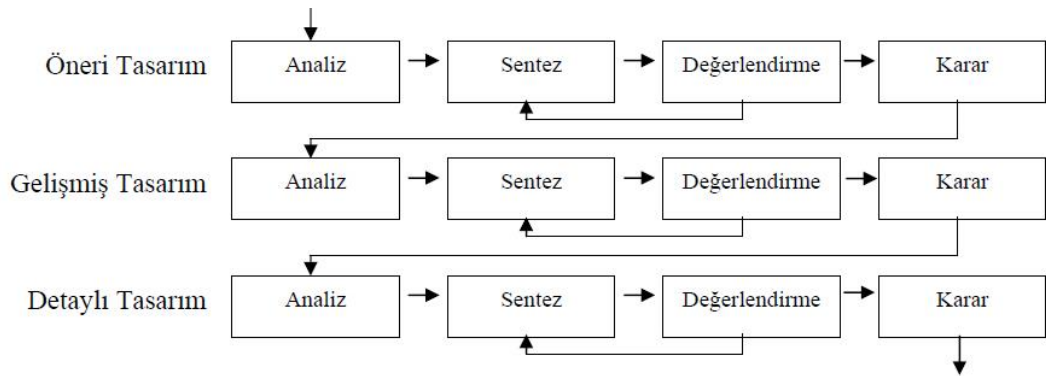
Şekil 2.2. Rasyonel, Doğrusal Bina Yapım Modeli (Vallero & Brasier, 2008).

Roozenburg ve Eekels (1991) temel tasarım sürecinin karmaşık teknik veya sosyo-ekonomik gelişim problemleri için kullanılan problem çözümü döngüsü ile büyük ölçüde ortak özelliklere sahip olduğunu belirtmektedir (Voordt & van Wegen, 2005). Modele sentez ve değerlendirme arasına “simülasyon” adımını eklemiştir. Simülasyon ile anlatılmak istenen gerçek üretim başlamadan önce tasarım ürününü özellikleri hakkında bir yargıya ulaşmak için kullanılan modeller ve bu modellerin değerlendirmeleridir (Türkyılmaz, 2010).



Şekil 2.3. Tasarım Süreci Modeli (Eekels & Roozenburg, 1991).

Tasarım sürecinin nasıl işlediğine dair geliştirilen modellerde detayda farklılıklar olsa da, toplamda benzer bir kronolojik süreçten bahsedilmektedir. Problemden ürüne giden aralıkta her bir aşama bir öncekinin tamamlanmasıyla gerçekleşebilirken, bazı durumlarda önceki aşamalara dönerek değişiklikler yapılabileceği vurgulanmaktadır. Markus ve Maver'in önerdiği tasarım yöntemini süreç ve karar aşamaları yönlendirmektedir (Markus, 1969; Maver, 1970). Tasarımcı her süreç aşamasında analiz, sentez ve değerlendirme yaparak karar aşamasına ulaşmakta ve bu karar aşaması bir sonraki sürecin başlangıcını oluşturmaktadır.



Şekil 2.4. Markus ve Maver'in Tasarım Süreci Modeli (Markus, 1969; Maver, 1970)

Oldukça karmaşık bir yapıya sahip olan tasarım süreci, rasyonel olarak belli sistemlerle tanımlanmaya çalışılmışsa da, toplamda zihinsel ve fiziksel etkinlikler bütünü olarak ele alındığında kolayca tariflenememektedir. Tasarlama sürecindeki düşünme biçimi, düşünme yolları, öğrenme davranışları, yaratıcılık ve problem çözme ile ilişkili olarak açıklanabilmektedir. Tasarım sadece önceden tanımlanmış bir ürünün üretilmesi ya da önceden tanımlanmış bir yoldan gidilerek ulaşılan bir sonuç değildir. Bu nedenle tasarım, ne ürün ne de süreç odaklıdır. Hem ürün hem de sürecin birbirini etkilediği bir düşünce ve biçimlendirme etkinliğidir (Ulus Uraz, 1993).

Fakat yine de, tasarımın ne olduğunun ve nasıl olması gerektiğinin üzerine düşünebilmek için, bu süreçlerin tanımlanabilmesi önemlidir. Çok katmanlı ve çok parametrelili de olsa, ancak mevcut yaklaşımlar üzerinden yeni öneriler geliştirerek tasarım düşüncesine katkı sağlanabilir. Yukarıdaki okumalar, tasarımın zihinsel ve fiziksel etkinlikler bütünü olarak zaman bağlamında nasıl çalıştığını sorgularken, özellikle mimari tasarım açısından bakıldığında sürecin en önemli parametresi olan “temsiliyet” konusu üzerinde çok da durmamışlardır. Roozenburg ve Eekels’in modellemesinde “simülasyon” olarak bahsedilen aşama, aslında mimari tasarım süreci ve düşüncesinin en önemli parametrelerinden biridir denebilir.

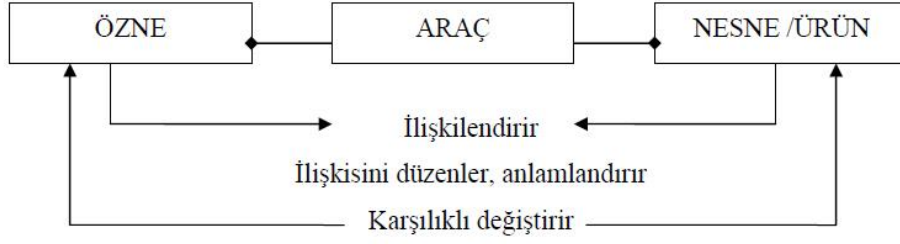
Temsil sorunsalı sanat, medya ve mimarlık gibi imaj üreten, kendini bir bu imajlar aracılığı dışında var edemiyor ya da iletemiyor olan disiplinlere dair tartışmaların merkezinde yer almaktadır (Tan, 2013). Arapça kökenli bir kelime olan “temsil”; emsal, masal, meselâ, misal gibi kelimelerin de kökeni olan ve ‘benzeme, gibi olma’ anlamına gelen ‘misil’ sözcüğünden türemiştir (Nişanyan, 2012). Mimarlık açısından düşünüldüğünde çok kapsamlı bir kuramsal tartışma alanı üreten “temsiliyet” en basit anlamıyla; mimarların ya da tasarımcıların fikirlerini akıl dışında bir ortamda görebilmelerini, deneyimleyebilmelerini ve sunabilmelerini sağlayan araçlar bütünü olarak tanımlanabilir (Gürer, 2003). Silvetti, günümüz mimarlarının inşa etmediklerini, tasarlayıp çizdiklerini vurgulayarak, mimarlığın salt temsil etme eylemi olabileceğini ileri sürmektedir (Gürer, 2003). Benzer şekilde, Uğur Tanyeli, bugün mimarlıkta kullanılan bir çok temsil aracının Rönesans’dan beri mimarlık alanında kullanıldığını ve o zamandan beri disiplin içinde ikincil bir öneme sahip olmadığını aktarır (Tanyeli, 2002).

Düşünceye dayalı olan tasarım süreci ile yapmaya dayalı olan anlatım araçları yani temsil arasındaki ilişki mimari tasarım stüdyolarının başat konularından biridir (Uluoğlu, 1990). Günümüzde mimari tasarım süreci, temsil aracılığıyla kendini gerçekleştirir.

Tasarımın ilk fikir aşamasından, fiziksel olarak inşa edilmesi sürecine kadar gerçekleşen bütün aşamalarda farklı araçlarla farklı niteliklerde materyaller üretilir. Konvansiyonel temsil türleri (örneğin çizimler, perspektif çizimleri, resim, şema ve krokiler...) gerçekleşmiş veya yapılması niyet edilen mimarlık ürününü ancak bazı yönleriyle yansıtabilirler. Tasarımcının zihnindeki mekansal tahayyülün bazı niteliklerini ön plana çıkarmak için araçsallaştırılabilirler. Mimari teknik çizimler, pragmatik temsillerdir. Yöntem olarak genellikle ortogonal sistemi kullanırlar ve inşa etmeye yöneliktirler. Mimari şema, diyagram ve krokiler ise basitleştirilmiş çizimlerdendir. Birşeyin anahatlarını, genel olarak bileşenlerini, bunların ilişkilerini veya iç oluşum mantığını gösterirler (Kürtüncü, 2012). Bunların yanında, ölçekli ya da ölçeksiz olarak üretilen maketler ve dijital görselleştirme araçları da mimari temsilin en önemli bileşenlerindedir.

Özellikle bilişim sistemlerine paralel gelişen dijital görselleştirme araçları mimari tasarım sürecinin önemli aktörleri olmuşlar ve tüm dünyada mimarlık etkinliğinin yeniden biçimlenmesine neden olmuşlardır. Mimarlıkta bilgisayar teknolojilerinin kullanımı; üretimde hız, insan hatasının azaltılması, kesinlik, hassasiyet, arşivleme kolaylıkları, bilgiye hızlı erişim, gerçekçilik gibi olumlu girdiler sağlamaktadır (Warren, 1995). Hem tasarım sürecinin içinde, hem de nihai ürünün temsiliyetinde günümüzün en çok kullanılan araçları olan dijital araçlar ve sağladıkları olanaklar, mimarlık eğitimi içerisinde de tartışılmalıdır. Özkar'a göre, temsili bir pratik olan mimarlığın eğitiminde de araçların varlıklarının etkileri tartışılmalı, tasarımda kullanılan gerek teknolojik gerek kuramsal araçların, süreçte etkin bir rolü olduğu bilinci oturtulmalıdır (Özkar, 2005).

Atılğan, tasarım sürecinde tasarımcı, kullandığı araç ve tasarladığı nesne arasındaki ilişkiyi döngüsel ve öğretici bir süreç olarak tariflemiştir. Tasarım araçları, tasarımcı ile ürün arasında aracılık yaparken, tasarımcı öznenin, tasarım nesnesi yani ürünü ile arasında kendine özgü bir ilişki kurar. Araç aynı zamanda hem kendi özellikleri doğrultusunda bu ilişkiyi düzenler, anlam katar hem de kurulan bu ilişki sonucunda özne de nesne de karşılıklı olarak değişir (Atılğan, 2006).



Şekil 2.5. Tasarımcı, Araç ve Nesne Arasındaki İlişki (Atılgan, 2006).

Mimari temsil, yalnızca zihnin içerdiklerini dış ortamda sergileyen pasif bir mekanizma değil, aktif bir şekilde tasarıma kılavuzluk edendir (Akin & Moustapha, 2004). Temsil, yapılması niyet edilen mimarlık ürününün tarafsız bir aracı veya basit bir resmi değildir. Temsil araçlarının, projelerin kavramsal gelişimi ve formların üretilmesine doğrudan etkisi vardır (Pérez-Gómez & Pelletier, 1997). Bu anlamda temsiliyet araçlarının, onu kullanan tasarımcının araca hakimiyet derecesine göre tasarım sürecine katkıları farklılaşacaktır. Dijital ya da geleneksel olsun, araçların kullanımı nihayetinde teknik bir bilgidir ve pratik yapılarak zamanla daha iyi kullanılabilirler. Mimarlık eğitiminin bütününde ve özellikle stüdyo ortamlarında, bu araçların kullanımı öğrencilere ne kadar erken öğretilir ve ne kadar uzun süre mesai harcamaları sağlanırsa, araçların tasarıma katkısı da bu oranda artacaktır. Örneğin perspektif çizimi konusunda kendisini geliştirmiş bir öğrenci, zihninde canlandırdığı mekanları kağıda daha iyi dökebileceğinin bilinci sayesinde; her üretimden sonra zihninde canlandırabileceği mekanların 3 boyutluluğu da zenginleşecektir. Bu durum bütün araçlar için geçerlidir denilebilir.

Mimari tasarım eğitimi kapsamında, öğrencilere mekan tasarlama kabiliyetinin kazandırılması en önemli çıktıdır. Bu anlamda, karmaşık ve zorlu bir süreç olan mimari tasarım sürecinin alt bileşenleri iyi özümsemeli ve öğrencilere aktarılabilirdir. Bu çalışma kapsamında önerilecek yeni mekansal düşünme yaklaşımı, anlatı ve mimari temsile ait araçları büyük oranda kullanmaya çalışacak ve süreci geleneksel tasarım süreçlerinin biraz dışında yeniden kurgulayarak öğrencilerin mekansal tahayyül ve temsil becerilerine katkı koymaya çalışacaktır.

3. ANLATI VE MEKAN İLİŞKİSİ

İçinde karakterlerin yer aldığı olaylar dizisine öykü denir. Anlatı kavramı da en basit anlamıyla öyküleme olarak kabul edilebilir. Yani anlatı, karakterlerin hem sebep olduğu hem de başından geçen olaylar dizisini sunan bir bildirişim (communication) biçimidir (Jahn, 2005). Anlatı kavramını ister istemez roman, hikaye, masal, efsane gibi edebi anlatılarla sınırlıymış gibi düşünsük de, “anlatı” kelimesi “anlatmak” fiiliyle ilişkilidir ve dolayısıyla anlatılar her yerdedir; sadece romanda değil, örneğin tarihi bir yazında da vardır. Günlük hayatta da herkes birer anlatıcıdır (Fludernik, 2009). Roland Barthes, anlatının evrenselliğini şöyle açıklamaktadır:

“Dünyada sayısız anlatı biçimleri mevcuttur. (...) Anlatının vasıtaları arasında yazılı ve sözlü olarak eklemellenmiş dil, hareketli ya da hareketsiz resimler, jestler ve bütün bu saydıklarımızın düzenli bir karışımı: Anlatı; mit, efsane, fabl, masal, kısa öykü, destan, trajedi, tiyatro, komedi, pandomim, resim sanatı, pencerelerdeki vitray süslemeler, yerel haberler, karşılıklı konuşmalar/söhbetler vb.de mevcuttur. Ayrıca anlatı, biçimlerin bu sonsuz çeşitliliği içinde her zaman, her yerde, her toplumda var olmuştur (Barthes, 2005).”

Anlatının insanlığın “dil” ile iletişim kurmaya başladığı ilk günden beri hayatın tam içerisinde olması; insanlığın tecrübelerini ve dünyayı anlamlandırırken anlatıyı çok fazla kullandığını kanıtlar niteliktedir (Dervişcemaloğlu, 2014). Ayrıca insan beyninin, birçok karmaşık ilişkiyi anlatıya özgü bir yapıyla; istiare (metafor) ya da benzeşim (analoji) biçiminde kavrayacak şekilde yapılandığını kanıtlayan çalışmalar mevcuttur (Fludernik, 2009). Bu anlamda anlatının yalnızca edebiyatın alanına sıkıştırılmış bir alan olarak değil, fen ve beşeri bilimlerdeki bütün disiplinlerde karşılığı aranan bir alan olarak ele alınması gerektiği ortaya çıkar. Zaten, 1970’lerden itibaren “anlatıbilim” adı altında sistematik bir biçimde incelenmeye başlanan “anlatı”nın kapsamı, ilk zamanlarda edebiyatla sınırlı kalmış olsa da, 1990’lardan itibaren psikoloji, sosyoloji, iletişim, felsefe, tarih, yapay zeka araştırmaları, kültürel araştırmalar, ilahiyat, tıp, eğitim vb. gibi alanları da içerecek biçimde genişlemiştir (Dervişcemaloğlu, 2014).

Anlatıbilim, 1970’lerde bilimsel olarak dillendirilmeye başlansa da, kökleri Aristo’ya kadar uzanan, her coğrafya ve kültürde farklı şekillerde karşımıza çıkan bir alandır ve oldukça geniştir. Bir çok farklı biçim ve formda karşımıza çıkan anlatılar, doğaları gereği zamansal ve mekansal bilgi barındırmak zorundadırlar. Özellikle zaman

kavramı, anlatıbilimin en gözde kategorilerinden biridir ve geçmişten günümüze birçok teorisyenin, filozofun, dilbilimcinin üzerine düşünsel bilgi ürettikleri bir alan olmuştur (Derviřcemalođlu, 2014). Anlatıda zaman konusu oldukça zengin bir alan olmakla birlikte, bu alıřma ozelinde temel ayırım olan “syalem zamanı” ve “ykw zamanı” ayırımı zerinde durulması nemlidir. Bu ayırma gre, karakterlerin bařından geen olaylar, yani ykw boyunca yařadıkları ile btn bunların anlatıda anlatılması arasındaki farka dayanmaktadır. “ykw zamanı”, bir anlatı metni boyunca betimlenen olayların ne kadar zamanda getiđini (yani sresini) ele alır ve bunu belirlemek iin genellikle metindeki tempoya, yani ilerleme hızına ve metin iindeki ipularına bakılır (Neumann & Nnning, 2008). “Syalem zamanı” ise bir metni anlatmak ya da okumak iin gerekli olan zaman dilimini ifade eder. Buradaki “metin” tabiri yazınsal anlatıyı ieren form olarak tariflenmekle birlikte, bařka anlatı trleri iin de bu ayırım geerlidir. rneđin bir sinema filminde filmin sresi ve zamansal kurgusu, ierdiđi ykw’nn zamanından ođunlukla farklıdır. Ya da bir grafik romanın (izgiroman) ierdiđi ykw’nn zamansallıđı; sayfa tasarımı, ereve byklđ, metin sırası vs gibi parametrelere bađlı olarak okuyucunun deneyimlediđi zamansallıktan farklıdır.

zellikle kurmaca anlatılar aısından bakıldıđında zaman, ykw ieriđinde tasarlanması gereken ve anlatıbilimciler tarafından zerinde oklukla durulmuř nemli bir parametredir. Anlatıların mekansal aıdan ele alınması ise arařtırmacıların daha nceleri zerinde fazla durdukları bir konu olmamıřsa da son birkaç yılda anlatıda mekan tartıřmalarına daha sık rastlanmaktadır. Bu durum iki temel sebeple aıklanmaktadır: Birincisi, Gotthold Ephraim Lessing’in anlatıya dayalı edebiyatı –resim ve heykel gibi mekana dayalı sanatların aksine- bir “zaman sanatı” olarak deđerlendirmesi ve bunun uzun yıllar bir ok arařtırmacı tarafından kabul grmesidir. İkinci sebep ise, zellikle 19. Yzyıldan nceki anlatılarda mekanın ođunlukla bir arka plan ve dekor olarak kullanılması, yani bir amatan ok ara iřlevi grmesi ve olay rgsnde zaman kadar nem arz etmemesidir (Buchholz & Jahn, 2005).

Anlatıbilimi tarafından giderek daha fazla zerinde durulan bir alan olmaya bařlayan mekan; karakterlerin iinde yařadıđı ve hareket ettiđi evreyi ifade eder. Bu anlamda sabit bir “yer” ya da “dekor” olmanın tesindedir; mekansal olarak konumlandırılmıř nesnelerin ve kiřilerin tamamını ierir (Derviřcemalođlu, 2014). Yazınsal ve grsel; bir ok farklı formda retilen anlatıların, ierdikleri mekansal bilgi de

nitelik ve nicelik açısından farklılaşmaktadır. “Anlatıda Mekan” başlığı altında bu ilişki çok sayıda örnek üzerinden detaylandırılmıştır.

Anlatı ve mekan ilişkisine mimarlık bilgisi perspektifinden bakıldığında da; konuyu bütünlemesine ele alan araştırmalar anlamında yine çok eskiye dayanmayan ve az sayıda kaynakla karşılaşılmaktadır. Yapılan literatür araştırmasında bu anlamda karşılaşılan 2 kaynak, anlatı ve mimarlık ilişkisine farklı bir noktadan yaklaşmışlardır. Bu çalışma kapsamında “anlatı” kavramı, anlatıbilimdekine paralel olarak; bir hikaye, bir karakterin kronolojik olarak deneyimlediği olaylar olarak ele alınmıştır. Bahsi geçen kitaplarda ise, mimari mekanın kullanıcılarına deneyimlettiği olaylar dizisi “anlatı” olarak ele alınmamış; mimari nesnenin bir kültürel ürün olarak içerdiği semboller, fikirler ve kavramlarla insanlara anlattığı olası hikayeler “anlatı” olarak değerlendirilmiştir. Çoğunlukla; bütüncül bir tarihsel/kültürel kod taşıyıcısı olarak binaların, hangi şekillerde hikaye anlattıkları üzerinde durulmuştur.

Bu anlamda karşılaşılan ilk kaynak Nigel Coates’in 2012 yılında yayınlanan “Narrative Architecture” kitabıdır. Coates bu kitapta, kendi mimarlık algısının ve üretim motivasyonunun altında yatan anlatı kavramının tarih boyunca üretilmiş mimari ürünlerde ne şekilde karşılık bulduğunu araştırmaktadır. Yaşadığımız dijital çağın insan ve mekan arasında büyük bir yabancılaşma ortaya çıkardığını vurgulayan kitap, anlamını yitirmeye başlayan mekanın üretiminde anlatı araçsallaştırılırsa bu ilişkinin güçleneceğine vurgu yapmaktadır. Mimari mekanın bir “anlam” barındırıyor olması, bu açıdan kitabın merkezine aldığı konudur denilebilir:

“...Terim (anlatı) o zamandan beri gündelik kültürde içkinleşti ve siyasetten spora kadar bir çok konuda yaygın olarak görülüyor. Ancak mimaride kapsamlı bir temanın ötesinde, belirgin bir anlam taşıdığını düşünüyorum. Bu, duyarlılığı ve insan doğasını kendi yöntemine dahil eden çalışma biçimidir. Performansı değil anlamı vurgulayan, insan tecrübelerini ve onları hikayeler haline getirme ihtiyacını hesaba katan bir mimari yaklaşımdır. İnsanın öncelikle kendi çevresiyle etkileşim kurmasıyla başlar ve biter; buna tepki verme ve ona yol açma sürecinde deneyimlerini, mimarların anlaması ve kullanması gereken zihinsel bir alana haritalandırır (Coates, 2012).”

Coates, mimari ürünlerin 3 farklı şekilde anlatıcı rolü üstlendiklerini savunarak, bu 3 durumu örnekler üzerinden açıklamaktadır. “Binary Narrative” (İkili anlatı), yapıların kendi fiziksel gerçekliklerinin ve deneyim örüntülerinin üzerine, ikincil bir katman ekleyerek ve anlam üreterek hikaye anlattıklarını açıklamaktadır. “Sequential Narrative” (Dizi

Anlatı) ise daha çok müze mimarisi ve enstalasyonlar üzerinden, bir iletinin sıralı deneyimler ve mekansal unsurlara yayılarak kullanıcıyla aktarılmasını kapsamaktadır. “Biotopic Narrative” (Biyotopik Anlatı) kavramı da, bütüncül bir anlık mekansal deneyimi, o mekanın içinde ürettiği coğrafya, yer, iklim gibi koşullara yanıt vererek bir atmosfer ve anlatı kurmasını açıklamaktadır (Coates, 2012).

Kavramsallaştırılan bu okuma biçimlerinden de anlaşılmaktadır ki, Coates, mimari mekanı anlamıyla birlikte yaşadığımızı ve bunun bir tasarım parametresi olarak mimarlık dünyasında tartışılması gerektiğini savunmaktadır. Anlamın olduğu yerde anlatının da olması, anlatı ve mimarlık ilişkisine bakışının özetler niteliktedir: “Mimarlık, bir derece gerginlik içermediği ve ziyaretçiyi bir düşünceye, deneyim olmaksızın dahil etmediği sürece neredeyse anlatılamaz. Anlatıda, mekân, yüzeye yapılan muamele, binanın yolunuzun etrafında oluşturduğu imajlar kullanıcının ilgisini çekmeli ve sahte geçmiş veya atmosfere başvurmadan bir anlam alanı yaratmalıdır (Coates, 2012).”

Sophia Psarra'nın 2009 yılında yayınlanan “Architecture and Narrative: The formation of space and cultural meaning” adlı kitabı ise, anlatı ve mimarlık ilişkisini kültürel anlam üzerinden okumaya çalışmaktadır. Mimarlık ve anlamın soyut ilişkilerle nasıl şekillendirildiği ve somutlaştırılmış deneyim yoluyla nasıl algılandıkları üzerinde duran Psarra, tasarlanan ve algılanan mekan kavramları arasındaki çatışmayı merkezine almaktadır. Bir yanda soyut kavramların organizasyonu olarak mimarlık, diğer tarafta mekanda hareket eden bedenlerin yaşadığı algısal mimarlık; kitap, zihinsel ve fiziksel arasındaki ayrımın aksine, iki alanı açıklayabilen tek bir yaklaşımı savunmaktadır (Psarra, 2009).

Psarra'nın çalışması dört bölümden oluşmaktadır. Birinci Bölümde, estetik ve morfolojik değerleri mimari programdan ön planda olan üç proje tartışılmış, çerçeve ve entelektüel tema belirlenmiştir. Bu, işlevselliğin yüklendiği teknik amaçlardan ayrı olarak kültürel anlamın mekânsal inşasına ilişkin bir soruşturma yapılmasını mümkün kılmıştır. İkinci Bölüm, edebi anlatı okumalarıdır. Jorge Luis Borges'un eserleri ve mimarlık alanındaki teorik fikirleri üzerine fikir yürütülmüştür. Üçüncü Bölüm, müzelerde ve galerilerdeki mekansal ve anlatım kodları arasındaki etkileşime odaklanmaktadır. Mekansal düzenin sergilerin kavramsal mesajları ve ziyaretçilerin deneyimi ile nasıl ilgisi olduğu incelenmiştir. Son olarak, Dördüncü Bölüm önceki bölümlerde geliştirilen fikirleri bir araya getirmiştir. Morfolojik çalışma, tarihsel ve teorik analiz alanlarında mimari ve anlam hakkında teorik bir tartışma yapılmıştır. Psarra'nın bu çalışması da,

Coates'ın yaklaşımına paralel olarak mimarlığın kültürel ve tarihsel anlam katmanı üzerinden “anlatı” yı araçsallaştırmıştır denilebilir.

Bu iki kaynak dışında “anlatı” ve “mimarlık” bilgi alanlarını birer çatı olarak, bütüncül bir şekilde ele alan bir yaklaşımla karşılaşılmamıştır. Makale ve tez olarak yayınlanan diğer kaynaklarda anlatı ve mekan ilişkisi daha detayda, örnek okumaları üzerinden kavramsallaştırılmıştır. Bu çalışma kapsamında da bu ikili ilişkinin farklı halleri alt başlıklarlar üzerinden ele alınacak ve literatürle ilişkilendirilecektir. “Anlatıda Mekan” başlığı, yazınsal ve görsel anlatı formlarındaki mekan temsilleri üzerinde duracak ve önerilen mekansal düşünme yaklaşımının arka planı ve hangi kaynaklardan beslendiği örnekler üzerinden açıklanacaktır. “Mekanda Anlatı” başlığı ise, anlatıyı mekanın dizgisel deneyimlenmesi olarak kabul ederek mimarlık tarihinde buna benzer yaklaşımların neler olduğunu açıklayacaktır. Bu bölümde ele alınacak olan literatür de, tezin üretmeye çalışacağı mekansal düşünme yaklaşımına kavramsal bir çerçeve çizecektir.

3.1. Anlatıda Mekan

Bir önceki bölümde de üzerinde durulduğu gibi anlatı kavramı oldukça geniş bir kavramdır ve birçok farklı formda üretilen anlatılar mevcuttur. Anlatılardaki mekan temsillerini daha iyi ortaya koymak için anlatı türleri üzerinden ilerlenecektir. Yazınsal ve görsel anlatı olarak ikiye ayrılan başlıkta; yazınsal anlatı genel olarak edebiyat ürünlerindeki mekan temsillerini kapsarken; görsel anlatı durağan ve hareketli imge olarak ayrıştırılan farklı türlerdeki mekansallıkları tartışacaktır.

3.1.1. Yazınsal anlatı

Yazınsal anlatı; hikaye, öykü, roman, şiir gibi yazılı edebi ürünleri kapsamaktadır. Stanzel'e göre, kurmaca edebiyattaki mekan görsel sanatlardaki mekandan farklıdır, çünkü kurmacadaki mekan hiç bir zaman tam anlamıyla sunulamaz. Bir odanın içinin tamamını, görülebilen en küçük ayrıntısına kadar betimlemek imkansız birşeydir fakat bir film vasıtasıyla odanın eksiksiz tasviri kolaylıkla verilebilir (Stanzel, 1984). Yazılı anlatıda, bir oda ancak “grafik” sayılabilecek detaylardan küçük bir seçme

yapılarak betimlenebilir. Bu anlamda, mekansal betimleme yapılırken hangi kelimelerin seçileceği en önemli konu olarak karşımıza çıkar.

Anlatı metinlerinde mekan, en çok tasvir yani betimleme aracılığıyla üretilir. Nispeten durağan bir olgu olan mekana ait özellikler, genellikle gözle görünebilen sınırlar betimlenerek ve ayırt edici niteliği olan nesnelere atıf yapılarak sezdirilir (Neumann & Nünning, 2008). Her mekan betimlemesi de anlamlı bir mekan algısı yaratır; bu algı ya anlatıcının ya da söz konusu karakterin algısı olabilir. Bazı durumlarda karaktere ya da anlatıcıya ait öznel yargılar da bu betimlemelerde yer alabilir. Bu anlamda, bir mekan tasvir edilir ve ona ait niteliksel ve niceliksel kimi somut bilgiler aktarılırken, o mekanın karakter üzerinde yaratacağı atmosferik etkiler ve duygular da anlatı metninde yer alabilir.

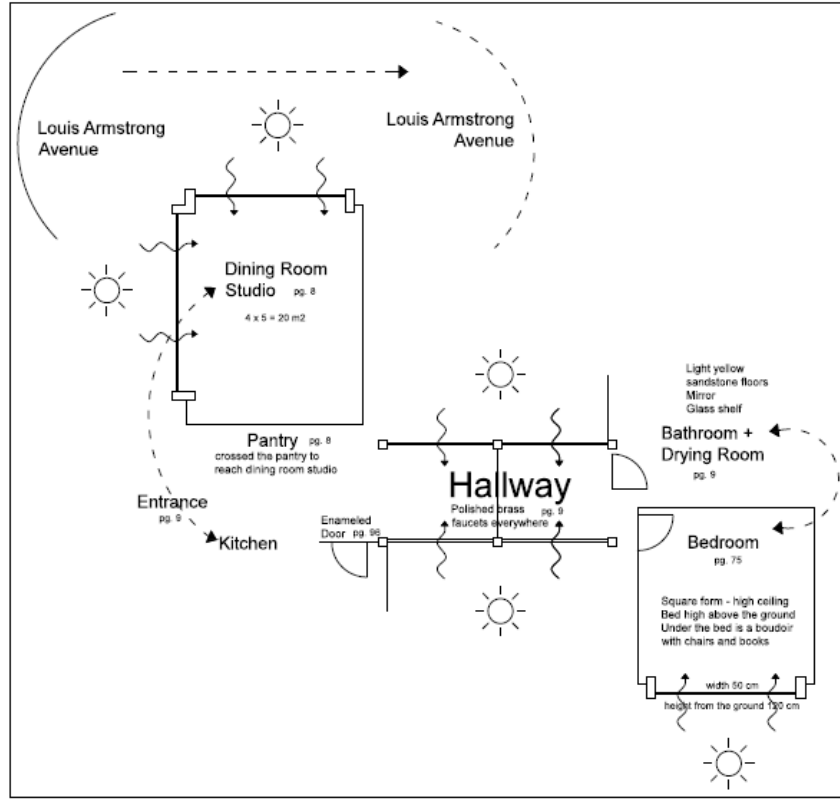
Mekansal betimleme, her ne kadar anlatmanın karşıtı olarak görülse de mekanla ilgili bilgilerin ortaya konmasını sağlayan en temel söylem stratejisidir (Dervişcemaloğlu, 2014). Bu betimleme stratejileri, “harita stratejisi” ve “gezinti stratejisi” olarak iki yöntemle gerçekleştirilir. Harita stratejisinde mekan, her yerde bulunabilen ve olayları tepeden gören tanrısal bakış açısıyla ya da yüksekte konumlanmış bir karakterin gözünden bir manzara olarak canlandırılır. Bu sunuş kipinde mekan kesitlere ayrılır ve metin, bu kesitleri sistematik olarak kapsar. Gezinme stratejisi ise mekanı hareketli bir bakış açısından dinamik olarak canlandırır. Mesela bir apartman dairesi, daireyi gezdiren birinin kılavuzluğunda oda oda betimlenebilir. Harita stratejisindeki soyut görüşün aksine, gezinti stratejisinde bir gezginin somut tecrübeleri sunulur (Ryan, 2008).

Okuyucular, anlatı metnini okurken bir taraftan da mekanla ilgili bilgileri zihinlerinde tıpkı bir “harita” gibi bilişsel bir model şeklinde toplarlar. Bu zihinsel modeller, okuyucuları, karakterlerin hareketlerini mekan içinde kavrayıp gözlerinde canlandırmalarını sağlarlar (Dervişcemaloğlu, 2014). Bu haritalar, metnin içeriğine, diline, kurgusuna vb. bağlı olarak detaylı, az detaylı, yoğun, somut ya da soyut olabilirler. Örneğin Namık Kemal’in “İntibah” romanındaki mekânın alt yapısı ve arka planı ile Bilge Karasu’nun “Gece” romanındaki mekân aynı değildir. Gece romanında mekân; belirsiz, konumlandırılması güç, silik, soyut ancak bir o kadar da anlam yoğunluğu bulunan özelliklere sahiptir. Buna karşın İntibah’taki Çamlıca ve diğer bazı belli ve bilinen mekânlar, romanda mekânın farklı yoğunluk kademelerinde bulunabileceğini gösterir (Tuğluk, 2012).

Yazınsal anlatı ve mekan ilişkisi; hem anlatıbilimciler, hem de mimarlık arařtırmacıları tarafından daha sık ele alınan bir konu olmaya başlamıřtır. Ryan, bu iliřkinin hangi arařtırma konularına gebe olduđunu řu bařlıklarda toplamıřtır: “Öykülerin gerçek dünyadaki mekanla iliřkilendirilmeleri” (efraksis), “bilgisayar oyunları için mekanlar tasarlanması”, “insanların anlatıdaki mekanla ilgili zihinsel görüntüler inřa etmelerini sađlayan tekniklerle ilgili karřılařtırmalı arařtırmalar”, “olay örgüsünü anlayabilmek ve öykünün içine dalabilmek için biliřsel haritalamanın ve zihinsel görselleřtirmenin önemini açığa çıkararak deneysel çalıřmalar”, “anlatı dünyalarının topolojisini belirleyen göstergesel karřıtlıkların (yüksek-alçak, içeri-dıřarı, kapalı-açık vb) tarihsel ve kültürel açıdan deđiřkenliđine dair arařtırmalar (Ryan, 2008)”.

Türkiye’de yapılan mimarlık arařtırmalarında da, yazınsal anlatı ve mekan ilişkisi üzerine yapılan çalıřmaların sayısı artmaktadır. Bu anlamda yakın zamanda yayınlanan “Edebiyatta Mimarlık” adlı kitap, bu iliřki üzerine farklı okumalar yapmayı amaçlamaktadır. Nevnihal Erdoğan ve Hikmet Temel Akarsu’nun editörlüđünde 2016 yılında bir derleme olarak yayınlanan kitapta, yerli ve yabancı çok sayıda edebi eserin içerdii mekansal bilginin çözümlenmesi yapılmaktadır. Hacıömerođlu, kitaptaki metinlerin anlatı ve mimarlık arasında kurdukları iliřkinin 4 řekilde olduđunu vurgulamıřtır: 1- Mimarlık ve mimarlıđa ait kavramlar üzerinden seçilen eseri analiz edenler. 2- Edebi esere ait kavramları irdeleyip mimarlık ile iliřkisini kuranlar. 3- Basılı eserlerinden ziyade yazarın ya da sanatçının genel bakıřı ve mimarlık (ve edebiyat) tartıřmasına kattıklarından bahsedenler. 4- Eseri özetleyerek genel bir tanıtımını yapanlar. Hacıömerođlu bu kitabın, mimarlık ve edebiyat iliřkisi üzerine önemli bir bořluđu doldurmakla birlikte içeriđinin çok derinleřemediđini altını çizmektedir (Hacıömerođlu, Mimarlıđın Edebiyatla İři, 2012).

Bunun yanında, yine Türkan Nihan Hacıömerođlu’nun 2015 yılında tamamladıđı “Mimari Anlatının Edebiyattan Sinemaya Dönüřümü: Temsilin Deđiřik Medyalardaki Farklılıkları, Devamlılıkları ve Limitleri” bařlıklı doktora tezi, bu anlamda ilginç bir çalıřmadır. Boris Vian tarafından 1947 yılında kaleme alınan “Günlerin Köpüğü” adlı roman 2013 yılında Michel Gondry tarafından sinemaya uyarlanmıřtır. Hacıömerođlu bu çalıřmasında, bu iki farklı forma ait mekan temsillerinin okumasını yaparak; metinden ürettiđi grafik haritalarla sinema filmi için tasarlanan mekanların karřılařtırmasını yapmıřtır. (Hacıömerođlu, 2015)



Şekil 3.1. “Mood İndigo” Romanından Üretilen Mekan Haritası (Hacıömeroğlu, 2015).

2017 yılında, İTÜ’de Ayşe Hilal Menlioğlu tarafından tamamlanan “Mekan Kuran Hikayeler” başlıklı yüksek lisans tezi de, benzer bir çalışmayı farklı edebiyat eserleri üzerinden gerçekleştirmiştir. 7 farklı romanı baz alarak mekan okuması yapan bu çalışma; “Genişletilmiş mekanlar”, “Çerçevelenmiş mekanlar” ve “İzgara mekanlar” olarak 3 farklı kavramsallık üretmiş ve yazarların metinle betimlediği mekanların grafik haritalarını üretmiştir (Menlioğlu, 2017).

Yazınsal anlatı ve mekan ilişkisi, her geçen gün daha fazla araştırmacının üzerinde durduğu ve üretim yaptığı bir alan olmaya başlamıştır. Bu çalışma kapsamında önerilecek “mekansal düşünme yaklaşımı” da, yazınsal anlatının mekan tahayyül etme ve üretme potansiyelini araştırmak için bir tasarım girdisi halinde kullanmaya çalışacaktır.

3.1.2. Görsel Anlatı

Görsel anlatı, yazılı ya da sözlü anlatının imgelerde vücut bulması ya da imgelerle birlikte gösterilmesidir. Sözcükler ve imgeler arasındaki analogi kimi felsefeciler ve sanatçılar tarafından dile getirilmiştir: Bu konuda ilk olarak Horatius, M.Ö. 1. yüzyılda

“Şiir Sanatı adlı” eserinde “Resim şiir gibidir” ifadesi ile bu benzerliği dile getirir (Gönüllü, 2017). İnsanlık tarihinde üretilen ilk görsel materyal olan duvar resimlerinden bugüne kadar görsellik, tarih ve kültürün en önemli parçalarından biri olmuştur. Görsel anlamda üretilmiş herşeyin bir anlatı niteliği taşıdığı tartışmalı olsa da, bugünden bakınca görsel üretimlerdeki anlatıyı ve o mevcudiyetteki mekansal bilgiyi okuyabilmek için; görsel anlatıyı alt bileşenlerinde incelemek gerekir. Bu yüzden görsel anlatı başlığı, durağan imge ve hareketli imge olarak iki alt başlıkta ele alınacaktır.

3.1.2.1. Durağan İmge

Durağan imge başlığı, anlamı itibariyle oldukça geniş bir alana işaret etmektedir. Burada kullanılan imge tabiri “image” yani “görüntü” anlamına gelmektedir. Bu anlamda, görsel anlatıların en temel bileşeni olarak görüntü, bir çok farklı formda gerçekleştirilebilir. Durağan imgeyle üretilen görsel anlatı, içerdiği konular çok çeşitli olmakla birlikte, yapı olarak “tek kare anlatı” (single-frame narrative) ve “çoklu kare anlatı” (multiple-frame narrative) olmak üzere iki temel üzerine inşa edilir (Gönüllü, 2017). Tek kare anlatılar; resim, eskiz, fotoğraf gibi üretimler olarak karşımıza çıkarken, çoklu kare anlatılar; ardışık fotoğraflar ve grafik/çizgiromanlar olarak kabul edilebilir.

Anlatı ve mekan ilişkisi bölümünde vurgu yapılan, anlatı kavramının tanım olarak denk geldiği aralıkla ilgili kabul, bu bölüm için de geçerlidir. Coates ve Psarra’nın mimarlık okumalarında olduğu gibi, sanat tarihi okumalarında da anlatı kavramı, göstergebilimden faydalanarak sanat nesnesinin coğrafi, kültürel ve tarihsel kodlarının deşifre edilmesi ve bu kodlardan bir öykü üretilmesi olarak kabul görmektedir. Bu anlamda kullanılan “anlatı sanatı” (narrative art) kavramsallaştırması geçmişten bugüne hep var olsa da genelleşici bir terim olarak kullanımı 1960’ların ortalarına rastlar (Lapum & vd., 2015). 20. yüzyıla kadar batı sanatının çoğu; tarih resmi olarak, din, mit ve efsane, tarih ve edebiyat hikayelerini betimleyen anlatılardır (Gönüllü, 2017). Bu çalışma kapsamındaysa, anlatı semboller aracılığıyla öyküleştirmede değil; zamansal olarak genişlemiş anlatı ve süreleri kapsayan, kronolojik bir akış içeren ve mekansal temsil barındıran ürünlere içkin bir durum olarak kabul edilecektir. Zira örneğin resim sanatı bir anlatı taşıyıcısı olarak kabul edildiğinde ve mekan bağlamında ele alındığında, ikonografik içeriklerin tartışılarak tarihsel bağlama oturtulması ve okumaların bu anlamda derinleşmesi gerekmektedir fakat çalışmanın öncelendiği konu bu değildir.

Yine de tek kare anlatıların tarihsel kökenine inildiğinde hangi tür anlatı yöntemlerinin kullanıldığından bahsetmekte fayda vardır. Peterson, 5 farklı anlatı türünden bahseder: eşzamanlı anlatı, tek sahne anlatı, sinoptik anlatı, sürekli anlatı, aşamalı anlatı ve panoromik anlatı (Petersen, 2011).

25.500-27.500 yıl öncesine tarihlenen Linton Paneli'nde şaman bir ritüelin canlandırıldığı düşünülmektedir. Bu kaya resminde tek bir karede, trans ve ritüel anı karışmış gibi eşzamanlı ve birden fazla öykü bulunur. Figürler tekrarlı kullanılmıştır. Farklı zaman-mekanların, tek zaman-mekanda ifade edilmesi nedeni ile öyküler birbiri içine geçmiştir. Bu anlatı yöntemine “eşzamanlı anlatı” (simultaneous narrative) denir. “Tek sahne anlatı”da ise (monoscenic narrative) resimlemeler tek bir olayı temsil eder ve zamanın akışını belirtmek için figürlerin ve sahnelerin bir tekrarı yoktur. Tek-sahne anlatı, okuyucunun hikayeyi iyi bilmesini gerektirir. Çünkü gösterilen belirli anın ötesinde eylemleri belirtmek için az sayıda görsel ipucu vardır (Petersen, 2011).



Linton Paneli
Eşzamanlı Anlatı

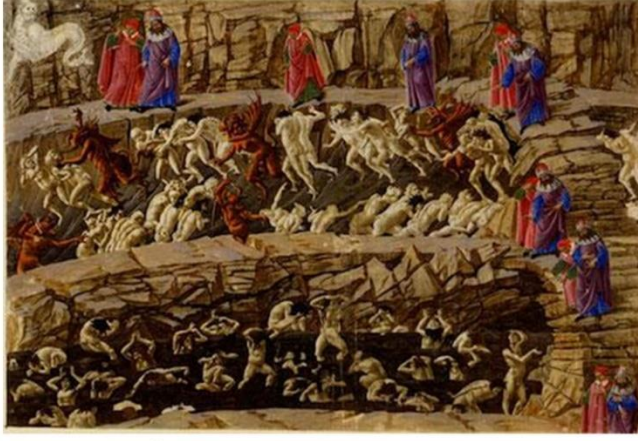


Antik Yunan Vazosu
Tek sahne anlatı

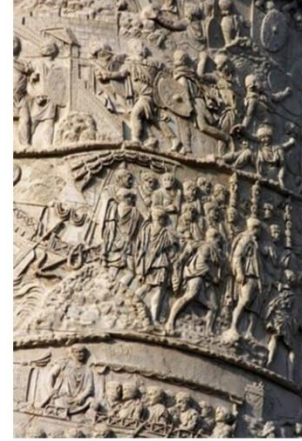
Görsel 3.1. Eşzamanlı ve Tek Sahne Anlatı Örnekleri (Petersen, 2011).

Tek-kare anlatıya dahil bir diğer anlatı biçimi “sinoptik anlatı” (synoptic narrative) dir. Bu teknikte vurgulanmak istenen figür ya da figürler, farklı konuma yerleştirilerek birden çok resmedilir. Bu nedenle birden fazla eylem vardır. Botticelli'nin 1480 yılında resimlediği Dante'nin İlahi Komedyası şiir illüstrasyonları sinoptik anlatı tekniğine güzel bir örnektir. Figürlerin tek kare içinde tekrarlarla farklı yerlerde konumlandığı, fakat kesintiye uğramayan bir süreklilik içinde resimlenmesine “sürekli anlatı” (continuous narrative) denir. Bu anlatıda ardışıklık kesintisiz tek bir kare boyunca sürmeli ve zaman akışını göstermek için figür ya da figürler farklı aralıklarla tekrar etmelidir. Roma'da

MS.113'te yapımı tamamlanmış olan Carrera mermerine işlenmiş Trajan Sütunu'nda sürekli anlatı tekniği kullanılmıştır (Petersen, 2011).



*İlahi Komedya: "8th Circle of Hell:
Punishment of Panderers, Seducers"*
Sinoptik Anlatı



Trajan Sütunu
Sürekli Anlatı

Görsel 3.2. Sinoptik ve Sürekli Anlatı Örnekleri (Petersen, 2011).

Parthenon frizinin Bayeux işleme ve Trajan sütunundan farkı, tekrar eden figürün olmamasıdır. Eserin uzunluğundan dolayı her sahneyi görmek için ilerlememiz ve anlatıyı ancak aşama aşama görmemiz mümkündür. Bu anlatı yöntemine "aşamalı anlatı" (progressive narrative) denir. Aşamalı anlatıda eşzamanlı bir anlatı yoktur. Bu frizdeki gibi tek bir olay anlatılır. Gerçek bir geçit törenini yürüyerek izlerken zaman akışı nasıl devam ediyorsa ve figürler tekerrür etmiyorsa, bu geçit töreni tasvirinde de yani aşamalı anlatıda da aynı durum söz konusudur. Farklı figürlerin dizi dizi konumlanması ile başlayan ve sonlanan olayı tek kare içinde izleriz.

Son anlatı türü olan panoromik anlatı (panoramic narrative) ise, tek bir sahne ve kompozisyon içinde çok sayıda olay ve eylemi resmederek gerçekleşir. Bruegel, 1559 tarihli Felemenk Atasözleri (Netherlandish Proverbs) adlı tablosunda bir köyün genel bir görünümü içerisinde, farklı figürlerle farklı olayları yansıtır. Bu tabloda eylemler ve figürler tekrar etmemekte her biri ayrı bir atasözünü temsil etmektedir (Petersen, 2011).



Parthenon Frizi
Aşamalı Anlatı

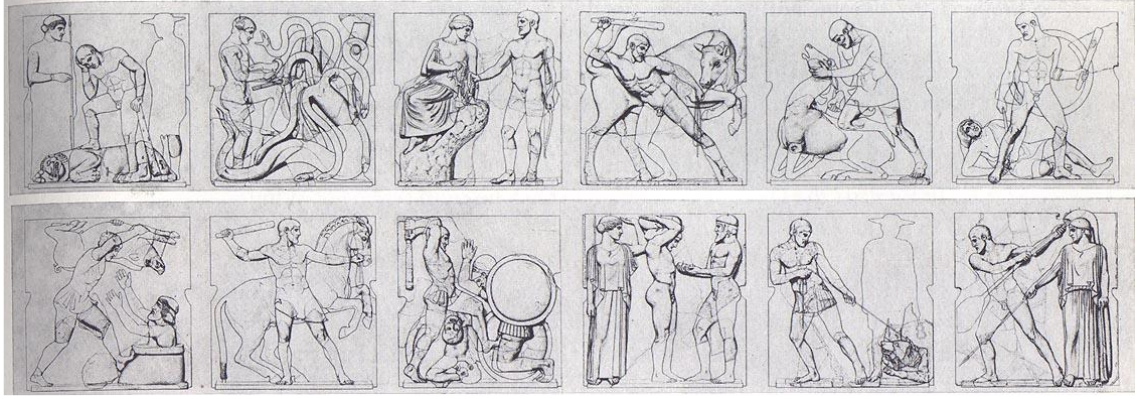


Netherlandish Proverbs
Panoramik Anlatı

Görsel 3.3. *Aşamalı ve Panoramik Anlatı Örnekleri (Petersen, 2011)*

Petersen'in tek kare durağan imgeler üzerinden geliştirdiği bu 6 farklı anlatı kurma biçimi, anlatıların tarihsel içeriğini sadece zaman bağlamında ele almış gibi görünse de, her bir anlatı türü aslında mekansal bilgi de içermektedir. Resim sanatıyla icra edilmiş olan eserlerde tarihsel bağlama uygun olarak mekanlar birer fon olarak yer almış ve doğru bir perspektifle üretilmiş olmasalar da, figürler ve mekanlar birbirlerine ve anlatıya hizmet edecek şekilde temsil edilmişlerdir. Kabartma ve duvar resmi örneklerindeyse, ürünün bulunduğu mekansal bağlam doğrudan anlatının içeriğiyle örtüşen bir ortamdır ve mekan yeniden temsile gerek duyulmaksızın anlatının içinde erimiş gibidir. Bu anlamda, anlatıbilimin önemli bir sınıflandırması olan "söylem zamanı" ve "öykü zamanı" ayrımı, mekansal açıdan da yapılabılır gibi görünmektedir. Literatürde karşılaşılmamış olan "Söylem mekanı" ve "Öykü mekanı" kavramları, o anlatının hangi ortamda kendini gerçekleştirdiği ve içeriğindeki mekansallıkla arasındaki ilişkinin sorgulanması adına işlevsel bir kavramsallaştırmaya dönüşebilir. Bu çalışma içeriğiyle doğrudan ilişkili olmamakla birlikte, ileride yapılacak araştırmalara ön ayak olma potansiyeli taşımaktadır.

Durağan imgeye ait anlatıdaki mekansallık, çoklu kare anlatılarda daha zengin bir alana işaret etmektedir. Zira çoklu kareyle bir öykü anlatmak daha kolay ve potansiyelli gibi görünmektedir. Çoklu kare anlatı türlerinden biri olan "döngüsel anlatı" (cyclic narrative), çeşitli sahneleri tematik bir şekilde birbirine bağlar. Kare içindeki anlatılar arasında bir neden-sonuç ilişkisi yoktur. Yalnızca resimlere bakarak bu döngüsel anlatıyı anlamak çok zordur (Petersen, 2011). Zeus Tapınağı çatısının hemen altındaki metop frizindeki Herakles'in Oniki Görevi rölyefleri döngüsel anlatı tekniğinin kullanıldığı iyi bir örnektir.



Görsel 3.4. *Herakles'in Oniki Görevi, Döngüsel Anlatı (Petersen, 2011).*

Döngüsel anlatıya örnek teşkil ederken mimari ve mekansal bilgi de içermesi açısından Duane Michals'ın ardışık fotoğrafları önemlidir. Michals'ın anlatılarını düzenleyişi, sinematografik kurguyu hatırlatır. Bir arada düzenlenen fotoğraflar aynı hikayenin birbirini izleyen sekanslarıdır. Ancak çoğunlukla gerçeküstü hikayeleri kurgulayan Michals'ın hikayeleri hiçbir zaman sonlanmaz, hep bir döngü içerisinde (Uysal, 2013). Deneysel bir fotoğrafçı olan Michals, çalışmalarında yakalamak istediği plastik etkinin yanında mekanı da anlatısına hizmet edecek bir unsur olarak kullanıyor gibi görünmektedir.



Görsel 3.5. *"Things Are Queer" Duane Michals, 1973.*

Michals'ın çalışmalarındaki zamanın döngüsellığı ve belirsizliğı, mekan bilgisi için de geçerlidir. Bağlamı olmayan, ölçeğın sürekli değıştiğı mekanlar vardır fakat derinlik ve atmosfer doğrudan anlatıya ve yakalanmak istenen etkiye göre biçimlenmektedir. Michals, "Hayalgücüne inanırım. Eserde göremediğim şeylerin, gördebildiğim şeylere göre daha çok anlamı vardır" diyerek hem zaman hem de mekanın belirsizliğini amaçladığını açıklamaktadır (Michals, 1983). Döngüsel anlatıya Harald Mante ve Bernd-Hilla Becher'in fotoğraf çalışmalarında da rastlamak mümkündür.

Bu çalışma kapsamında en önemsenen ve önerilecek yaklaşımın omurgasını oluşturacak olan anlatı formu; çoklu-kare anlatının bir diğeri tekniğı olan "ardışık anlatı"dır (Sequential Narrative). Bu anlatı neden-sonuç ilişkisi yaratan ve bir eylem sırasını temsil eden bağlantılı resimlerden oluşur. Ardışık anlatı, bağlantılı kareler nedeni ile konu hakkında bir kurgu geliştirmemizi sağlar (Petersen, 2011). Ardışık anlatı ile özdeşleşmiş olan ve bu türü en iyi temsil eden biçimin çizgi roman ve grafik roman olduğunu söylemek yanlış olmayacaktır (Gönüllü, 2017). Son yıllarda popülerliğı tekrar artışa geçmiş bu üretim formu, doğası itibarıyla mekan temsiliyle oldukça yakın bir ilişki içerisindedir. Bilimsel araştırmalar anlamında da, mekan ve çizgi/grafik roman ilişkisi giderek daha çok üzerinde durulan ve araştırma yapılan bir alan olmaya başlamıştır. Bu bölümün devamı, grafik anlatı/çizgiromanda mekan üzerine okumalarla devam edecektir.

Will Eisner, çizgiromanı "ardışık sanat" (sequential art) olarak tanımlamıştır. Scott McCloud ise bu tanımlı "organize edilmiş görseller ve ardışıklık üreten diğeri imajlar" olarak genişletmiştir (McCloud, 1993). Tarihçesine bakıldığında, mimarlık ve çizgiroman ilişkisi 17. yy. da başlamıştır denilebilir (Brown , 2007). William Hogarth'ın resimleri ve baskıları hem birer ardışık sanat olması hem de içerdikleri mekansallık açısından önemlidir. 1731 yılında yaptığı "A Harlot's Progress" adlı çalışmasında bir kadının nasıl hayat kadınına dönüştüğü sekanslar halinde görselleştirmiştir. Metinle desteklenen bu çalışmada, ilk karede bir aristokrat şatosunda gördüğümüz karakter, zamanla daha alt sınıfa düşmüş ve her karede içinde bulunduğu mekan öyküye göre değışmiştir. Karakter en son ucuz bir otel odasında resmedilerek, mekanın anlatıya doğrudan hizmet etmesi sağlanmıştır. Hogarth'ın bu ve bunun gibi diğeri çalışmaları basılı medyada yayınlanan ilk çizgiroman örnekleri olarak kabul edilmektedir (Brown , 2007).

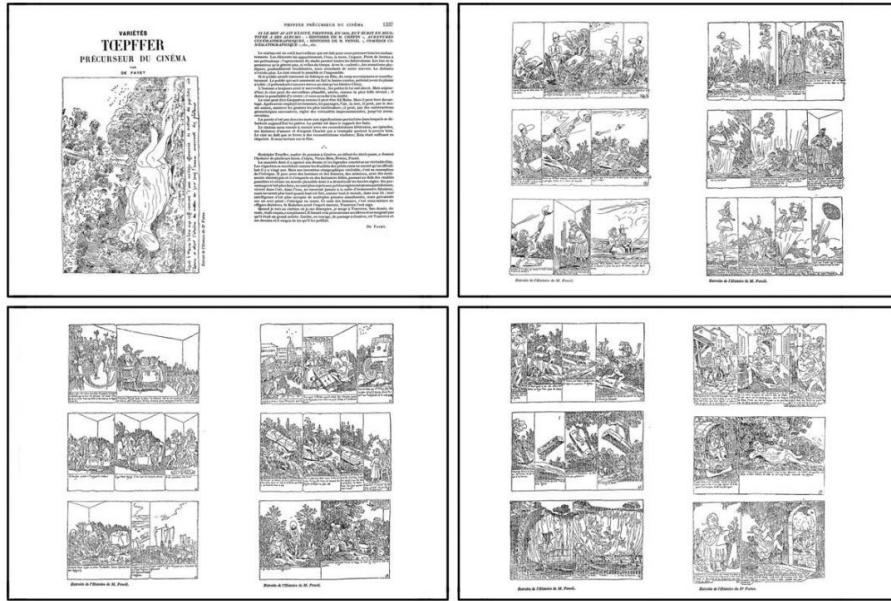


Görsel 3.6. “A Harlot’s Progress”, William Hogarth, 1731.

İsveçli Rudolphe Töpffer tarafından resimlenmiş olan “The Adventures of Mr. Obadiah Oldbuck” adlı kitabın ise yayınlanan ilk çizgi roman kitabı olduğu kabul edilir. Kitap ilk kez 1837’de Avrupa’da birkaç farklı dilde basılır. 1842’de ise Amerika’da, bir New York gazetesi olan Brother Jonathan, kitabın İngilizce versiyonunu gazete eki olarak yayınlar (Markstein, 2018). Rudolphe Töpffer’in çalışmaları, mimarlık kültürüne dolaylı olarak katkı sunmuş gibi görünmektedir. Zira modern çizgiromanın babası olarak kabul edilen sanatçının işlerinin, Le Corbusier tarafından da beğeniyle takip edildiği bilinmektedir (Lus Arana, 2013). Corbusier, Amedee Ozenfant’la ortak kullandığı mahlas olan De Fayet ismiyle, 1921 yılında Fransız “Le Spirit de Nouveau” dergisinde “Toepffer: Sinemanın öncüsü” başlıklı bir makale kaleme almıştır. De Fayet bu makalede Toepffer’in bazı çalışmalarından kesitler yayınlamış ve onun sinematografik montajın gelişimindeki rolünden bahsederek temiz çizgilerden oluşan görsel dilini mimarlıkla ilişkilendirmiştir (Lus Arana, 2013).

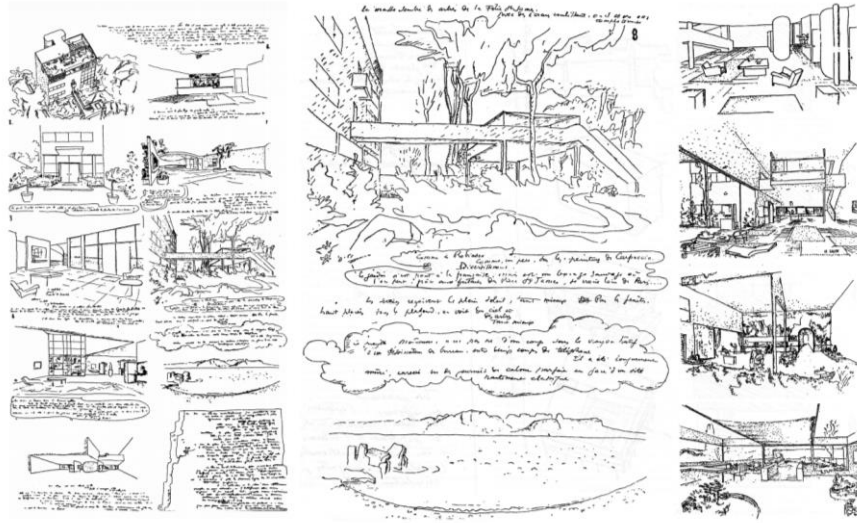


Görsel 3.7. "Brutus Calicot", Rodolphe Töpffer, 1846.

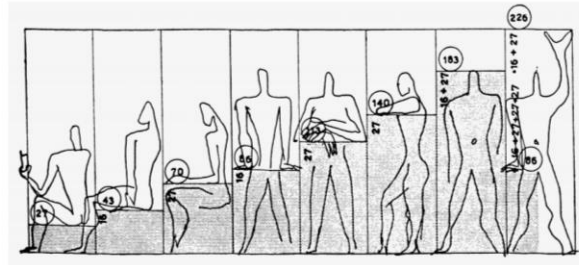
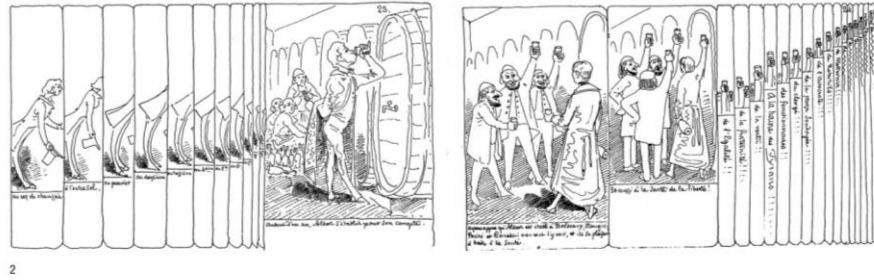


Görsel 3.8. "Toepffer: Sinemannın Öncüsü", Le Corbusier (De Fayet), L'Esprit Nouveau, 1921.

Le Corbusier'in Toepffer'in tarzından ve anlatım biçiminden etkilendiği onun bazı çalışmalarından okunabilmektedir. 1925 yılında tasarladığı ve uygulanamayan Madam Mayer Villası projesini, işverene anlatabilmek için yazdığı mektupta bu ilişki görünür haldedir. Le Corbusier, bu mektupta projeye yaklaşımını ve mekana ait görselleri ardışık anlatı formunda hazırlamış ve sunmuştur. Bunun yanında modüler çizimindeki sekanslı anlatım da, Toepffer'in tarzına yakın bir anlatım olarak karşımıza çıkmaktadır (Lus Arana, 2013).

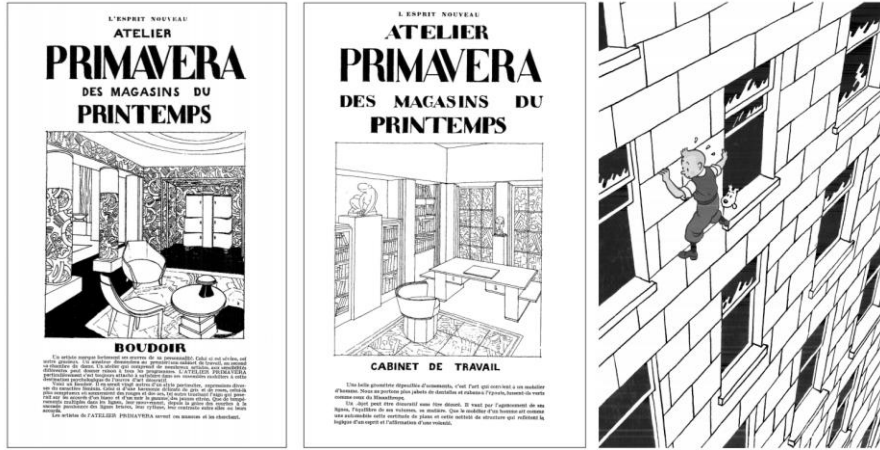


Görsel 3.9. “Madam Meyer’e Mektup”, Le Corbusier, 1925.



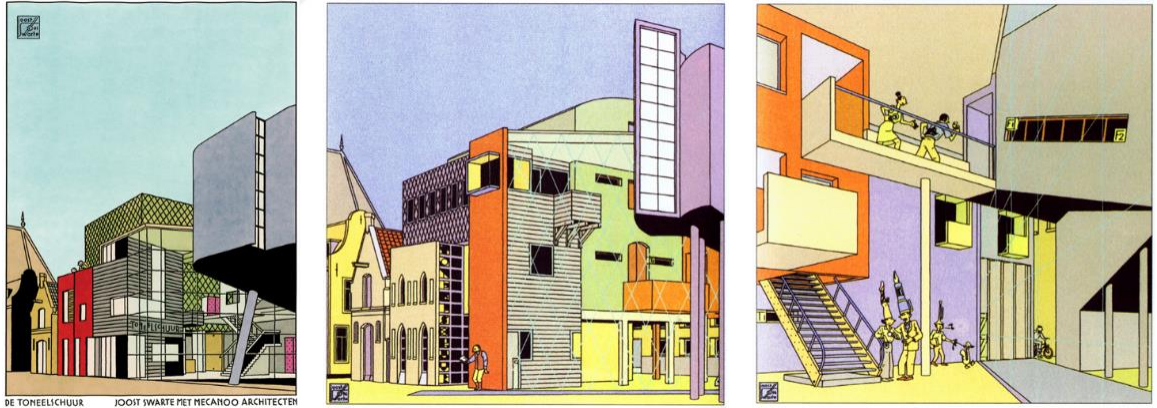
Görsel 3.10. Toepffer, 1845 / Le Corbusier, 1954.

Bu noktada “La Ligne Claire” (temiz çizgi) kavramından da bahsetmek gerekmektedir. “L’Esprit Nouveau” dergisinde 1920’lerde, hem Le Corbusier’in çalışmalarında hem de bazı sayıların kapak görsellerinde karşılaşılan çizgi tarzıyla, 19. Yüzyılın ortalarında Avrupa’da yaygınlaşan grafik roman stili olan “temiz çizgi” akımı arasındaki benzerlik oldukça ilgi çekicidir. Ünlü Tinten çizgiromanın yaratıcısı Herge’in başlattığı bu akım, kalınlığı değişmeyen homojen çizgilerle karakter ve mekan çizimini kapsamaktadır. Bir çok başka çizgiromancı, mimar ve illüstrasyoncunun bu tarzla ürettiği işleri bulunmaktadır ve bugün hala “temiz çizgi” stilinde iş yapan sanatçılar mevcuttur (Lus Arana, 2013).



Görsel 3.11. *L'Esprit Nouveau* kapakları ve Herge'in Tenten karakteri. (Lus Arana, 2013)

Mimarlık alanında “La Ligne Claire” tarzıyla yapılan çalışmalardan biri Joost Swarte'nin 1996 yılında Mecanoo adlı mimarlık firmasıyla Haarlem'deki De Toneelschuur tiyatrosu için yaptığı illüstrasyonlardır. Daha sonra kitap olarak da yayınlanan bu çalışma, mimari temsil ve grafik roman tarzının birbiri içinde eriyebilmesinin iyi örneklerinden biridir.



Görsel 3.12. “De Toneelschuur Tiyatrosu”, Joost Swarte ve Mecanoo, 1996.

Bunun yanında, fransız sanatçı Jean Pierre Lyonet'in 1997 yılında basılan “Modern Villalar” isimli illüstrasyon kitabı da, temiz çizgi tarzında üretilmiş bir çalışmadır. Aynı şekilde çizgiromancı Ted Benoit'in de bu tarzla ürettiği mimari illüstrasyonları bulunmaktadır.



Görsel 3.13. Ted Benoit ve Jean Pierre Lyonet'in Çalışmaları.

Mimarlık ve çizgiroman ilişkisinin en görünür olduğu nokta “Archigram”ın ortaya çıkışıdır denilebilir. Mimarlık tarihinde özellikle geçmodern dönemde oldukça önemli bir yere sahip olan “Archigram” 1961 ve 1974 yılları arasında çok sayıda kavramsal proje üretmiştir. Özellikle çıkardıkları derginin “Amazing Archigram 4: Zoom Issue” başlıklı 4. sayısını bir çizgiroman gibi kurgulayarak, fütüristik fikirlerini bu formda okuyucularına iletmışler ve hem fikirlerinin uluslararası alanda yayılmasını hızlandırmış, hem de o dönem özellikle Amerikan pop kültürünün en önemli ürünlerinden olan çizgiromanlarla mimarlık ilişkisine katkı koymuşlardır (Lus Arana, 2013).

Bu noktada, mimarlık ve mekanı temsil etme gücü bakımından bir ayrıma vurgu yapmakta fayda var gibi görünmektedir. İkisi de ardışık anlatı formu olarak kabul edilse de, çizgiroman (comic) ile grafik roman (graphic novel) arasındaki fark önemlidir. Hem anlattıkları hikaye açısından, hem görsel dil açısından, hem de kurguladıkları zaman/mezan ortamı açısından iki ayrı alt tür olarak kabul edilebilirler. Grafik roman kavramını popüler hale getiren çizgi roman sanatçısı Will Eisner'dir. “A Contract with God” adlı eserini “A graphic novel” alt başlığı ile piyasaya sürerek bir ilki gerçekleştirmiştir (Eisner, 2017). 1980'li yıllarda “Dark Knight Returns”, “Watchmen” ve “Maus” çizgi romanlarının albüm versiyonlarının kazandığı ticari başarıyla bu kavramın ihtiyacı daha da hissedilmiştir. Yayıncılar bir pazarlama taktiği olarak bu terimi benimseyip kullanmaya başlamışlardır. Çünkü İngilizcedeki “comics” sözcüğü çocuksu çağrışımlar barındırmaktadır, oysaki grafik romanlar yetişkinleri hedeflemektedir (Yalçınkaya, 2004). Levent Cantek bu ayrımı şöyle dillendirmektedir:

Grafik roman, çizgi romandan farklı olarak kahramanların ölebildiği ve değişim geçirdiği insani hikâyeler içerir. Her şeyi başaran, daima kazanan kahramanların hâkimiyetindedir çizgi romanlar. Erkek anlatısıdır, kırılğanlığı ve krizi yoktur, çoğunluk değerlerine hitap eder,

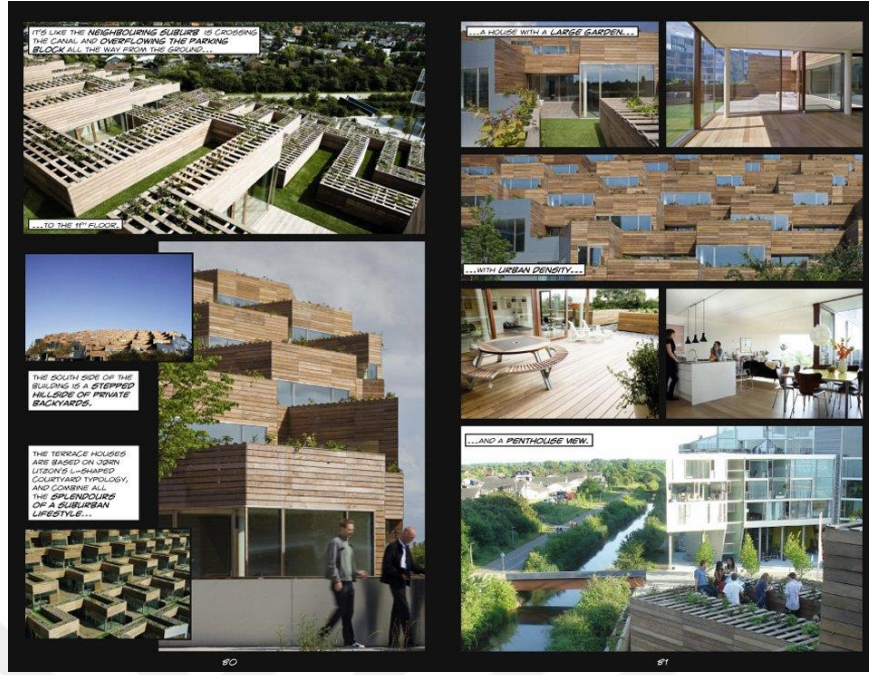
edebilik ya da sanat gibi bir iddiası yoktur, piyasanın belirlediği kodlara göre yazılır ve çizilir (Aktaran: Altunoğlu, 2016).

Bu anlamda, “comic” yani çizgiromanın 1950’lerden itibaren Amerika’da popülerleşmeye başlayan ve bütün dünyaya yayılan süper kahraman kültürünü de kapsadığı kabul edilebilir. Bu tür, temelde aksiyona dayalı, zamansal anlamda dinamik kurgulanan ve hızlı tüketilen bir türdür. Bu yüzden çizgiroman formu aslında mekan bilgisine önem veren bir form değildir. Fakat temelde aksiyona dayalı bir kurgusu da olsa, dünyanın her yerinde bilinen bir tür olması dolayısıyla Archigram’ın 4. Sayısı aracılığıyla mimarlığa ait tartışmaların sınırlarının ötesine çıkmasını sağlayabilmiştir. Özellikle bu sayının kapak tasarımının, “Mystery in Space” adlı bir çizgiromanın kapağına benzetilerek hazırlanmış olması dikkat çekicidir.



Görsel 3.14. *Amazing Archigram* ve *Mystery in Space*, 1964.

Çizgiroman (comic) formunun evrensel anlamda popüler bir görsel ve anlatım dilinin olması, onu yıllar sonra Bjarke Ingels’in de mimari projelerini yayınlamak için hazırladığı kitapta kullanmasını sağlamıştır. “Yes is More: An Archicomic on Architectural Evolution” adıyla ilk kez 2009 yılında yayınlanan kitap, geleneksel mimarlık yayınlarından farklı olarak çizgiroman tekniğini kullanarak tasarım fikirlerini ve mekansal bilgileri aktarmayı denemiştir.



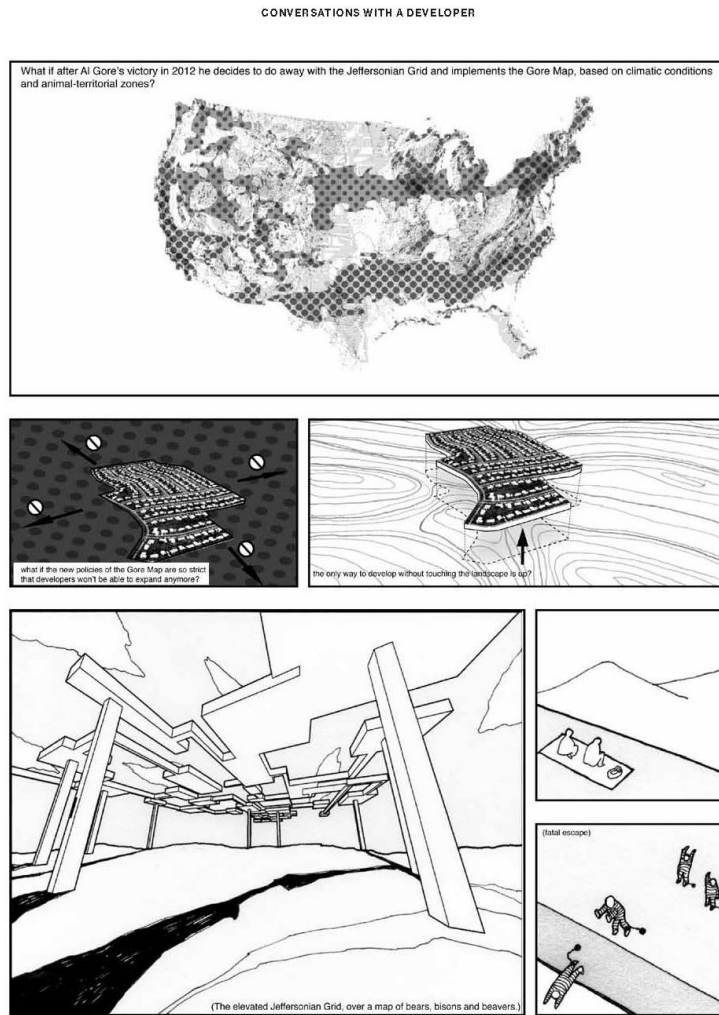
Görsel 3.15. "Yes is More", Bjarke Ingels, 2009.

Bahsi geçen örnekler, çizgiroman ya da grafik romanı kullanarak mimarlık bilgisi aktarmaya çalışan örneklerdir, daha çok mimar perspektifinden üretilmiş çalışmalardır. İki form arasındaki mesafe azaldıkça, ardışık imajlarla anlatı özellikle bir temsil aracı olarak daha sık kullanılmaya başlanmıştır. Çizgiromanın teknik açıdan oldukça özgür bir alan olması, geleneksel ve dijital araçların hibrit olarak kullanılmasına imkan vermesi onu bir mimari temsil aracı olarak daha potansiyelli bir noktaya taşımaktadır.

Bu anlamda, Brown, çizgiroman ve grafik romanların mimari temsiliyette daha fazla kullanılabilmesinin önünü açacak 3 noktaya işaret etmektedir: İlk olarak, ardışık çerçeveler neredeyse hep bir anlatı ögesi içerir, böylece durağan imgeler zamansal bir bağlama oturur. Ayrıca, yalnızca anlatının içerdiği zaman değil, çerçeveler arasındaki boşluk da bir zaman parametresini temsil eder. (Bu nokta, öykü zamanı ve söylem zamanı ayrımı olarak okunabilir) İkincisi, grafik roman ve çizgiromanlar bir anlatı formu olarak benzersizdir, çünkü okuyucunun anlatının yaşandığı hızı ve zamanı kontrol etmelerini sağlarlar. Üçüncüsü de, tamamen sanatçının bireysel tarzı ve kişiliği ile yaratıldıkları için, sanatçının yorumundan bağımsız olarak okunamazlar. Sanatçının tarzı ve kattığı nüanslara kayıtsız kalarak bir grafik romanı okumak imkansız olduğundan; bu form, mimariye bakmak, tartışmak ve tasarlamak için daha sofistike bir yol sunmaktadır (Brown , 2007). Aynı şekilde Melanie van der Hoorn da, mimarların çizgiromanı geleneksel mimari sunum ve iletişim tekniklerinden daha zengin bir aralık ürettiği için

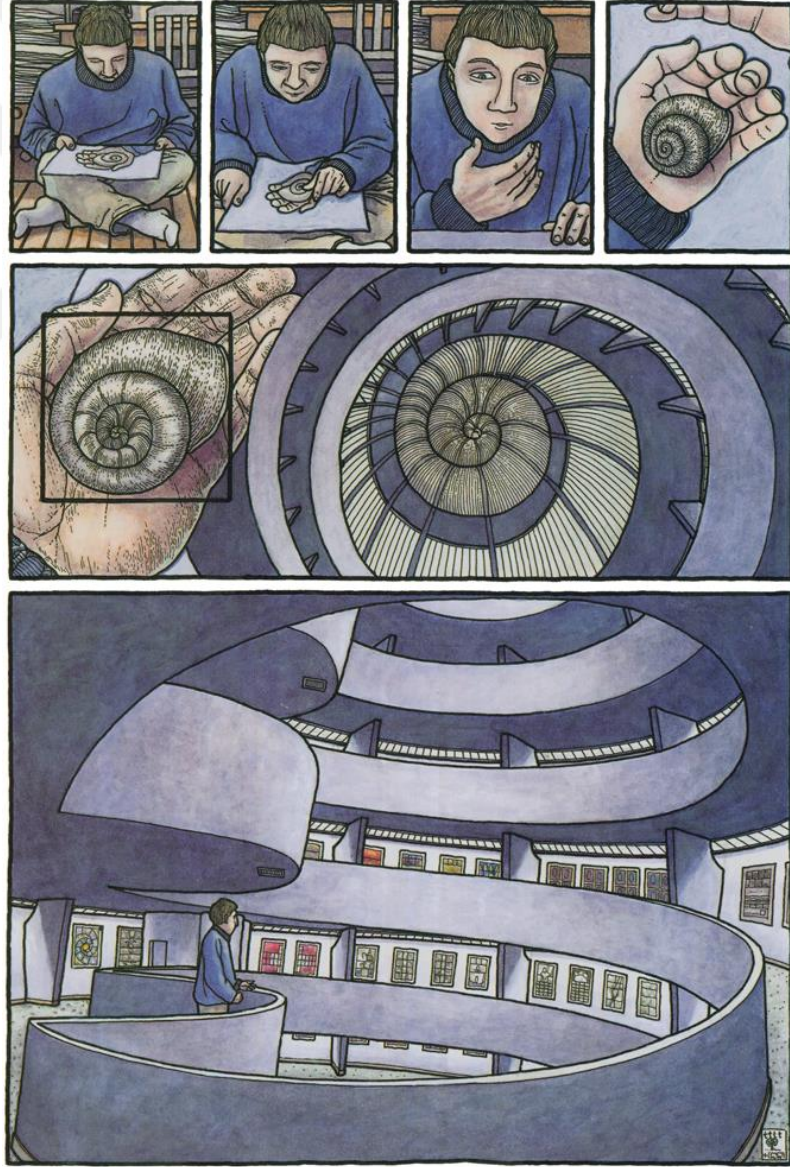
tercih ettiklerini vurgulamıştır (Van der Hoorn, Bricks & Balloons: Architecture in Comic-strip Form, 2012).

Bu yönüyle, mimarların çizgiromanı bir araç olarak kullandıkları örneklerin sayısı artmaktadır. Amerikalı mimar ve akademisyen Jimenez Lai, mimari uygulamalarına kusursuz bir şekilde entegre ettiği keşifleri yapmak için çizgi romanların belirsiz mekânsallığını oldukça verimli bir şekilde kullanmaktadır. Lai, neredeyse demode bir ortamın mimari sahnede kazandığı yenilenmiş pozisyonun altını ısrarla çizmektedir (Lus Arana, 2013). Lai, 2012 yılında bir araştırma projesinin sonuç ürünü olarak yayınladığı “Citizens of No Place: An Architectural Graphic Novel” adlı çalışmasında, mimarlık ve mekana dair tartıştığı kavramsal konuları bir grafik romanla temsil etmiş ve bu alanda yapılmış önemli işlerden birine imza atmıştır (Lus Arana, 2013).



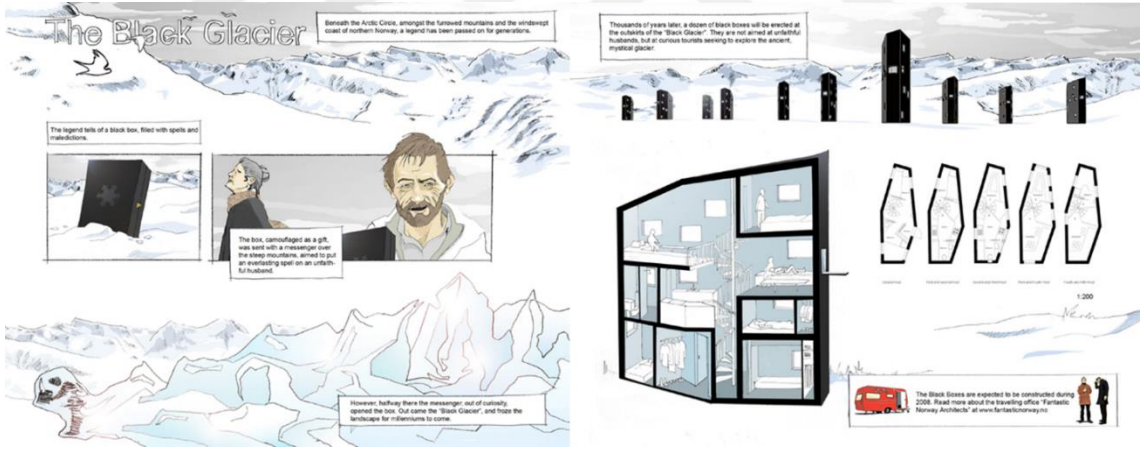
Görsel 3.16. "Citizens of No Place", Jimenez Lai, 2012.

İsveçli bir mimar ve çizer olan Daniel Bosshart da bu iki farklı disiplini kesiştirerek çalışmalar yapmaktadır. Bosshart, çizgi romanlarda insanların kendilerini binalar aracılığıyla nasıl tanıdıklarını, nasıl gerçekleştirdiklerini ve mimarinin de insanlar üzerindeki etkisini gösterir. Bunu yapabilmek için, çizgiromancı kimliği ona mimarlardan daha fazla özgürlük alanı açar. Göz seviyesindeki perspektiflerle kendisini sınırlamaz, ancak nadir, hafif kafa karıştırıcı açılar seçer, hatta perspektifi ele alır ve mimari açıdan pek de doğru olmayan küçük öğeler sunar. Bosshart “Çizmek Bakmaktır” diyerek de bunu vurgulamıştır. Bu, dikkatli ve eleştirel gözlem tarzı ona oldukça bir detay zenginliği yaratmıştır denilebilir (Van der Hoorn, 2013).



Görsel 3.17. "Geteilter", Daniel Bosshart, 2013.

Norveçli bir mimarlık firması olan “Fantastic Norway” de, çizgiroman ve mimarlık ilişkisini zenginleştirmeye çalışan mimarlardan oluşur. Onlara göre, subjektif yaklaşımlar ve kullanıcıyla mimar arasında daha eşit bir iletişim şekli yakalamak oldukça önemlidir. Çizgiromanı bunun iyi bir aracı olarak kabul ederler. Ofisi kuran iki mimar, mezun olduktan sonra 3 yıl boyunca Norveç’i baştan başa gezmişler ve insanlarla konuşarak yaşadıkları ortamlar ve bunlara ilişkin idealleri; bir yere kimliğini veren binalar ve olaylar hakkında bilgi toplamışlardır. 2007 yılında yayınladıkları çizgiroman “Black Glacier” ise bu gezi sırasında ortaya çıkmıştır: Yerel bir girişimci onlardan bir otel için konsept geliştirmelerini istemiştir. Fakat proje alanı o zamana kadar arabalarını park edip birkaç fotoğraf çekebilecekleri bir ara duraktan daha fazla olmayan Kuzey Norveç Svartisen (Black Glacier) yakınında bir yerdir ve işveren ziyaretçileri en az bir gece kalmaya ikna edecek bir tasarım beklentisindedir. Bunun üzerine tasarımcılar buzullardaki gizemli bir kara kutu ile büyülenen bir kadın ve kocası hakkındaki efsaneyi kullanmışlar ve projeyi tasarlayıp bir çizgiroman halinde sunmuşlardır (Van der Hoorn, 2013).



Görsel 3.18. "The Black Glacier", Fantastic Norway, 2007.

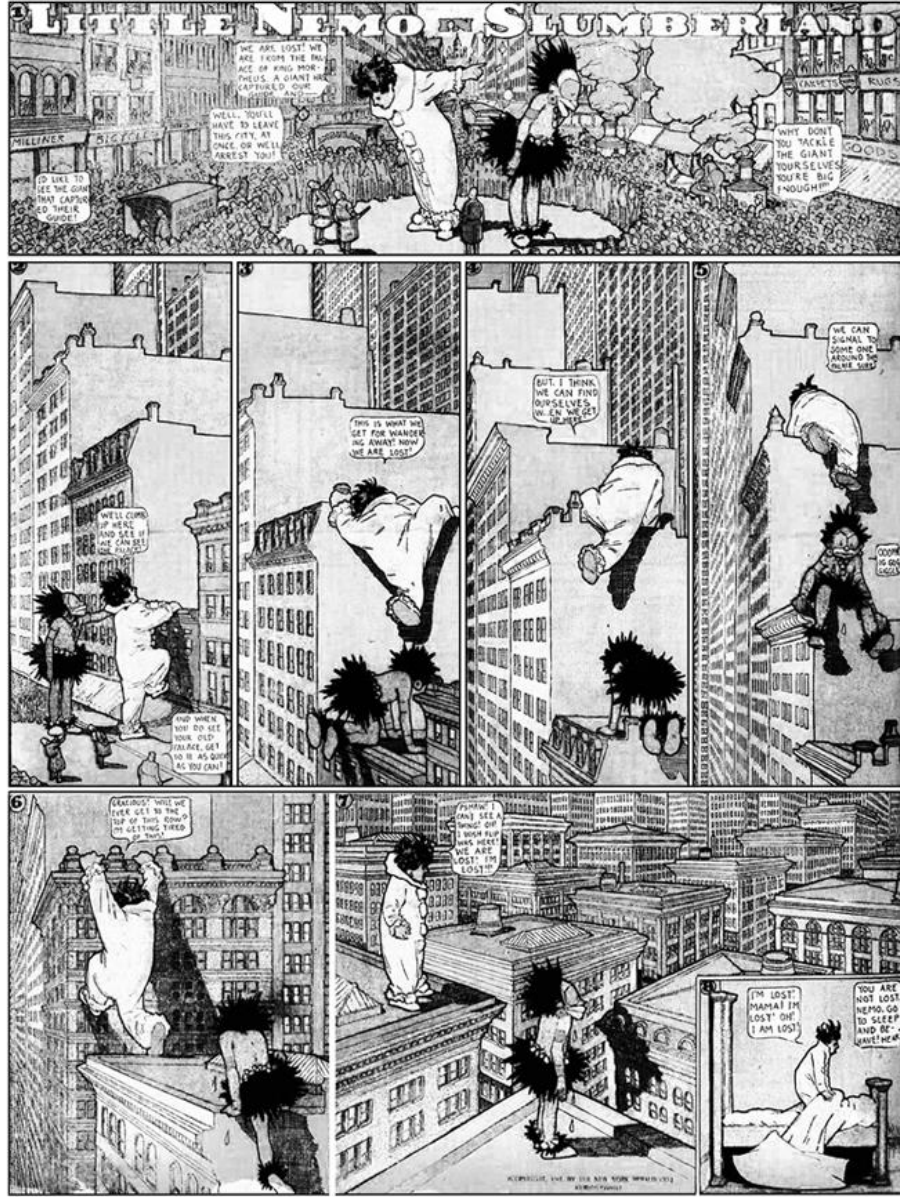
Mimarlık ve çizgiromanın doğrudan etkileşimiyle üretilmiş başka çalışmalar da mevcuttur. 2004 yılında Berlin’li mimarlık ofisi Peanutz Architekten’in tasarladığı Loft Rio projesini eğlenceli görsel dili olan bir çizgiromanla sunması, Alexandre Doucin’in 2012 yılında yayınladığı deneysel grafik roman denemesi Maison de Vair, yine Alexandre Doucin’in Felix Wetzstein ile 2010 yılında ortak hazırladıkları Hollywood projesi bu çalışmalara birkaç örnektir (Van der Hoorn, 2013).

Türkiye’de mimarlık ve çizgiroman ilişkisi henüz yeni yeni tartışılmaya başlayan bir alan olduğundan; doğrudan bu ikili ilişkiden türemiş bir çalışmayla karşılaşmamıştır.

Yalnızca Hacettepe Üniveristesi İç Mimarlık ana bilim dalında yüksek lisans yapan araştırma görevlisi Onur Kutluoğlu'nun bu anlamda bir çalışma yaptığı bilinmektedir. Yüksek lisans tezi kapsamında Şevki Balmumcu'nun Ankara Sergi Evi projesinin tasarım sürecini irdeleyen Kutluoğlu, teze ek olarak bir de grafik roman hazırlamıştır. Henüz yayınlanmayan "Opera'nın Hayaleti" adlı bu çalışmanın, Balmumcu'nun proje sürecinde yaşadığı zorlukları konu edeceği bilinmektedir.

Yukarıda bahsedilen örnekler ve tartışma, çizgiroman mimarlık ilişkisini bir aktör olarak mimarların dahil olduğu süreçler üzerinden okumaktadır. Fakat bu ilişkiye geleneksel çizgiroman ve grafik roman üreticilerinin mekan ve mimarlığı nasıl temsil ettikleri üzerinden de göz atılmalıdır. Bu anlamda özellikle çizgiroman tarihinin en önemli serilerinden biri olan Winsor McCay'in yarattığı "Little Nemo in Slumberland" serisi üzerinde durmak gereklidir.

Art Nouveau tarzında sirk posterleri çizerek mesleğine başlayan McCay, kısa zamanda kendini aşmış ve gelenekten koparak geliştirdiği anlatım dili sayesinde grafik sanatları ve animasyon tarihinin en önemli figürlerinden biri haline gelmiştir (Canemaker, 1987). Yarattığı "Little Nemo in Slumberland" serisi 1905-1915 yılları arasında New York Herald ve New York American gazetelerinde haftalık olarak yayınlanmıştır. Küçük bir çocuğun hayal dünyasını resmeden seride McCay çok zengin ve detaylarla dolu atmosferler resmetmiştir. Çizgiye, renge ve mekana olan duyarlılığı Vaudeville ve Coney Adası'nın cazibe merkezleriyle çevrili hayatı sayesinde genişlemiştir (Sendak, 1987). Nemo'nun hayalindeki bu ütopyik ve görkemli şehirler alternatif bir evren işlevi görür. Seride bulunan görsel işaretler okuyucuya bilgi verir ve onu hafızasında New York veya Chicago gibi gerçek şehirlere taşır (Cardoso, 2016). McCay, takıntılı mimari üretimlerinde; genellikle zengin bir Art Nouveau tarzıyla ya da mimari mekan bozma oyunları aracılığıyla tasarlanan; tekrarlayan detaylı mimari atmosferler görselleştirmiştir. Aynı zamanda, mimarlar tarafından tasarlanan dönem metropollerini sofistike ve detaylı perspektiflerle yeniden üreterek mimarlık kültürüne de katkı sağlamıştır (Lus Arana, 2013). Her biri bir sayfalık bu öykülerde McCay, grafik anlatı formunun çerçevelerden oluşan gövdesini de çok kez bozuntuya uğratarak, farklı zaman/meکان algısı yaratan işler elde edebilmiştir.



Görsel 3.19. "Little Nemo in Slumberland", Winsor McCay, 1905.

Benzer şekilde, çerçeveleme tekniğinin potansiyelleriyle oynayarak yeni zaman/mekan katmanları oluşturan Frank O. King adlı çizgiroman sanatçısı da, mimarlık ve mekan algısına farklı bir yerden yaklaşmıştır. Gasoline Alley adlı serisinin Mart-Nisan 1934'te yayınlanan 3 sayısında, zamansal olarak böldüğü 12 çerçeve, binanın tamamen aksonometrik bir görünümünü oluşturmuş ve sayfa üzerinde zaman ve mekanı üstüste çakıştırmıştır. Burada her çerçeve, hem hikayenin hem de bütün alanın bir parçası olan, bireyselliğini koruyan ve aynı zamanda tüm evin/hikayenin daha büyük birliğinin bir parçası olan bireysel bir "an" alanı haline gelmiştir (Lus Arana, 2013).



Görsel 3.20. "Gasoline Alley", Frank O. King, 1934.

Grafik anlatının olanaklarını kullanarak zamanı ve mekanı temsil etmenin farklı yollarını arama anlamında bilinen en güncel ve popüler sanatçı ise Amerikalı çizer Chris Ware'dir. Ware, 2008 yılında yayınladığı "Building Stories" adlı grafik romanda bir apartman binasının hikayesini anlatmaktadır. Bu çalışmada Ware, bir binanın mimarisini hikayesine altlık olacak şekilde strüktürel, sosyal ve anlatısal bir çerçeve olarak kullanılmıştır. Ware'in bu çalışması mimarlık ve grafik roman ilişkisi açısından önemi şöyle özetlenebilir; o, mimarlığa ait bağlı ve ilişkili alt mekanlar organize etme bilgisini; hem çerçeve ilişkilerini, hem sayfalarını, hem de bütün öyküyü düzenlemesine yardımcı olacak şekilde kullanabilmiştir (Brown , 2007). Bu çalışma Ware'in görsel ve anlatısal stilinin estetik ve yapısal teknikleri ile bir mimar arasındaki estetik ve yapısal teknikler arasındaki paralellikler kurulmasını sağlamaktadır: Hikayenin başrolünde olan Chicago'daki apartman tüm hikaye boyunca aksonometrik perspektif ve aksonometrik kesitlerle görselleştirilmiştir (Brown , 2007).

3.1.2.2. Hareketli İmge

Hareketli imge kavramı, tekli kare ve çoklu kare görüntülerinden farklı olarak, zamana bağlı olarak akan görüntüleri merkeze almaktadır. Bu bölümde, hareketli imge formundaki anlatı biçimlerinde mekansal ve mimari bilgi üzerinde durulacaktır. Bu anlatı formları sinema filmleri, televizyon yapımları ve animasyon filmleri olarak çerçevelenmiştir. Bu üç anlatı türüne ait mekan ve mimarlık temsili kısa bir tarihçe ve örnekler üzerinden açıklanacaktır.

Yedinci sanat olarak kabul edilen sinemanın ortaya çıkışı 20. yüzyılın başlarına denk gelmektedir. Fotoğrafın icadının akabinde, temsili görüntünün ardışık olarak oynatılmasıyla elde edilen görüntüler, sinemanın en ilkel halleridir denilebilir. Sinemaya ait ilk ipuçları sinemanın ortaya çıkışına paralel olarak, kübizm ve fütürizm hareketlerinde kendini gösterir. Kübizm, maddenin yapısına dair optik temelli bir bakışa sahiptir. Fütürizm ise -sinemanın ontolojisine paralel olarak- maddenin hareketine yönelik film şeridinin dönüşünün yarattığı etkiyi andıran sezgiler taşır (Benjamin, 1995).

Sinema ve mimarlık ilişkisi geçmişten beri çok sayıda araştırmacı tarafından üzerinde durulan bir konu olmuştur. Sinema fiziksel mekandan hareketli görüntü elde edilerek üretildiği için, mimarlık ve mekanla doğrudan ilişkili bir sanatır denilebilir. Eisenstein, mimarlığın filmin atası olduğunu düşünmektedir (Eisenstein, *Montage and Architecture*, 1938). Sinema ve mimarlığın kesişim alanı olarak mekan, sinemada iki farklı şekilde karşılık bulur. Lefebvre'nin (1991) kavramsallaştırdığı şekilde “tasarım mekanı” (temsili mekan), bir tasarımcı tarafından hayal edilerek temsil edilen mekanı açıklar. “Yaşanan mekan” ise ancak mekanın zaman bağlamında deneyimlenmesiyle ortaya çıkar (Pallasmaa, *The Architecture of Image: Existential Space in Cinema*, 2007). Pallasmaa'ya göre sinema da mimarlık da yaşanan mekanı üretir: “Sinema, yapıldığı zamanın ve resmettiği dönemin kültürel arkeolojisini yansıtır. Her iki sanat dalı da var olan mekânın özünü ve boyutlarını tanımlar; her ikisi de yaşam durumlarının deneysel sahnelerini yaratır (Pallasmaa, *The Architecture of Image: Existential Space in Cinema*, 2007).” Sinema da mimarlık da “deneyimi” ve “yaşamı” konu alır fakat bunları yansıttıkları çerçeveler; yani temsil ediliş biçimleri birbirinden farklıdır.

Yine Pallasmaa, mimarlık ve sinemanın kesişim ilişkisini şu şekilde açıklar:

“Mimari, sinema gibi, zaman ve hareket boyutunda yer almaktadır. İnsan bir binayı art arda gelen bölümler olarak görür. Bir bina inşa etmek, içinden geçilen kontrast ve bağlantıların etkilerini tahmin etmek ve araştırmak demektir... Çekim/ayırım devamlılığı olan bir binada,

mimar kesmeler ve düzenlemelerle, iskeletler ve açılarla çalışır... Alan derinliğiyle çalışmayı, mekânı kalınlığı bakımından ele almayı ve böylece farklı görüntülerin bindirilmesini, zorunlu geçiş noktalarından okunabilen düzlemleri severim. Bütün binalarımda bu vardır (Pallasmaa, *The Architecture of Image: Existential Space in Cinema*, 2007).”

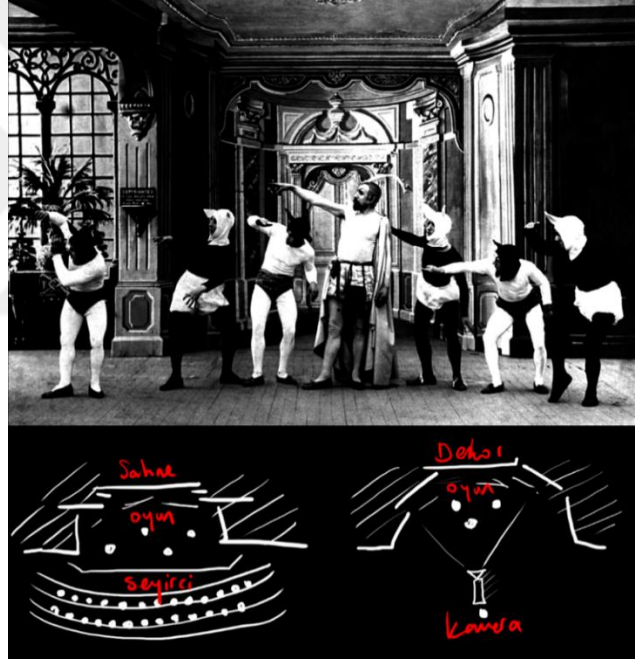
Sinemada üretilen kurgu; sanal ya da gerçek dışı olsa bile mekan mutlaka özneyi çevreler. Pallasmaa'nın da belirttiği gibi, her filmin mimari görüntü içerdiği söylenebilir. Bunun için binaların gösterilmesi şart değildir; çünkü zaten her imgede bir mekân etkisi bulunur (Pallasmaa, *The Architecture of Image: Existential Space in Cinema*, 2007).

Mimarlık ve sinema deneyimlerinin farklılaştığı noktalardan biri; katılımın sinemada görsel olanla sınırlı kalırken, mimarlıkta fiziksel olmasıdır. Steven Holl(2000), mimarlığı mekansal olarak kavramak için mekan içinde hareket eden bedeni kavramak gerektiğini belirtir ve sinemada zaman içinde gerçekleştirilen eylemle belirlenen mekan sayesinde mekanın mimari kavranışını olanaklı kılacağını vurgular. Yine Pallasmaa'da, mekânı zihinde inşa eden, zihin-mekanlar yaratan, böylece insan zihninin, düşüncesinin ve duygularının süresiz mimarisinin özünü yansıtan sinema yöntemlerinin önemini vurgular (Pallasmaa, *The Architecture of Image: Existential Space in Cinema*, 2007). Sinemadaki mekanın izleyicideki karşılığı önemlidir. Film aktıkça görüntüdeki mekânı zihninde haritalayan izleyici, “temsili mekân” ve “deneyim mekânı” kavramlarının çakışmasıyla bütüncül bir algılama sürecine girer. Bu noktada, sinemada kurgu kavramının önemi ortaya çıkmaktadır. Görüntülerin düzenlenerek bir mantık silsilesiyle düzenlenmesi ve yeniden montajlanması işine kurgulama denir. Kurgunun keşfi hem sinemayı, hem de sinemanın mekânı temsil etme gücünü kökünden değiştirmiştir. Sinemanın sanat olarak kabul görebilmesi için, kurgunun ortaya çıkışının beklenmesi gerekmiştir (Kaya, 2011).

Sinemanın başlangıç dönemlerinde çekilen filmlerin ilk etapta algılanması kolay olmamıştır. Örneğin perde üzerinde izleyiciye yaklasan bir tren korkuya, yukardan yapılan çekimler ya da sallanan bir kamera çekimi mide bulantısına dönüşerek fizyolojik duyuların ortaya çıkmasına neden olmuştur (Mete, 2010). İlk şaşkınlıkları geçip, trenin perdeden fırlayıp kendilerini ezmeyeceğini anladıktan sonra, izleyici artık gerçek ya da hayal ürünü görüntüleri kavramaya başlayacaklardır (Carriere, 1995). Sinemanın gerçeklik dışında yaşattığı bu algıları gözlemleyen ve kendisi de bir sihirbaz olan Méliés, sinemaya farklı bir açıdan yaklaşacaktır. Sinema ilk kez, Méliés tarafından üst üste

bindirilen görüntüler aracılığıyla en aşırı şekilde gerçekdışılığın uygulandığı bir şekilde dönüşecektir. Diğer yandan bu tarz bir kurgu sonucunda çekimlerin sıralanmasındaki uzlaşımı da kapsamaya başladığında bir sanat türü olabilecek aşamaya gelecektir (Mitry , 1989).

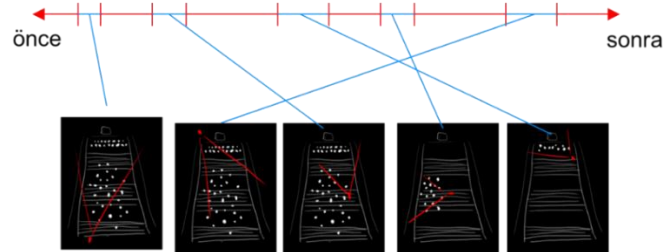
Melies'in çoğu filmi, Mitry'nin sinema sanatının ilk evresi olarak tariflediği periyotta üretilmiştir. 1908-1912 yıllarını kapsayan bu dönemde sinema tiyatronun bir devamı olarak benimsenmiş ve klasik dramaturji ve tiyatroya sahneye koyma kuralları uygulanmıştır (Mitry , 1989). Bu anlamda, bu filmlerdeki mekanlar da bir tiyatro dekoru gibi çalışmaktadır. Tiyatrodan farkı, seyircilerin olması gereken yerde artık kamera vardır ve görüntü zamansal olarak kurgulansa bile mekan temsili tek açıdan gerçekleşmektedir.



Görsel 3.22. "400 Tricks of Devil", George Melies, 1906.

Sinemada düzenleme ve montaj, ayrı ayrı mekanlardan tek bir mekan yaratmaya da imkan verir. Buna karşın tiyatrodaki mekan durağandır. Dekor değişse bile temelde mekan aynı kalır ve seyirciler bunu algılar. Oysa sinemada, olaylar, farklı olay-mekan parçaları bir araya getirilerek, bir bütünlük gibi algılanması sağlanarak ilüzyon yaratmak mümkündür (Beşışık, 2013). Melies, filmlerinde montaj ve kurguyu kullanıyor olsa da, yalnızca zamanı değil mekanı da yeniden üretecek şekilde kurgunun kuramsallaşması, 1920'lerde Kuleshov, Pudovkin ve Eisenstein gibi Sovyet yönetmenlerin, bilim adamlarının araştırmaları ve deneyleri sonucunda gerçekleşmiştir (Mitry , 1989).

Özellikle Eisenstein sineması, kurgu üzerine oluşturulan kuram ve uygulamaların çok önemli bir merkezini oluşturmaktadır. 1925 yılında çektiği “Potemkin Zırhlısı” filmi birçok ilkleri barındırması nedeniyle sinema tarihinde ön plana çıkmıştır. Potemkin Zırhlısı filminin sinema sanatındaki devrimciliği başta kurgu, oyunculuk, dramatik yapıdaki bütünlük, çarpıcı çekimler, ritm üzerinde etkili bir şekilde hissedilmektedir (Mete, 2010). Özellikle Odessa Merdivenleri sahnesi, filmin hem sinematografik etkisinin zirve yaptığı nokta olduğu için, hem de zaman ve mekan parçalarını oldukça etkileyici bir şekilde yeniden düzenlediği için oldukça önemlidir.



Görsel 3.23. "Potemkin Zırhlısı", Sergei Eisenstein, 1925.

Sinemada kurgunun bir yöntem olarak gelişmesi ve sinema sanatının kurumsallaşmasıyla birlikte, sinema dünyanın en popüler sanatlarından biri olmuş ve tarih boyunca farklı coğrafyalarda farklı yönetmenler, sinema akımları ve film türleri ortaya çıkmıştır. Bu açıdan bakıldığında, bir filmin nitelikli sayılabilmesi için mekansal girdilerin de mutlaka sürece dahil edilmesi gereklidir denilebilir. Sinema tarihinde anlatılan öyküyle olayların geçtiği mekanlar arasında oldukça girift ilişki bulunan bir çok film yapılmıştır. Özellikle bilim kurgu türü, gelecek projeksiyonu yaparken mimari mekana çok fazla ihtiyaç duyan bir türdür. İzleyiciyi kurmak istediği gelecek atmosferine ikna edebilmek için tasarladığı kurmaca mekanı en iyi şekilde sunmalı ve anlatının içinde

eritebilmelidir. Bu anlamda iyi örneklerden biri 1927 yılında Fritz Lang tarafından çekilen “Metropolis” filmidir. Film, modernitenin problemlerine yaptığı değinmeler nedeniyle ilk gösterime girdiği günlerden bugüne kadar 20. yüzyılın önemli felsefecilerinin, sinema eleştirmenlerinin ve bir o kadar da mimari ile sinema arasındaki ilişkileri inceleyen mimarların ilgisini çekmiştir. Filmde aynı anda hem ana-kent, hem evren, hem makine hem de kentin ruhunu simgeleyen Metropolis’in mimari temsilleri ve setleri, mimarlık eğitimi almış olan Fritz Lang ve yine bir mimar olan Erich Kettelhut tarafından tasarlanmıştır (Jacobsen & Sudendorf, 2000).



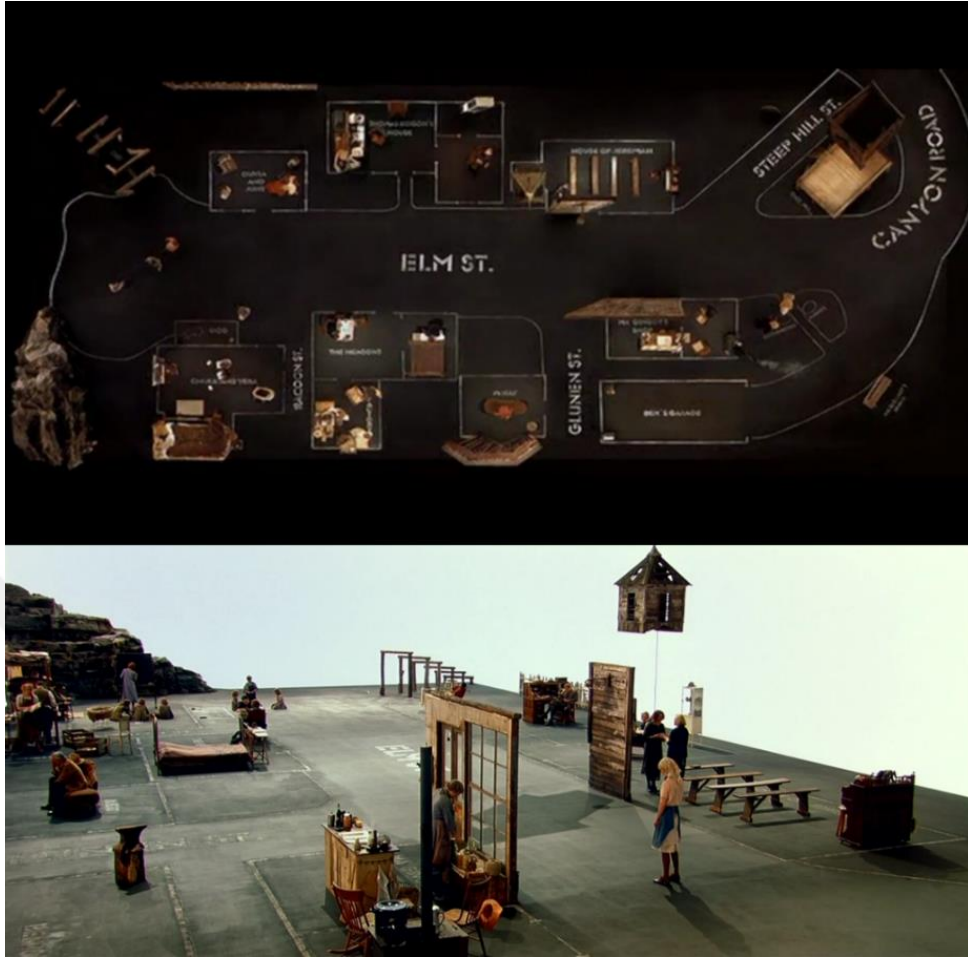
Görsel 3.24. "Metropolis", Fritz Lang, 1927.

Modernite eleştirisini mimariyi araçsallaştırarak filmlerine yerleştiren bir diğer yönetmen ise Fransız Jaques Tati'dir. 60'lı yıllarda çektiği filmlerinde çok kez modernitenin insanlar üzerindeki etkilerini gündelik hayattan kurduğu sahnelerle ve sarkastik bir dille ele almıştır. Özellikle 1958 yapımı filmi “Mon Oncle” (Dayım) modern tasarım anlayışının yaşamı ne denli etkilediğini, zorlaştırdığını, makineleştirdiğini ve ruhsuzlaştığını mimarlık aracılığıyla vurgulayan, sert bir modernizm eleştirisidir (Ünver, 2015). Başroldeki karakterin yaşadığı bina ile üst sınıf mensubu karakterlerin yaşadığı mekanlar kıyaslandığında yönetmenin eleştirel yaklaşımı daha net ortaya çıkmaktadır.



Görsel 3.25. *"Mon Oncle"*, Jacques Tati, 1958.

Sinemada mekan ve mimarlık bilgisini çarpıcı bir şekilde araçsallaştıran daha güncel bir diğer yönetmene İsveçli Lars von Trier'dir. Dogma 95 akımının da kurucularından olan Trier, sinema dilini çok kez bozuntuya uğratacak deneysel filmler çekmiş ve filmleri dünya çapında bilinir hale gelmiştir. Lars Von Trier'in "USA-Land of Opportunities" üçlemesinin ilk filmi olan Dogville; yönetmenin toplumsal ahlak ve psikolojiyi irdelemek amacıyla kullandığı; Brecht'e gönderme yapan yaklaşımının çarpıcı örneklerinden biridir. Filmde, siyah bir tiyatro sahnesi zeminine tebeşirle çizilmiş mekan sınırları, birkaç mobilya, birkaç kapı ve bir dükkan camekanını dışında mekan tanımlayan herhangi bir öge yoktur (Beşışık, 2013). Bu teatral atmosferdeki filmin başında, sınırlar zeminde çizili olduğundan mekan sınırlarını algılamakta güçlük çekilse de, zamanla yer yön algısı yerleşir ve mekanların mekansızlığı hissedilmez hale gelir. Seyirci mekanları tıpkı bir roman okurken yaptığı gibi zihninde tamamlar, mekanlar üçüncü boyuta seyircinin zihninde bütünlenirler (Beşışık, 2013).



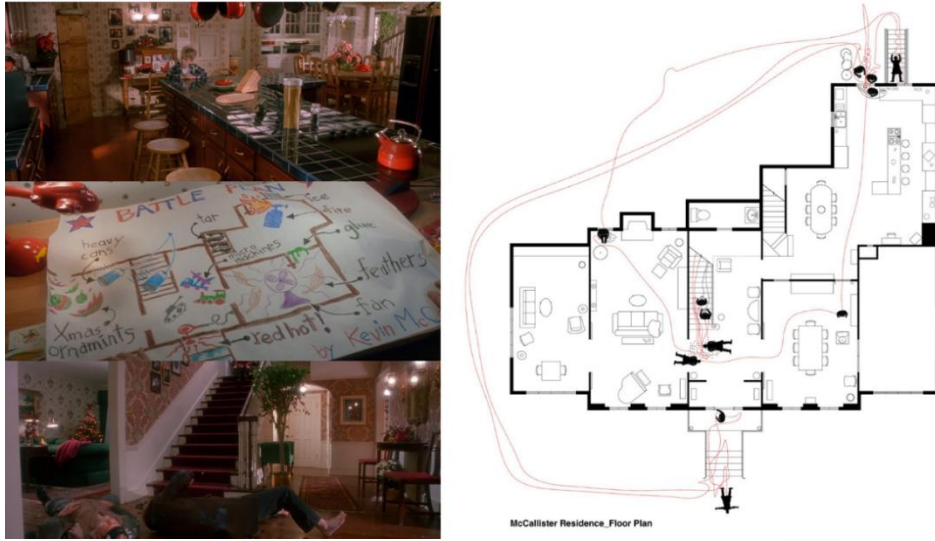
Görsel 3.26. "Dogville", Lars Von Trier, 2009.

Yakın dönem Türk sinemasının en önemli yönetmenlerinden olan Nuri Bilge Ceylan da, hemen her filminde mimari ve mekansal etkiye oldukça önem vermektedir. Ceylan'ın filmlerinde bir izleksel ortaklık bulunur; kasaba ve kasabalılık. Kasaba ve kent, Ceylan için evin, dolayısıyla aidiyetin temel bir kavram olduğuna işaret eder. Ev ve aidiyet kasaba ve kent üzerinden anlatılır (Suner, 2005). Ev, kasaba ve kent kavramları, doğrudan mimarlık ve mekansallıkla ilişkili kavramlar olduğundan, Ceylan'ın filmlerinde mekansal temsiliyet önem kazanmaktadır. Yönetmenliğe fotoğraf çekerek başladığı için de, mekanı anlatıya dahil ederken atmosferik ve plastik etkisi çok kuvvetli görüntüler elde edebilmektedir.



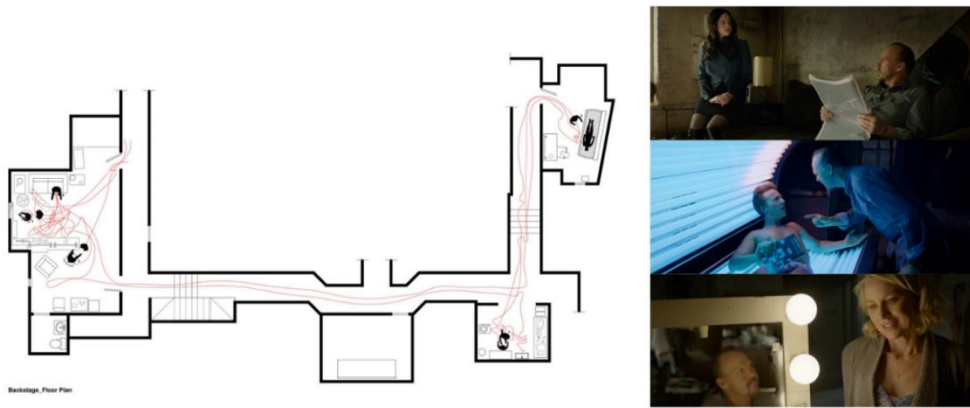
Görsel 3.27. *"Kış Uykusu", Nuri Bilge Ceylan, 2016.*

Sinemada mekan başlığı oldukça zengin bir literatüre sahiptir. Bu ikili ilişkinin ele alındığı ilginç çalışmalar da mevcuttur. Mehruss Jon Ahi ve Armen Karaoghlanian isimli iki mimar, kurdukları "Interiors" isimli online dergide, izledikleri sinema filmlerine ait önemli sahnelerin mekansal haritalamalarını paylaşmaktadırlar. Sahnelerin filme alındığı mekanların mimari planları üzerine; o sahne boyunca karakterlerin gerçekleştirdiği hareketler sentakslanarak, filme, zamana ve mekana başka bir açıdan bakılması sağlanmıştır (Jon Ahi & Karaoghlanian, 2014).



Görsel 3.28. *Home Alone (1990) Filminden Bir Sahnenin Haritalanması. (Interiors Magazine)*

Oldukça popüler bir Hollywood yapımı olan Home Alone filmine ait olan bu sahnede, hırsızlar eve girmeye çalışmakta fakat evde yalnız olan baş karakterin kurduğu tuzaklardan dolayı içeri girememektedirler. Film, çocuğun tuzakları yerleştirmek için çizdiği taslak planı göstererek mekanın mimari bilgisini kısa bir süreliğine izleyiciye aktarsa da; bütünde izleyici mekanı akan görüntüler aracılığıyla zihninde kurmaktadır. Kamera, evin girişinden, içinden, arka girişinden; yakın ve uzak çekimlerle evin atmosferini izleyiciye aktarır fakat bu aktarım zamansal lineerlik içinde gerçekleştiğinden izleyici hiç bir zaman mekanı mimari temsildeki bütünlükle algılayamaz. Bu anlamda üretilen haritalama, birkaç dakika süren bir sahneye ait zaman ve mekanı sıkıştırıp dondurmuş ve filmin bu parçasını mimari plan üzerinde gözle takip edilebilen bir forma dönüştürmüştür.



Görsel 3.29. *Birdman (2014) Filminden Bir Sahnenin Haritalanması. (Interiors Magazine)*

2014 yılında çekilen Birdman filminin neredeyse tamamı bir tiyatro binasında geçmektedir ve yönetmen Alejandro Gonzalez Inarritu'nun sinemasında çokça karşılaşılan tek plan çekilen sahnelerden bol miktarda içermektedir. Tek plan çekimlerde -öykü ve söylem zamanı paralelleşecek şekilde- kamera fiziksel ortamda kesintisiz görüntü kaydeder ve zamansal olarak uzun sahneler üretilir. Bu filmde de öyküye uygun olarak, baş karakter sürekli tanımsız dar koridorlarda yürürken kaydedilir ve izleyicinin yer, yön ve mekan duygusunun belirsizleştirilmesi amaçlanır. Bu anlamda Jon Ahi ve Karaoghlhlanien'in yaptıkları haritalama çalışması, hem bu tek plan çekimleri mekansal anlamda görselleştirmiş hem de bu belirsiz ölçek ve mekansal organizasyonu okunaklı hale getirmiş olur.

Akan görüntülerden edinilen mekansal bilginin zihinde ürettiği temsil üzerine ilginç bir örnek de televizyon dizilerinde mevcuttur. Sit-com (sitting comedy) diye bilinen, stüdyo ortamında çekilen komedi dizilerini kapsayan format içerdiği mekansallık bakımından tiyatroyu andırır. Uzun süren çekim saatleri, ışık ve ses gibi teknik konularda kolaylık sağlaması bakımından gerçek mekanlar yerine set ortamında tasarlanan dekorlarda çekilen bu dizilerde; seyircinin olması gereken yerde kamera vardır. Daha çok iç mekanlarda geçen öyküler anlatılan bu dizilerde mekanın temel işlevi anlatıya ve karakterlere fon oluşturmaktır. Televizyon izleyicisi bu mekanları hep tek bir bakış açısından görür ve mekanın bütünü hiç bir zaman algılamaz. Mimar ve illüstrasyon sanatçısı İnaki Alliste Lizzeralde'nin yaptığı çalışmalar bu anlamda bir boşluğu doldurur gibidir. Popüler sit-com dizilerindeki dekorların varsayımsal planlarını çizerek, izleyicinin zihninde oluşan mekansal bütünlüğü görselleştirmeye çalışmıştır (Lizzeralde, 2014).

The Big Bang Theory adlı sit-com dizisi, karşılıklı iki apartman dairesinde yaşayan karakterlerin hikayelerini anlatmaktadır. Kameranın hep tek yönden gösterdiği ana mekanlar ve arka odalar, izleyici tarafından birbirine zihinsel olarak eklemlenir. Ana mekana bağlanan kapılar ve koridorlar aracılığıyla, aslında orada olmayan ikincil mekanlar, zamansal kurgunun da katkısıyla bir bütünlük arzedecek şekilde algılanır. Lizzeralde'nin çok sayıda popüler dizi için hazırladığı bu illüstrasyon serisi, sosyal medyada çokça paylaşılmış ve yalnızca mimarlar değil dizileri izleyen herkesin ilgisini çekebilmiştir. Televizyon gibi popüler bir kitle iletişim aracına ait bir anlatı formuyla, mimarlık ve mekansal düşünmenin kesişimi açısından önemli bir çalışmadır denilebilir.



SHELDON - LEONARD & PENNY'S APARTMENTS

İRAKI ALİSTE LİZARRALDE

Görsel 3.30. "The Big Bang Theory" Dizisindeki Mekanın Varsayımsal Planı (Lizzeralde, 2014).



Görsel 3.31. "How i Met Your Mother" ve "Seinfeld" Dizilerine Ait Mekanların Varsayımsal Planları (Lizzeralde, 2014).

Animasyon sineması da, geleneksel sinema kadar eski bir anlatı formudur. Animasyon, bir dizi sabit görüntünün birleşmesiyle oluşturulan hareketin illüzyonudur (Taylor, 1999). Bu hareket olgusundan yola çıkarak animasyon sinemasına canlandırma sineması da denilmektedir (Çakın, 2012). 2 boyutlu animasyon, stop-motion animasyon

ve 3 boyutlu dijital animasyon olmak üzere 3 farklı şekilde üretilebilen animasyon filmleri; 1920'lerde sinemada sesli döneme geçilmesi sırasında yaşanan problemlerden dolayı ön plana çıkmış ve bugüne gelene kadar çok sayıda film yapılmıştır (Solomon, 1989).

2 boyutlu animasyon filmleri, önceleri cell animasyonu denilen, karelerin tek tek çizilip çizgi testinden geçtikten sonra ara karelerin çizilerek temize çekilmesiyle oluşan bir teknikle yapılmaktaydı. Günümüzde yine elle çizilerek hazırlansalar da, çoğunlukla dijital ortamda ve bilgisayar yazılımları aracılığıyla ortaya çıkarılırlar. Bu animasyon türünde mekanlar çoğunlukla 2 boyutlu arkaplan çizimleri olarak karşımıza çıkarlar. Stop-motion animasyon ise, karakter ve mekanların fiziksel olarak modellendiği ve karakterlerin hareketlerinin tek tek fotoğraf çekilerek ardışık oynatılmasıyla hareket elde edilen bir türdür. Günümüzde üretilen animasyonların bir çoğunu kapsayan üç boyutlu animasyonlar ise tamamen dijital ortamda modellenerek üretilmiş çalışmalardır. Bilgisayar teknolojilerinin gelişmesi, bu teknikle yapılan animasyonların her geçen gün daha detaylı ve sofistike olmasının önünü açmaktadır.

Hangi türde olursa olsun, animasyon filmleri gerçeklikten alınan referanslarla zahiri bir dünya kurar ve öykülerini bu dünyada anlatırlar. Bir animasyon filminin ortaya çıkması oldukça uzun ve zahmetli bir süreçtir ve kendi içinde farklı aşamalardan oluşur. 3 boyutlu bir animasyon filmi; planlama, hikaye oluşturma, storyboard, karakter, mekan tasarımı, modelleme, efekt, animasyon aşamalarından geçerek nihayete erer ve film ortaya çıkar (Ürtekin, 2018). Bu aşamaların 2 boyutlu ve stop motion animasyon türleri için de çok farklı olmadığını belirtmek gerekir. Bir görsel anlatı formu olan animasyonda, bütün bu aşamaların ortak amacı bütünlük içinde ilerlemek nihai ürüne ait görsel dilin hikayeye hizmet edecek şekilde biçimlenmesini sağlamaktır.

Bu anlamda animasyon filmlerinin yapım sürecinde “konsept” kavramı oldukça önemlidir. Hikaye ve oluşturulmak istenen atmosferi bir arada tutan, yapıma ait makrodan mikroya tüm detayların görsel bir uyum içinde olmasını sağlayan araç konsept'tir. Hikayeye ait ilk fikirler, konsept doğrultusunda işlenmekte karaktere ait ilk tasarımlar ortaya çıkmaktadır. Bu ilk tasarımlar, karakterin tipik olarak detaylarını tanımlayan çizimler veya heykellerden oluşabilir (Maestri, 2006). Karakterler detaylı işlendikten sonra karakterlerle orantılı mekân tasarlanmaktadır. Animasyon filmlerinde duygu, tasarım, renk gibi özellikler konsept tasarımıyla illüstre edilerek aktarılmaya çalışılmıştır. Sahne tasarımını; animasyonun her detayını oluşturma aşaması olarak tanımlamak

mümkündür (Aksoy, 2006). Özellikle karakterler ve olayların geçtiği mekanların niteliklerine, hikayedeki bir anın filmde nasıl görsel karşılık bulacağı konsept çalışmaları aşamasında kararlaştırılır. Storyoard aşamasında olaylar ardışık birer sahne olarak düzene oturtulur ve sahnelerin içerdiği karakter ve mekan öğelerine dair görselleştirmeler yapılır.



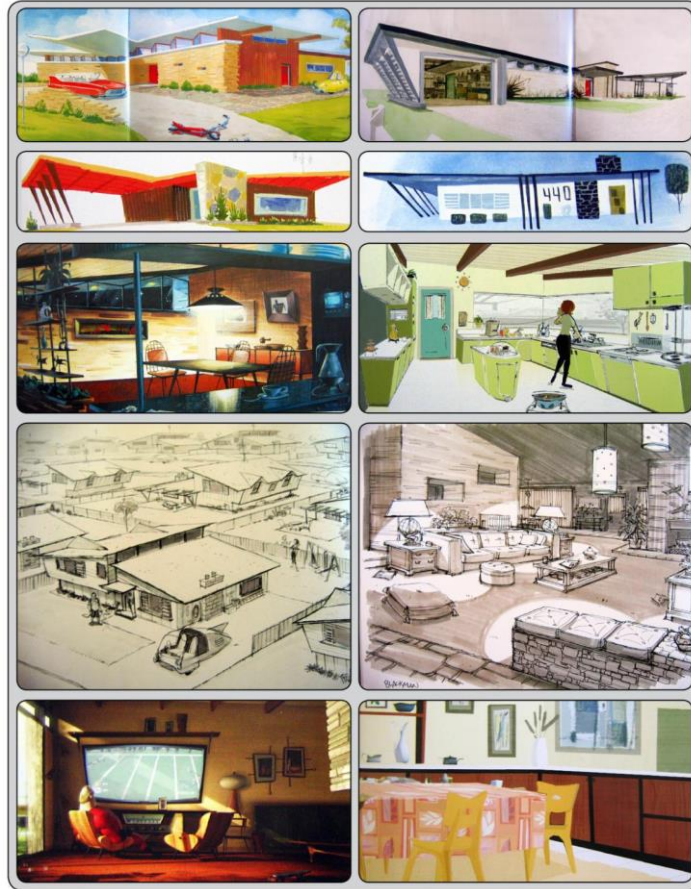
Görsel 3.32. *The Incredibles* (2004) Filmine Ait Konsept Çizimleri (Köymen, 2008).

The Incredibles filminin tasarım aşamasında hazırlanan konsept çizimleri, bu sahnelerin film içerisindeki anlamı ve o sahnede verilmek istenen sinematografik etki gibi parametrelere göre hazırlanmıştır. Burada farkedilecek olan, konsept çizimlerinin tarz olarak oldukça esnek ve farklı görsellikteki illüstrasyon çalışmaları olmasıdır. Bunun nedeni, 3 boyutlu olarak sunulacak bu sahnelerdeki asıl amacın yaratılmak istenen atmosferik etkinin vurgulanması olmasıdır. Kameranin nereye yerleştirileceği, renk organizasyonu, ışık dengesi gibi kararların alınması konsept tasarımının asıl amacıdır. Filmin biçimsel dili zaten bilgisayarın olanaklarıyla üretilmektedir.

Sahnelere ait konsept çizimlerindeki mekanlar ise, karakter tasarımlarına paralel olarak tasarlanır. O mekanın anlatıda nasıl bir rol üstlendiği, orada bulunacak karakterlerle nasıl bir etkileşimde bulunacağı parametreleri mekanın niteliklerinin temel belirleyicileridir. Filmde yaşayan karakterlerin boyutlandırılmalarına, renk, şekil ve

karakter özelliklerine göre film içerisindeki mimari mekânlar ve öğeler boyutlandırılır, renklendirilir, daha geniş bir ifade ile tasarlanır (Ürtekin, 2018).

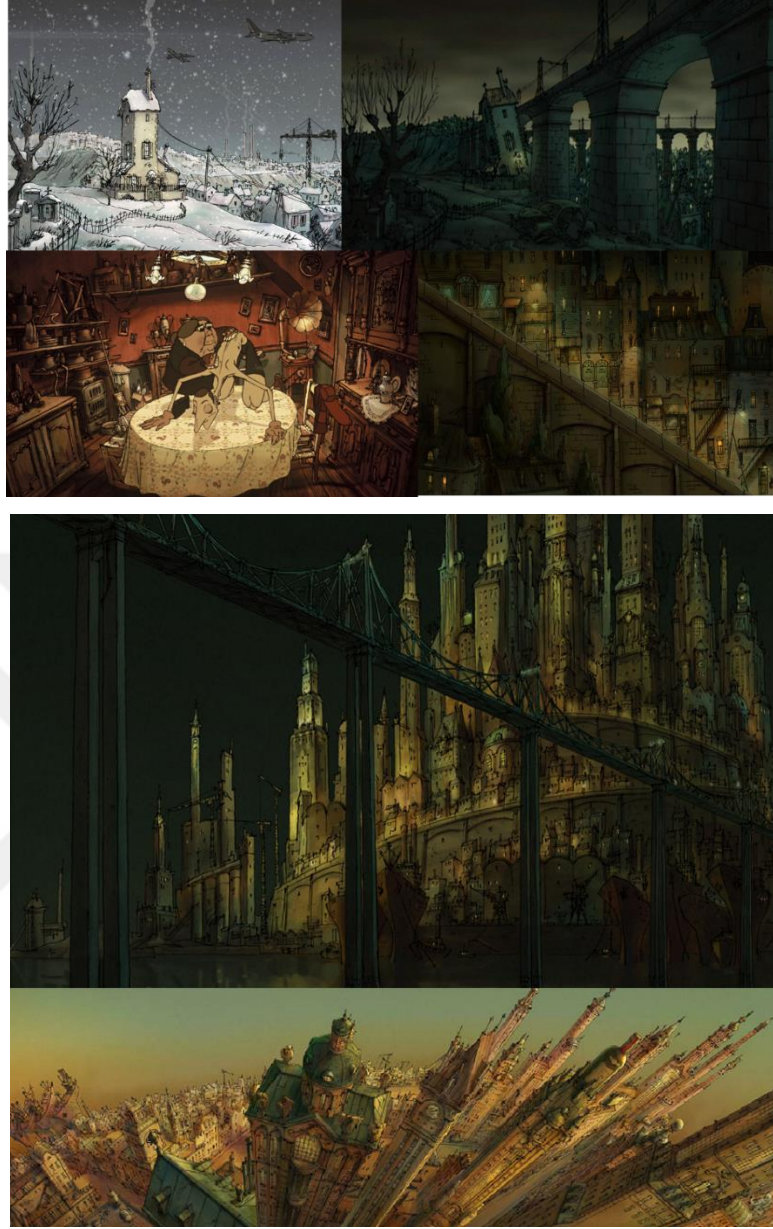
Örneğin, yine *Incredibles* filminde ailenin yaşadığı eve ait konsept tasarımları buna iyi bir örnektir. Amerika'nın "suburb" olarak bilinen, şehrin merkezinden uzak toplu konutlarında yaşayan bu ailenin evi, o ailenin bireylerine dair nitelikleri temsil etmelidir. Bu anlamda, hem iç mekanlar hem de dış mekanlar anlamında bu evin tasarımı, bir mimari proje tasarlar gibi en ince detayına kadar üretilmiştir. Filmin tasarımcılarından Leo Romano, tüm insani duyguları, ruh hallerini ve atmosferi baştan sona şekiller ve renklerle yeniden oluşturduklarını söylemektedir. Filmin konseptini oluşturan genel tasarım yaklaşımının geçmişe dönük olmasını ancak bunu, modern ani sıçramalarla yapmak istediklerini de ilave etmektedir. Bu yaklaşımlarla, çizgileri ve formları mimariden ödünç almışlardır denilebilir (Vas, 2003). Sanat yönetmeni Ralph Eggleston, filmde 1950'lilerin kenar mahalle görünümünü yansıtmaya çalıştıklarını söylemektedir (Köymen, 2008).



Görsel 3.33. *The Incredibles*, Ailenin Yaşadığı Eve Ait Konsept Çizimleri (Köymen, 2008).

3 boyutlu olarak hazırlanan animasyon filmlerinde mekan bilgisayar ortamında modellendiğinden ve film içerisinde kamera 360 derece hareket edebildiğinden dolayı, izleyici açısından mekanın algılanması 2 boyutlu animasyona göre daha kolay olmaktadır. 2 boyutlu animasyonlarda mekan ise arkaplanda 2 boyutlu bir çizim olarak yer aldığından dolayı, üretimi ve algılanması daha zahmetlidir denilebilir. Hem konsept tasarımı aşamasında, hem de filmin o sahnesinde arka plan olarak yer alacak mekanın çiziminde belirleyici çok sayıda parametre vardır. Örneğin iç mekanda geçen bir sahnede kameranın yeri her değiştiğinde, o mekanın o açıdaki görüntüsü çizim olarak üretilmelidir. İzleyici açısından da, 2 boyutlu çizimler üst üste çakıştırılarak mekan zihinde uzamsal olarak canlandırılmalıdır. Bu anlamda mekanın algılanması grafik anlatı süreçlerine benzerdir denilebilir.

2 boyutlu olarak üretilip, mekan temsilini çok iyi yapan ve onu anlatının parçası haline getirebilmiş ilginç örnekler mevcuttur. Fransız yönetmen Sylvain Chomet'in yönettiği iki uzun metrajlı animasyon filmi hem kendi içlerinde, hem de birbirleriyle kıyaslandıklarında görsel anlatı ve mekan ilişkisine dair ufuk açıcı okumalara teşnedir denilebilir. 2003 yılında vizyona giren "Les Triplettes de Belleville" filmi, konusu ve hikayesi dolayısıyla sarkastik bir filmidir. Toplamda bir kapitalizm ve globalleşme eleştirisi olarak karşımıza çıkan film, mesajını bir babanne ve bisikletçi torununun yaşadıkları üzerinden anlatmaktadır. Bu filmle ilgili en önemli nokta, filmin tamamına yayılmış olan alegorik anlatım ve karikatürize dildir. Öyküden başlayarak, karakter ve mekan tasarımlarında da karşımıza çıkan bu konsept, filmin bütününe gerçeküstü ve stilize bir hava katmaktadır. Örneğin başkarakterlerin yaşadığı, Paris'in çeperinde bulunan 2 katlı evin tasarımı; hem iç hem dış mekan kararlarında karakterlerin fiziksel niteliklerine paralel olarak oransız, komik ve biçimsel olarak bozuktur denilebilir. Bu durum, film için tasarlanan bütün mekanlar için geçerlidir. Örneğin bir Amerikan şehri soyutlaması olarak Belleville kenti, abartılı şekilde yüksek gökdelenlerden oluşmaktadır ve bu yapıların mimari dili süslü bir avrupa mimarisi kopyası olarak resmedilmiştir.



Görsel 3.34. "*Les Triplettes de Belleville*", Sylvain Chomet, 2003.

Yönetmenin 2010 yılında gösterime giren “L’illusioniste” adlı filmi ise, mekan ve karakter tasarımlarının etkileşimi anlamında farklı bir yerde durmaktadır. Filmin biçimsel yapısında, görsel dilinde ve atmosferik etkisinde çok büyük farklar olmamakla birlikte, temsil ettiği mekanlar bu filmde daha gerçeğe yakın ortamlardır. Jaques Tati’nin bir senaryosundan uyarlanan bu filmde, bir sihirbazın küçük bir kızla arkadaşlığını merkeze alan bir hikaye anlatmaktadır ve oldukça insani meseleleri ele aldığından gerçeklikle paralel bir dünya kurulmuştur. Karakterler de önceki filminden farklı olarak gerçeğe yakın olarak tasarlanmışlardır. Filmin büyük bir bölümü İskoçya’nın Edinburgh şehrinde geçtiğinden, bu şehir oldukça atmosferik 2 boyutlu çizimlerle filme arkaplan olarak

hizmet etmiştir. Şehrin hem içinden hem dışından çok sayıda panoromik kent görseli, bu şehrin 1960'lardaki halini oldukça etkileyici bir şekilde temsil etmiştir. Bu anlamda ele alındığında, bir sinema filminden ya da 3 boyutlu animasyon filminden farklı olarak, kentin geçmişteki hallerini yeniden görselleştirmekte 2 boyutlu animasyon filmleri daha daha potansiyelli ve işlevseldir denilebilir.



Görsel 3.35. *"L'illusionniste", Sylvain Chomet, 2010.*

Türkiye özelinde henüz yerleşik bir animasyon kültürü oluşmamışsa da, son yıllarda özellikle çocuklara yönelik üretimin arttığı bilinmektedir. Daha çok televizyon yapımları olarak kendini gösteren bu üretimler içinde seyrek de olsa nitelikli yapımlarla karşılaşmaktadır. Bu anlamda hem barındırdığı emek hem de mekan temsiliyle ilişkisi bakımından, 2016 yılında gösterime giren “Kötü Kedi Şerafettin” filminden bahsetmek gerekir. Bülent Üstün tarafından 1995 yılında L-manyak dergisinde yayınlanmaya başlayan çizgiroman serisinden uygulanan yapım, Mehmet Kurtuluş ve Ayşe Ünal tarafından yönetilmiş ve yaklaşık 10 yıl süren prodüksiyon süreci sonunda tamamlanabilmiştir. Orjinal hikayedekine uygun olarak, İstanbul’un Cihangir semtinde yaşayan karakterlerin başına gelenlerin eğlenceli bir şekilde anlatıldığı filmde, mekanlar da oldukça detaylı şekilde modellenmiştir. İstanbul’un Beyoğlu, Taksim meydanı, Cihangir’in ara sokakları gibi bölümleri filmin hikayesine göre mekansal altlık olarak kullanılmış ve bütünde bir İstanbul panoraması görselleştirilebilmiştir.



Görsel 3.36. "*Kötü Kedi Şerafettin*", Mehmet Kurtuluş-Ayşe Ünal, 2016.

Animasyon sineması da, hareketli imgeyle anlatı üreten diğer formlar gibi mekanla ve mimariyle ilişki anlamında oldukça zengin bir aralıktır. Kitle iletişim araçlarının kapsadığı alanın genişlemesi ve üretimin her geçen gün arttığı düşünülürse bu alanda yapılacak çalışmaların çoğalacağını öngörmek yanlış olmayacaktır. Hangi teknikle üretilirse üretilsin; animasyon sineması için mimarlık ve mekan üzerinde durulması gereken çok önemli bir bileşendir ve iki alanın birbirine koyacağı katkıların potansiyeli büyüktür. Bu tez kapsamında ele alınan örneklerse, çalışmanın odağına hizmet edecek şekilde seçilmiş ve detaylandırılmaya çalışılmıştır.

Bu başlık, hareketli imgeyle üretilen anlatı formlarında mekan okumasını merkeze almış ve meseleye anlatı perspektifinden bakmıştır. Hangi şekilde olursa olsun, verilen tüm örneklerde öncelik aslında anlatıdır. Mekan, anlatının bir alt bileşeni ve ona hizmet edecek şekilde kurgulanan bir öğedir. Dolayısıyla bu başlıktaki tüm mekan okumaları, temsili bir mekansallık üzerine temellenmiştir. Anlatının içeriğine göre gerçeklik bozularak üretilse de, birebir olarak temsil de edilse; mekanın varolma biçimi anlatıya bağımlı ve anlatının onu temsil edebildiği kadardır. Bu anlamda deneyimlenen mekan, anlatı süzgecinden geçerek farazi olarak zihinde üretilen “tasarım mekan”dır ve “yaşanan mekan”dan farklıdır. Anlatı ve mekan ilişkisi tersine çevrildiğine, yani mekanda anlatı tartışılmaya başladığında, “yaşanan mekan” ve “tasarım mekan” ilişkisi de yön değiştirecektir. Bir sonraki bölüm, mekanda anlatının nasıl ele alındığını açıklayacak ve mimarlık tarihinde bu konu üzerine geliştirilen yaklaşımlardan bahsedilecektir.

3.2. Mekanda Anlatı

Önceki bölümlerde detaylandırılmaya çalışılan anlatı-mekan ilişkisi ve farklı anlatı formlarındaki mekan temsillerinden sonra, çalışma kapsamındaki en önemli konulardan biri olan mekanda anlatı üzerinde durulacaktır. Anlatıda mekan başlığında, anlatı aracılığıyla üretilen mekanın “temsili mekan” olarak gerçekleştirildiğinin altı çizilmişti, bu ilişki tersine döndürüldüğünde; gerçek, yani “yaşanan mekan”daki anlatının bu çalışma kapsamında nasıl ele alındığı detaylandırılacaktır.

Bu anlamda, mekanda anlatı tabirindeki “anlatı” kavramının üzerinde durmak gereklidir. Nigel Coates’ın “Narrative Architecture” kitabındaki kavramsallaştırması; fiziksel mekan üzerinden okunan anlatının bir “anlam” katmanı olduğunu, kullanıcının mekanı deneyimlerken o mekana ait tarihsel, kültürel, coğrafi kodları da deneyimlediğini ve bunların toplamda bir anlatı ürettiğini açıklamaktaydı. Çalışmanın bu bölümünde ele alınacak kavramsallaştırmalar ise bir mekanı deneyimleyen kullanıcının o mekanda bulunma/eylem gerçekleştirme an/sürelerinin zamansal bağlamdaki toplamını bir anlatı olarak kabul edecektir. Yani kullanıcının, o mekanın taşıdığı anlamların okuması değil, mekanın fiziksel ve atmosferik niteliklerinin kullanıcı üzerindeki olası etkileri anlatıyı örüntüleyecektir. Geliştirilecek mekansal düşünme yaklaşımı da merkezine bu bakış açısını alacağından, bölümde yer alan kavramsal okumalar buna göre seçilmiştir.

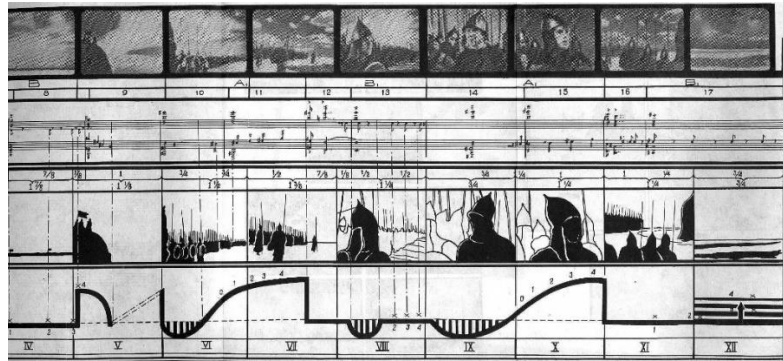
Mekanda Anlatı başlığı, öncelikle Sergei Eisenstein’in “Montaj ve Mimarlık” metninde ele aldığı mekansal sinematografi kavramı üzerinden, devamında Le Corbusier’in “Promenad Mimarlığı” yaklaşımıyla ilişkilendirilecektir. Sonrasında, öneri yaklaşımın kurgusunda da araştırmaya çalışılan Bernard Tschumi’nin “Olay Mimarlığı” ve Gordon Cullen’in “Serial View” kavramsallaştırmaları üzerinde durulacaktır.

3.3.1. Eisenstein’in mekansal sinematografi kavrayışı

Babası mimar olan, kendisi de inşaat mühendisliği eğitimi almış olan Sergei Eisenstein, montaj ve kurgu üzerine yaptığı çalışmalar sinema tarihinde çok önemli bir yere sahiptir. Sinemanın atasının mimarlık olduğunu düşünen Eisenstein, 1938 yılında kaleme aldığı “Montaj ve Mimarlık” adlı makalesinde bu ilişkiyi derinlemesine ele almıştır.

Eisenstein'in kurgu kavramına yaklaşımının çekirdeğinde, iki farklı görüntünün yanyana gelmesinden yepyeni bir anlam ve bütünlük oluşacağı savı yatmaktadır (Eisenstein, Montage and Architecture, 1938). Ona göre, sinemanın bir matematikle bir araya getirilmiş parça halindeki görüntülerin toplamı olması, mimarlık ve sinema ilişkisinin tasarım estetiğini yaratacaktır. Mimarlığın en küçük birimi olan mekan ile filmin en temel birimi (tekil) görüntü, öznel bakışın bu çok parçalı görüşü üzerinden temellenen yeni bir gerçeklik oluşturacaktır (Serim, 2009). Eisenstein, bu durumu “tuğlalardan oluşan bir mimari inşa gibi, görüntülerden oluşan bir tekil bir anlatı olarak film” diyerek tanımlamıştır (Eisenstein, 1994).

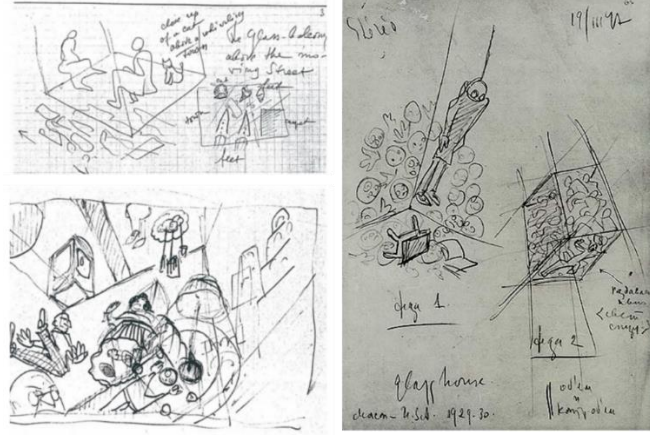
Eisenstein'in montaj anlayışı diyalektik düşünce üzerinden gelişir. Eisenstein imgesi, üst üste ve yanyana gelerek katmanlaşan bir imge sunar. Çekimlerin hızı ve ritmi imajı etkiler. Montaj onun için filmin tamamı, bütünüdür. Fakat bu bütün sabit ve durağan değildir. Hücreler arası bölünmeler, (yanyana ya da üst üste getirilen parçaların çarpışarak mevcut durumlarının üzerinde yeni bir anlam üretme aracı) ve birbirleri arasındaki ilişki, yani ‘aralık’ ve bütün’e dayalı bu ilişki montajın özünü oluşturmaktadır (Öztürk, 2014). Eisenstein'in montaj anlayışı görsel kopma/parçalanmalar, eşzamanlı gitmeyen hareketler, farklı tekrarlar ve stratejik tekrarların kullanılması yeni bir tür gerçekliğin yaratılması üzerinden değerlendirilmektedir. Bu şekilde montaj, yeni bir gerçekliğin inşasında önemli bir araç olmaktadır (McQuire, 1998). Tıpkı mimari bir gezinti yolu gibi, montajı modern bir filmsel izlek olarak değerlendirir. Sadece görüntüleri, sesleri ve ışığı film şeridi üzerinde bir araya getirilmesi olarak görmez; mimari ve sinematografik imajlar da bir araya getirilir (Öztürk, 2014).



Görsel 3.37. Eisenstein'in “Alexander Nevsky” Filminde Kullandığı Montaj Şablonu.

Eisenstein'a göre, sinemadaki montaj için geçerli olan bu yapı, aynı şekilde mimari için de geçerlidir. Eisenstein, kişinin mekanı algılamasının iki şekilde olacağından bahseder: "görsel izlek" ve "mimari izlek". Görsel izlek; kişinin sabit olduğu ve ona gösterilen görüntülerde akan mekan bilgisinden zihninde mekan oluşturması durumuna verdiği isimdir. Mimari izlek ise; kişinin fiziksel ortamda hareket etmesi ve bu kez kendi hareketinden algıladığı mekansal bilginin zihninde örüntülenmesi anlamını taşır (Eisenstein, 1938). Eisenstein resim sanatının yapamadığı, bir olgunun toplam temsilini bütün boyutlarıyla gösterebilme becerisini; yalnızca sinemanın kamera aracılığıyla gösterebildiğini ve bu yeteneğin atasının da mimarlık olduğunu vurgulamıştır. Ayrıca, Eisenstein'a göre, formların her an ardışık olarak akışabilme potansiyeli, mimarlığı donmuş müzik olarak kabul etmemizi de sağlar (Vidler, 1993).

Eisenstein'ın, 1938 yılında yazdığı "montaj ve mimarlık" adlı makaleden önce de, mimarlık ve sinema ilişkisi üzerine çalışmalar yaptığı bilinmektedir. Özellikle 1927 yılında tasarladığı fakat hiç bir zaman filme alamadığı "Glass House" projesi buna iyi bir örnektir. Bu projeye göre, bütün yüzeyi cam olan küçük birimlerden oluşan bir apartman vardır. Apartmanı oluşturan birimlerin arasında, bütün boşluğu algılayabilecek bir kameranın yer aldığı hareketli bir asansör mevcuttur ve bu kamera filmi oluşturacak görüntüleri kaydedecektir. Bu apartmanda yaşayan insanlar kördür ve kamera (gözlemci), yapının şeffaflığını görebilen tek kişidir. Böylelikle, mümkün olan her yöne değişen bakış açıları üretir ve dramaturgiye ait temel ilkeyi yaratır; "anlatı strüktürü" (Jadoon & Koeck, 2015). Burada mimariye ait pencereler, duvarlar, tavanlar, zeminler görüşü sınırlamaz; iç ve dış, üst ve alt, yakın ve uzak arasındaki farkların tümü cam kullanımıyla ortadan kalkar. Tek belirleyici olan kameranın hareketidir ve bu hareketin nasıl olacağı anlatıyı üretir.



Görsel 3.38. Eisenstein'in "Glass House" Projesi için Yaptığı Eskizler. (Eisenstein, 1927)

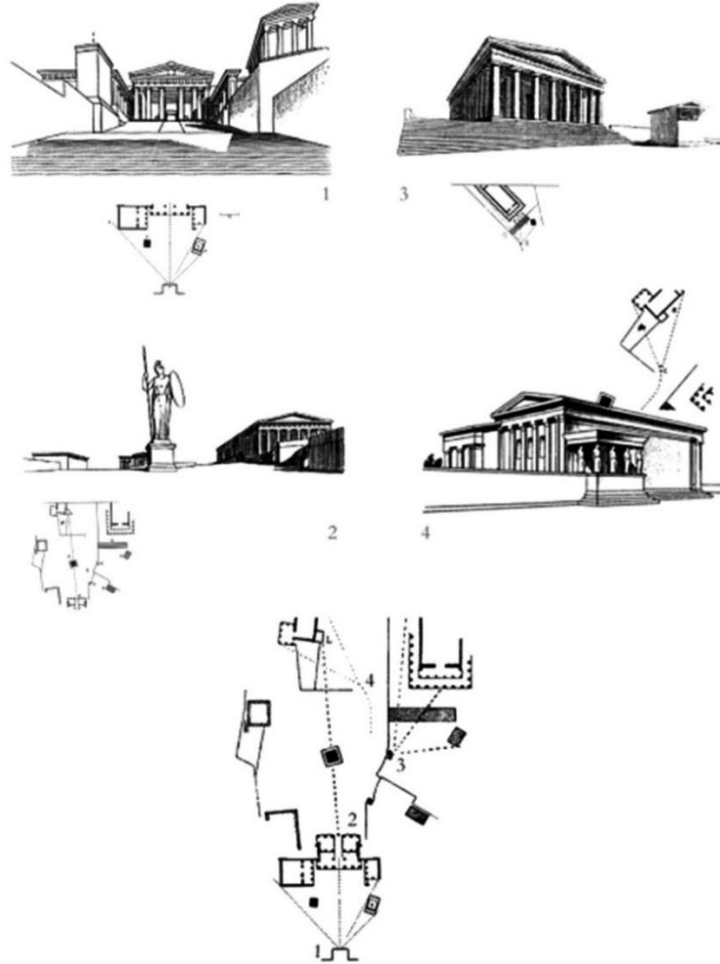
Eisenstein, mimari mekan ve sinematografik montaj arasındaki ilişkiyi en detaylı şekilde "Montaj ve Mimarlık" metnindeki Akropolis örneğiyle açıklamıştır. Ona göre antik dönemde tasarlanmış bu yapı öbeği, tam olarak bahsettiği "mimari izlek" kavramı üzerinden üretilmiştir (Eisenstein, 1938). Fransız mimarlık tarihçisi Auguste Choisy'nin Akropol tarifini referans gösteren Eisenstein, mekanı tariflerken kullanılan anlatımın sekanslardan örülü sinematografik bir deneyime denk geldiğini iddia etmektedir.

Buna göre Akropol'de yürürken ardışık olarak deneyimlenen 4 pitoresk görüntü vardır ve bunların konumları, işlevleri ve algılanmaları toplamda elde edilmek istenen bir etkiye göre ayarlanmıştır (Eisenstein, 1938):

1. "Propylaea'nın Görünüşü: Propylaea simetrik merkezi blok ve önemli ölçüde farklı iki kanat görüyoruz- sağ tarafta geniş, sol tarafta ise daha dar olan. İlk bakışta, bu plandan daha dengesiz bir şey olamaz gibi görünür, ama gerçekte, tamamıyla dengelenmiş bir bütünü içerir ve bu bütün içinde, kütlelerin genel simetrisi, detaylardaki gizli bir farklılıkla tamamlanır. Optik simetrisi kusursuzdur.
2. Kaidenin İlk Görünümü; Atena Promachos: Propylaea'yı geçtikten sonra izleyicinin gözü Partenon'u, Erechtheum'u ve Atena Promachos'u içine alır. Ön planda Atena Promachos'un heykeli yükselir; Erechtheum ve Partenon arka plandadır ve bu nedenle, ilk manzaranın tümü heykelin yanında ikincil duruma düşer. Heykel merkezi bir noktadadır ve birlik izlenimi yaratır. Partenon sadece, ziyaretçiler bu devasa heykel parçasının görünümünü yitirince önem kazanır.
3. Pantheon ve onun eğik perspektifi: Modern düşünceye göre, Pantheon- Akropol'un büyük tapınağı- ana girişin karşısına yerleştirilmeliydi, fakat Eski Yunanlılar çok farklı düşündüler. Akropol'un uçurumu çarpık çurpuk bir yüzeye sahiptir ve eski Yunanlılar onun doğal rölyefini değiştirmeden, ana tapınağı uçurumun kenarındaki en yüksek noktaya, şehre karşı yerleştirdiler. Böyle yerleştirildiğinden, Partenon her şeyden önce izleyiciyi eğri bir biçimde karşılar. Eski toplumlar genellikle eğri görünümleri tercih ettiler: böylesi daha

etkilidir çünkü dış cepheler daha heybetli görünür. Her birine özel bir rol verilir. Eğik bir görünüm genel yasadır, oysa dış cephenin bir görünümü hesaplanmış bir istisnadır.

4. Erechtheum ve Atena Promachos: Başlangıç noktasına geri dönelim. Bu noktada bizim tüm ilğimiz Atena Promachos üzerinde yoğunlaşmıştı. Karyaditler ile birlikte Erechtheum arka plandadır. Zarif karyaditlerin, tanrıçanın devasa heykeliyle oluşturduğu kontrastın gücüyle ezilmiş görünmesinden korkulmuş olunabilir; mimar bunu önlemek için heykelin temelini öyle bir oturtmuş ki Karyaditler Taraçası'nın görünmesine engel olmuştur. Taraça seyirciye kendisini, seyirci yalnızca dev heykele onun tamamını göremeyecek denli yakın olduğunda gösterir ve bu nedenle karşılaştırma ancak zihinde mümkün olur.” (Eisenstein, 1938)



Şekil 3.2. Akropol'in Ardışık Deneyimlenmesi (Eisenstein, 1938).

Choisy'nin bu anlatımını Akropol'ün sinematografik deneyim tasarımı olarak kabul eden Eisenstein, her bir pitoresk görüntüyü küçük şemalarla temsil ederek bütündeki yalınlığa da vurgu yapmıştır. “Bu imge dizisinden daha katı, daha zarif ve daha muzaffer

bir yapı hayal etmek zordur.” Ona göre, Akropol, dünyadaki en eski ve ilkel sinema filmidir (Eisenstein, 1938).



Şekil 3.3. Eisenstein'in Akropol'ün Deneyimlenmesine Dair Eskizleri (Eisenstein, 1938).

Metnin devamında, Eisenstein bir sonraki değerlendirmenin bu görüntülerin ne sürede izleyicilere gösterileceğinin sorgulanması gerektiğini vurgular. Detaylarına girmese de, ona göre bu montaj dizisinin uzunluğu önemli ölçüde binaların ritmine ayak uydurur: noktadan noktaya mesafe uzaktır ve birinden diğerine hareket etmek için geçen zaman ihtişamın algılanmasına uygun bir süredir (Eisenstein, 1938). Bütün bu tartışmaları içeren metin, Eisenstein'in tamamlanmamış bir çalışmasının parçasıdır. Mimari ve sinematografik montaj arasındaki ilişkiye ilginç bir yerden giriş yapmış olsa da, bu anlamda daha fazla kaynak mevcut değildir (Vidler, 1993).

Mekanın anlatısını ele alış açısından bu metin bir çok mimar ve araştırmacıya da ilham olmuştur. Yazıldığı tarihe göre oldukça vizyoner denilebilecek ölçüde iki farklı disiplin arasında köprüler kurabilmiştir. Mekanın zaman boyutunda bir sekanslar dizisi olarak deneyimlenmesi önemli bir farkındalıktır ve bir tasarım parametresi olarak tüm mimarlar tarafından göz önünde bulundurulması gerekir. Yine de, yalnızca Akropol üzerinden geliştirilen bu okumada eksik olan nokta, mekanın yalnızca “pitoresk” görüntüler üreten bir mefhumu indirgenmiş olmasıdır. Akropol'ün onu ziyaret edenler üzerinde bırakmak istediği etki anlamında doğru olsa da; mekanın derinlik barındıran ve atmosfer üreten bir gerçeklik olduğu üzerinden tartışma başka mimarlar tarafından derinleştirilmiştir.

3.3.2. Le Corbusier ve promenad mimarlığı

Mekanda anlatı kavramını, mekanın sekanslarla deneyimlenmesi olarak ele alan bir diğer yaklaşım da, modern mimarlığın önemli isimlerinden biri olan Le Corbusier'in

geliştirdiği “Promenad Mimarlığı”dır. Fransızca bir kelime olan “Promenade”, gezinti anlamına gelir. Le Corbusier, bu yaklaşımında hareket üzerine yeni kavramlar geliştirirken kendi anlatı izleğini “gezinti mimarlığı” olarak tariflemiştir (Öztürk, 2014).

1928 yılında, Paris’te tanıştıkları bilinen Le Corbusier ve Sergei Eisenstein’in, bir mimar ve sinemacı olarak geliştirdikleri yaklaşımların paralellik taşıyor olması ilginçtir. Eisenstein, Le Corbusier’le aralarında geçen bir diyalogda onun için şöyle demiştir: “Le Corbusier, mimarının yanında tek çağdaş sanat olduğunu düşündüğü sinemanın hayranıdır.” Le Corbusier’in ise Eisenstein’la ilgili fikirleri şu şekildedir: “Sanırım, yaratıcı çalışmalarında Eisenstein’in filmlerini oluştururken kullandığı düşünme biçimini kullanıyorum (Eisenstein, 1996)”. Bu iki önemli figürün yollarının kesişmesi ve düşünsel alışverişte bulunmuş olmaları, geliştirdikleri yaklaşımlarına da doğrudan etki etmiş gibi görünmektedir. 1933 yılında Le Corbusier “gerçeğin ruhunu” oluşturan bir film estetiği çağrısı yaparak, 1920’lerde birçok mimarın farketmediği, mimarlık ve sinemanın karşılıklı olarak besleyici ama özünde farklı iki alan olmasına tekrar vurgu yapmıştır (Vidler, 1993).



Görsel 3.39. *Le Corbusier, Sergei Eisenstein ve Andrei Burov, 1928.*

Bu anlamda, Le Corbusier’in geliştirdiği “gezinti mimarlığı” kavramı ve bu yaklaşımla tasarladığı Villa Savoye projesi önemlidir. Colomina, Le Corbusier’in bu projede insan vücudunu kamera-göz olarak değerlendirerek mekân içindeki hareketli deneyimi montajlama sürecine dikkat çeker (Colomina, *The Split Wall: domestic voyeurism*, 1992). Hareket kavramı, 20’li yıllarda mimari söylemde kilit bir anlam

taşımaktadır. Corbusier mimarlığında bu düşünce, fragmanlar arasındaki ilişkinin bağlayıcı bir izlek aracılığıyla bütünü değiştirebilme potansiyeliyle ilişkilendirilebilir (Öztürk, 2014).

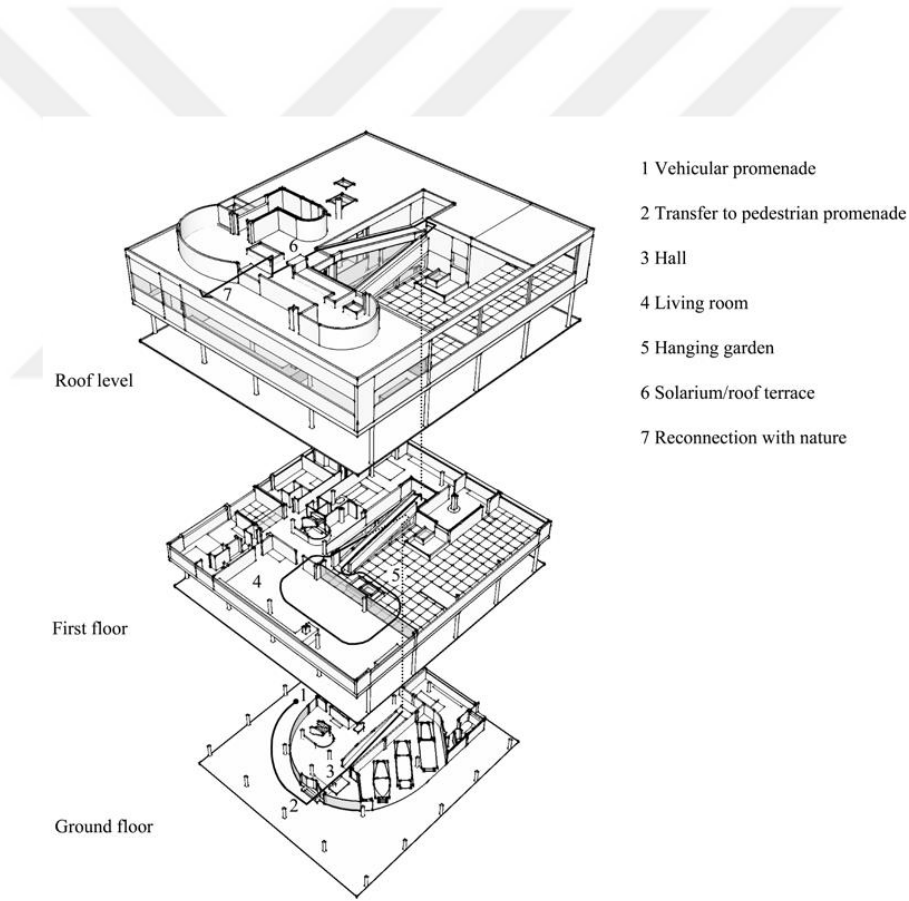
Giedion, bir mekanı tek bir referans noktasından etkili bir şekilde tanımlamanın mümkün olmadığını, bunun ancak mekan içinde hareket ederecek gerçekleşeceğini söylemektedir. Bu anlamda, Le Corbusier'in 1929 yılında tasarladığı Villa Savoye'nin mekan-zamanda gerçekleşen bir yapı olduğunu ve tek bir noktadan yaşanamayacağını altını çizerek (Giedion, 1967). Bu durum, iç ve dış mekanın iç içe geçmesinden de kaynaklanmaktadır fakat toplamda, evin içinde hareket etmenin temel deneysel araç olduğu gerçeği baskındır. Le Corbusier de, Villa Savoye'i tanımlarken "sirkülasyon" yerine "gezinti" tabirini kullanır ve bu gezintinin; sürekli, değişken, beklenmedik ve bazen şaşırtıcı olduğunu belirtir (Samuel, Jones, 2012). Statik bir deneyim olarak mimarlık yerine Le Corbusier, mekanda hareketin somutlaşan deneyimini tercih etmiştir. Samuel ve Jones, henüz yeni olan mekan/zaman teorilerinin Villa Savoye'nin kavramsal itici güçlerinden biri olduğunu ve özellikle projenin merkezindeki rampanın mimarlığı dört boyutlu bir katmana taşıdığından bahsetmişlerdir (Samuel & Jones, 2012).

Villa Savoye'un inşa ettiği anlatının önemli bir parçası da, "çerçeveleme"dir. Corbusier, modern mimarlığın beş kriterinden biri olarak kabul ettiği yatay pencerelerle, yapı içi ve dışından perspektifleri çerçeveleyerek gezinti üzerinde farklı bakı noktaları sunar. Colomina, pencereden manzaraya bakmanın, onu deneyimlemek ile arasındaki bağı kopardığını vurgular (Colomina, 2011). Le Corbusier'in bu kopukluğa vurgu yaptığını iddia eder.

Gezinti mimarisi en basit haliyle bir farklı bakış açıları üretmektir, fakat gezinmenin Le Corbusier'in yapısındaki anlamı ve temsili yalnızca görüntüye indirgenemez. Mimarının mekan/zaman boyutunu ve mimarlıkla hareket arasındaki ilişkiyi vurgulamak için dolaylı ve tesadüfi olarak kurgulanmıştır. Le Corbusier'in tasarımı sadece yayalara çoklu bakış açıları sunmakla sınırlı kalmayan şiirsel ve lirik bir niteliğe sahiptir; geometrik hacmin içindeki bir mekanizma olarak çalışır, mekansal boşlukları birer olay üreticisi olarak birbirine bağlar (Qadir, 2011).

Villa Savoye'nin bir gezinti mekanı olarak tasarlanması onun bütünde bir anlatı üretmesini sağlar. Yapının içerdiği rotaların dikkatli küratörlüğü, hız ve zamansal döngülerin değişken olmasını sağlamıştır. Le Corbusier bu deneyim akışını şöyle anlatmaktadır: Şehrin yoğun ritminden arabayla yapıya varış, daha yavaş yürüme hızıyla

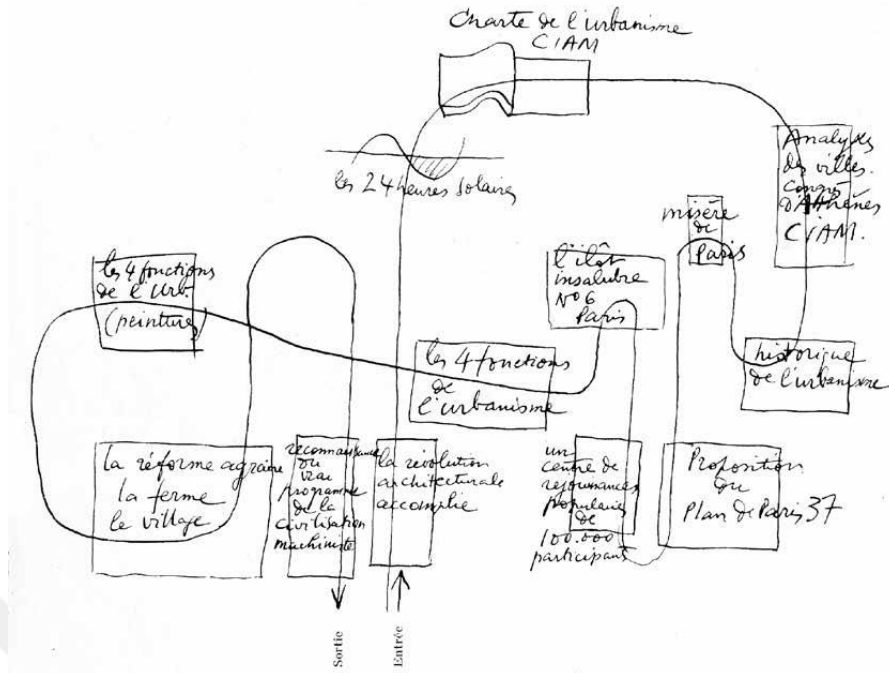
biyolojik zamanda yapının deneyimlenmesi ve en son çatıya varıldığında yatay pencere aracılığıyla tabiat ile yeniden bağlantı kurmak (Le Corbusier, 1947). Corbusier, “açık plan” olarak tabir ettiği soyut formları birbirine bağlamak için bu gezinti yolunu tasarlamıştır. Katlar arası üst üsteliği kullanarak sorguladığı “açık plan” kavramına dair düşüncelerini gezinti mimarlığı üzerinden “mekân sekansları” oluşturarak yapar (Öztürk, 2014). Yaya sirkülasyonunun ağırlıklı olarak dikey olduğu yapıda, Samuel ve Jones bu karanlıktan ışığa taşınma deneyimini; dünyadan cennete yükselişi sembolize ettiği ve renk, ritim, oran, yüzeyler, heykeller ve çerçeveler kullanımıyla geliştirildiği için “Jacob's Ladder'a” benzetmektedirler (Samuel & Jones, 2012).



Şekil 3.4. Villa Savoye'un Gezinti Rotası (Louw, 2016).

Eisenman, Henri Bergson'un “Madde ve Bellek” kitabını tartışırken, zamanın deneyimlenmesinin iki şekilde olacağından bahseder. Ona göre zaman, “anlatı zamanı” ve “süre” olarak iki şekilde gerçekleşir. “Anlatı zamanı” bir deneyim gerçekleşirken algılanan zamanı tariflerken; “süre” o sırada gerçekte akan somut zamanı açıklar ve bu

ikisi büyüklük olarak birbirinden farklı olabilir (Eisenmann, 1999). Bu da, o deneyim gerçekleşirken fiziksel ortamda temas edilen ve algılanan gerçekliklerin niteliğine bağlıdır. Benzer şekilde, Pallasmaa’da mimarının, bizi şimdiki zamanın statik kucağından kurtarıp, zamanın yavaş, iyileştirici akışını deneyimlememize izin verdiğini söyler. Ona göre binalar ve şehirler zamanın enstrümanları ve müzesidir, tarihin geçişini görmemizi ve anlamamızı sağlarlar (Pallasmaa, 1996). Burada Pallasmaa, şimdiki zamanın akışkanlığını; kişinin daha derin bir zamansal bağlamda “farkındalık” üretebilmesi için “madde, mekan ve zamanın birleştiği” ana ait olma hissi ile karşılaştırmaktadır (Louw, 2016). Fiziksel mekanın farkındalık üretebilme gücü önemlidir. Le Corbusier’in geliştirdiği “Promenad Mimarlığı”; kişinin kendisini saran çevreyle sürekli etkileşim halinde olmasını sağlamaktadır. Akışan deneyimin birbiri üzerine eklenip toplamdaki anlatıyı üretmesi, kullanıcının bulunduğu mekansal ve zamansal noktanın ayırıcılığına olmasını sağlayacaktır. Corbusier’in tam da bu konuyu tartıştığı ve mimari olarak karşılığını araştırdığı projesi “Pavillon des Temps Nouveaux” 1936 yılında Paris Dünya Fuarında görücüye çıkmıştır. Le Corbusier bu pavyonu, izleyiciyi zaman içinde geriye ve ileriye götürecek bir anlatı olarak tasarlamıştır. Bir rota üzerinden deneyimlenen bu pavyonda, ilk olarak zamansal farkındalık için 24 saatlik günü işaret eden bir tabela; devamındaysa ziyaretçilerin zaman içinde ileri/geri taşınmasını sağlayan kentsel ve sosyal evrim konusundaki tarih dersi yer almıştır (Louw, 2016). Bu pavyonda tartışılan mimarlıkta kalıcılık ve sonsuzluk kavramları aslında kökleri Mısır’a kadar dayanan ve nispeten bilindik tartışmalardır fakat tasarımda önemli olan kurgulanan anlatı ve rotadır. Promenad mimarlığı yaklaşımı, Le Corbusier’in tasarladığı Carpenter Görsel Sanatlar Merkezi, Villa Roche gibi projelerde de karşımıza çıkmaktadır.



Şekil 3.5. “Pavillon des Temps Nouveaux” için Le Corbusier’in Yaptığı Eskiz. (Louw, 2016)

Le Corbusier’in sinemada sanatsal ve teknik anlamda gelişmelerin yaşandığı bir dönemde “promenad mimarlığı” kavramını geliştirmesi, 20. yüzyılın başlarının mekan ve zaman düşüncesinde devrimsel fikirlerin ortaya çıktığının kanıtı gibidir. Kullanıcının mekanı deneyiminin fragmanların algılanması ve bunların bütünde lineer bir zamansallıkla gerçekleşmesinin kurgulanması, hem sinema hem de mimarlık için ufuk açıcı olmuştur denilebilir. Sinemadan farkı, anlatı burada bir hikaye olarak gerçekleşmek yerine, mekandaki bulunma ve etkileşim anlarının toplamına denk gelmektedir. Her bir an biriciktir, rastlantısal olduğu kadar da tasarlanmıştır ve Le Corbusier’in zaman/mekanı mimari formda fizikselleştirme arzusunun kanıtı gibidirler. Baltanas, promenad mimarlığının mekanın anlatısı olarak tariflenebileceğini şu şekilde ifade etmiştir: “Promenad mimarlığı modern çağın bir ifadesi olarak ortaya çıkmıştır ve yapının ardışık sekanslarla örülmesi binayı konuşarak anlatmaya benzer (Baltanas, Trans, & Clarke, 2005).”

3.3.3. Tschumi ve olay mimarlığı

İsviçre asıllı mimar Bernard Tschumi’nin 1970’lerden itibaren geliştirdiği “olay mimarlığı” kavramı, kuramsal olarak postmodern dönemin tartışmalarına

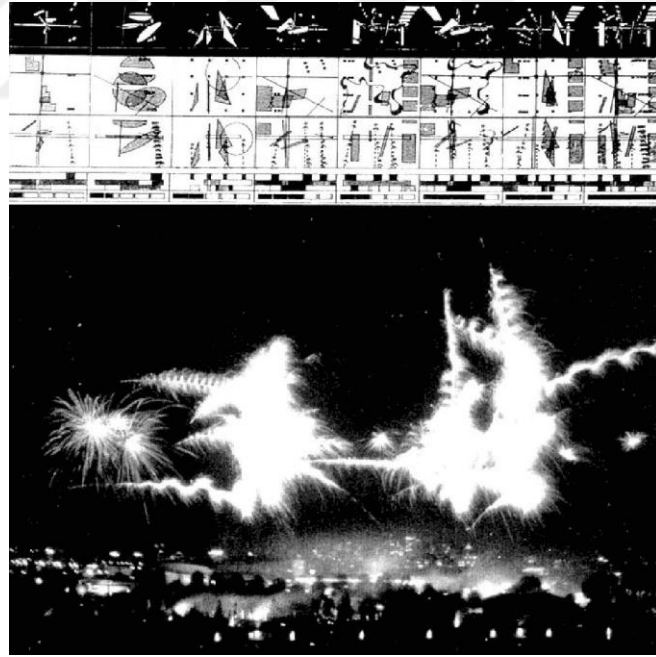
yaslanmaktadır. 1968 yılında Paris’te gerçekleşen öğrenci hareketini “kendiliğinden gerçekleşen gösteriler ve performanslar” olarak değerlendiren Tschumi, bu olayları kendi mimarlık yaklaşımını şekillendiren bir başlangıç olarak tariflemektedir (Tschumi B. , 1996). Bu olaylar sırasında Foucault ile birlikte protestolarda aktif olarak yer almış, yazdığı metinler ve gerçekleştirdiği etkinliklerle mimarlığın konvansiyonlarını tartışmaya açmıştır. Mekan anlayışının statik yapısını kıran “olay” (event) kavramı bu noktada devreye girmiş ve mimarlığı geçicilik ve zamansallık üzerinden yeniden tanımlamaya çalışmıştır (Güner, 2012). Tschumi, mekan ve olayların ideolojisi üzerine geliştirdiği çalışmalarında fragmanlaşma, kültürel manifestolar, yeri değişmiş görüntüler, temsili gerçeklik, mimari tasarım ve sinematik kompozisyondaki deneysel gerçeklik gibi noktalar üzerinde çokça durmuştur (Qadir, 2011).

Tschumi’nin, “kopma” olarak tariflediği durumlar, doğrudan modern mimarlığın kavramsallığını bozma üzerinedir. Biçim ile işlevin, program ile bağlamın, strüktür ile anlamın kaynaştığı durumların çağın gereği olarak birbirinden ayrışması gerektiğini vurgulayan mimar, özellikle biçimciliğin kenara koyularak olay ve mekan arasındaki ilişkinin merkeze alınması gerektiğini savunur (Tschumi B. , 1996). Ona göre mimari içinde ve çevresinde gerçekleşen çoklu olaylar tarafından sürekli bir biçimde dönüşmektedir. Mimarlık; duvarların arasında tanık olunan eylemlerle tanımlanır. Mimarın eylemler üzerindeki etkisini ise; “Eğer mimarlar, mekân tanımlarken; tekrarlama, çarpıtma ya da dizme gibi araçları bilinçli olarak kullanabiliyorsa, aynı şeyi bu duvarlar arasında, içinde gerçekleşen faaliyetler için de yapamaz mı?” sözleriyle vurgular (Hill, 2005). Ona göre “Mimarlık basitçe mekan ve form değil, aynı zamanda olay, hareket ve uzayda (space) neler olduğu hakkındadır (Tschumi B. , 1996).”

Bernard Tschumi, mimari tasarımın bir anlatı kurma eylemi olduğunu vurgulamak için basit bir kelime oyunu yapar; Louis Henry Sullivan’ın “form follows function” (biçim işlevi izler) ifadesini “form follows fiction” (biçim kurmacayı izler) önermesine çevirir (Tschumi B. , Event-cities 3, 2004). Tschumi: “Biçim işlevi izler mottosu yerine, “biçim kurmacayı izler”, dediğimde fonksiyonun ötesine bakmamız gerektiğini söyledim. İşlevden önce hikâyeler, kültür ve kurmaca vardır.” diyerek, modern mimarlığın katı işlevselciliğine karşıt bir söylem geliştirmiştir. Tschumi programın, sosyal davranış ve alışkanlıklara; olayın ise beklenmedik eylemlere dayandığını belirtir. Olay olmadan mekândan bahsedilemeyeceğini savunur. Olay ve programın kurduğu ilişkilerin

çeşitlenmesiyle daha önceden tasarlanmamış, kendiliğinden kullanımların gelişebileceğini düşünür (Tschumi B. , 2000).

Tschumi, geliştirdiği olay mimarlığı yaklaşımını mimari proje tasarlarken de araçsallaştırmıştır. Sergei Eisenstein'in mekân, olay ve hareketi kurgulamak için kullandığı diyagramla tasarım yöntemini (diagrammatic method) sinemadan mimarlık ortamına aktarmaya çalışmıştır. Sinemanın, ardışık sekanslardan oluşan temsil yöntemini, hareketin tasarımı için kullanmayı hedefleyen Tschumi, mimarlığı dinamik kılarak bir "olay"a dönüştürmeyi amaçlamıştır (Güner, 2012). 1974 yılında gerçekleştirdiği manifesto niteliğindeki ilk çalışmalarından "Havai Fişek Gösterisi"nde (Fireworks), bu zamansal "olay"ı kağıt üzerinde tasarlamının ve temsil etmenin yollarını araştırmıştır. Mekan, zamandaki hareket tarafından belirlenirken; zaman, mekândaki hareket dolayısıyla görünür kılınır ve "olay" açığa çıkar (Öztürk, 2014). Zamansal bağlamda gerçekleşen bir olayın ya da hareketin biçimsel temsili olarak diyagramı kullanması bu anlamda ileriki çalışmalarına da altlık oluşturmuştur.

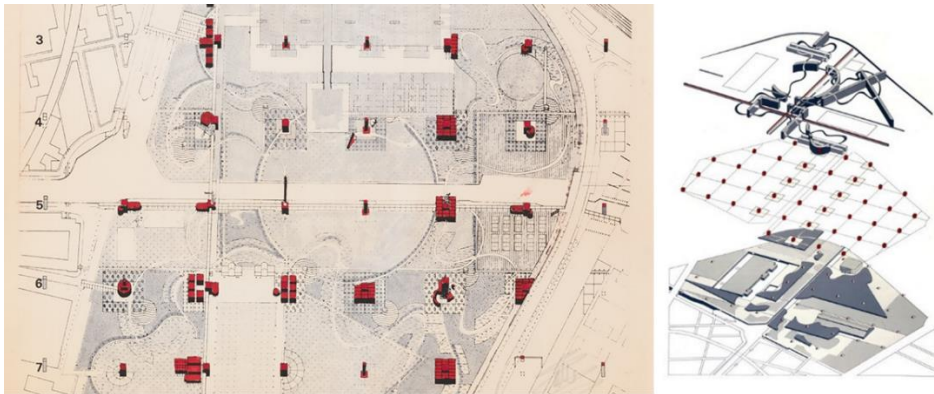


Şekil 3.6. "Fireworks", Bernard Tschumi, 1974.

Tschumi için gündelik yaşantı, "olay" ve "eylem" in kesişiminden oluşur ve mekândaki olayların sınırlarında "senaryo" lar oluşur (Tschumi B. , 1996). Bu senaryoları fiziksel mekanda gerçekleşen anlatılar olarak yorumlamak mümkündür. Tschumi bu yaklaşımını mimari proje tasarlarken de kullanmıştır. Ona göre dinamik ilişkiler üretmek

ve insanların boşuktaki hareketleri mimari mekanı tasarlarken kullanılması gereken verilerdir. Kullanıcıların yapı içindeki hareketini “akış”, bu hareketi yönlendiren elemanları da “vektör” olarak tariflemiş ve bu iki nosyonun kesiştiği alanlarda arada-mekan diye tariflediği ortamların oluştuğunu söylemiştir (Tschumi B. , 2000). Promenad kavramından da bahseden Tschumi, 1982 yılında tasarladığı Parc de la Villette projesi üzerinden promenadın mekanda sinematografik bir nitelik ürettiğini söylemiş ve onu montajlanmış mekansal fragmanlar bütünü olarak tariflemiştir (Tschumi B. , 1996).

Bernard Tschumi'nin “olay mimarlığı” yaklaşımını en iyi okutan iki projeden biri Paris'teki “Park de la Villette projesi” ve kuramsal yaklaşımlarını kitap olarak yayınladığı “Manhattan Transcripts” projesidir. 1982 yılında açılan uluslararası yarışmayı kazanarak uyguladığı Park de la Villette projesinde, mekan, hareket ve olay'a dair düşüncelerini program, zaman ve mekan üzerinden genişletmeye çalışmaktadır. Zaman ve mekânâ dair düşünceleri, bu kavramlar üzerinden şu şekilde açıklar: “*olay zaman vasıtasıyla oluşur. Hareket, zamanda ve mekân hareket eden nesne olmaksızın var olamaz* (Tschumi B. , 1996).” Tasarımda proje alanını gridlere bölen Tschumi, bu gridlerin kesiştiği her bir noktaya birbirinden farklı “folie” birimlerini yerleştirir. Bu follie'ler programsızdır ve kullanıcıyla kuracakları etkileşimden türeyecek “olay”lara gebedirler. Follie'lerin park içerisindeki yerleşimi belirli bir başlangıç ya da bitiş tariflemeyiz, her biri anlık ve bağımsızlardır. Bu follie'ler arasında kullanıcının dolaşımına referans olabilecek sinematografik promenad ise, parkın bütünündeki sekans anlatısını organize eden araçtır (Öztürk, 2014).



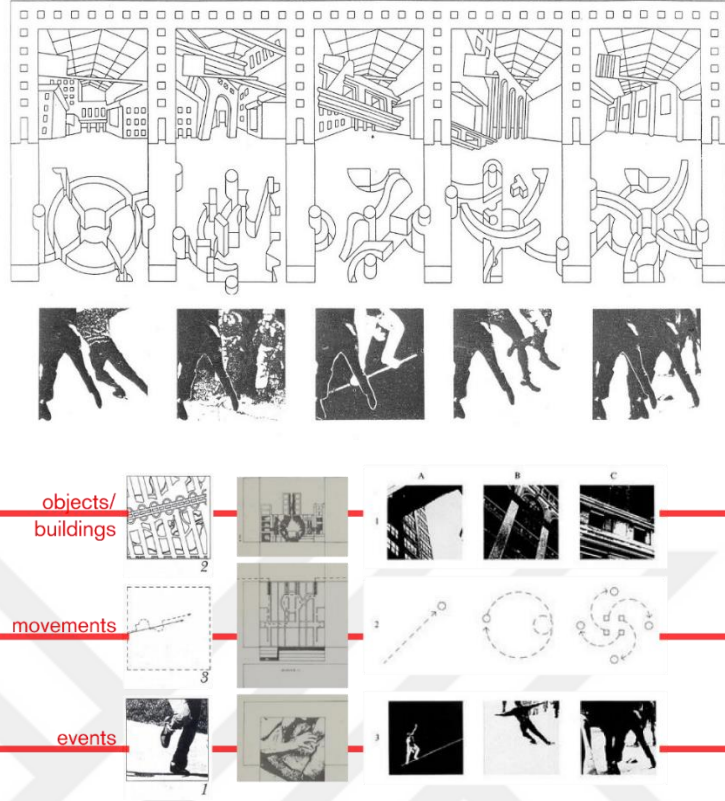
Şekil 3.7. Parc de la Villette, Bernard Tschumi, 1982.

Tschumi bu projesinde, mimari dilin grafik işaretlerle, sembollerle ve jestlerle kendini gerçekleştirmesi dışında şeyleri amaçlamaktadır. La Villette projesiyle modern mimarlık mirası olan, yüzeyler, mimari dil ve strüktürler arasındaki sıkı bağlara meydan okuyan yapı bozucu bir alıştırma yapar. Anlamın kullanıcının deneyimleyeceği anlatı dizisine göre değiştiğinin ve sabit olmadığına altını çizer (Qadir, 2011).



Görsel 3.40. *Parc de la Villette Projesindeki Follie'ler, Bernard Tschumi, 1982.*

Bernard Tschumi'nin zaman bağlamında mekan, olay ve hareketin birbirine sıkı sıkıya bağlı ilişkisini yorumlayarak mimari bir projeye dönüştürdüğü Park de la Villette'den önce, 5 yıl boyunca üzerinde çalışmaya başladığı fakat tamamlanmamış bir poje olarak yayınlanan "Manhattan Transcripts" de onun yaklaşımını anlayabilmek için oldukça önemlidir. Amerika'nın Manhattan bölgesinde yaptığı gözlemleri mimari temsilelere dönüştüren Tschumi, çalışmaya başlama motivasyonunu işlev, form ve sosyal değerler arasındaki kopuşların keşfi olarak tariflemektedir. Aynı zamanda varlık ve anlam, hareket ve mekan, insan ve nesne arasındaki tesadüfi olmayan ilişkiler de, Manhattan Transcripts'in baskın temalarını oluşturur (Tschumi B. , 1981). Gündelik hayattan insanların kent içerisinde gerçekleştirdikleri hareket ve olayları gözlemleyerek, mekanla kurdukları ilişkileri küçük planlar, kesitler ve diyagramlarla birer materyal haline dönüştürmeye çalışan Tschumi, temel niyet modern mimarlığın program ve form tanımlamalarını bozmaksa da, çalışma ilerledikçe çok zengin bir okuma elde edebilmiştir.



Şekil 3.8. Manhattan Transcripts, Bernard Tschumi, 1981.

Uzayda bağımsız olarak gerçekleşen hareket ve olayların mekanla sabit bir ilişkisinin olmaması ve fakat her gerçekleştiklerinde mekanla yeni bir ilişki üretiyor olmaları, bu çalışmanın en önemli çıktılarıdır denilebilir. Anlatıyı, mekanda gerçekleşen eylemlerin kronolojik dizimi olarak kabul eden bu çalışma için de oldukça önemli bir altlık işlevi görür. Geliştirilecek yaklaşımda amaçlanan geleneksel mimarlık pratiklerine alternatif bir düşünme biçimidir ve Bernard Tschumi'nin okumaları insanın gerçeklikle kurduğu ilişkinin çekirdekteki nosyonlarını açığa çıkarması açısından bu sürece büyük katkı koyacaktır.

3.3.4. Gordon Cullen'in Serial Vision yaklaşımı

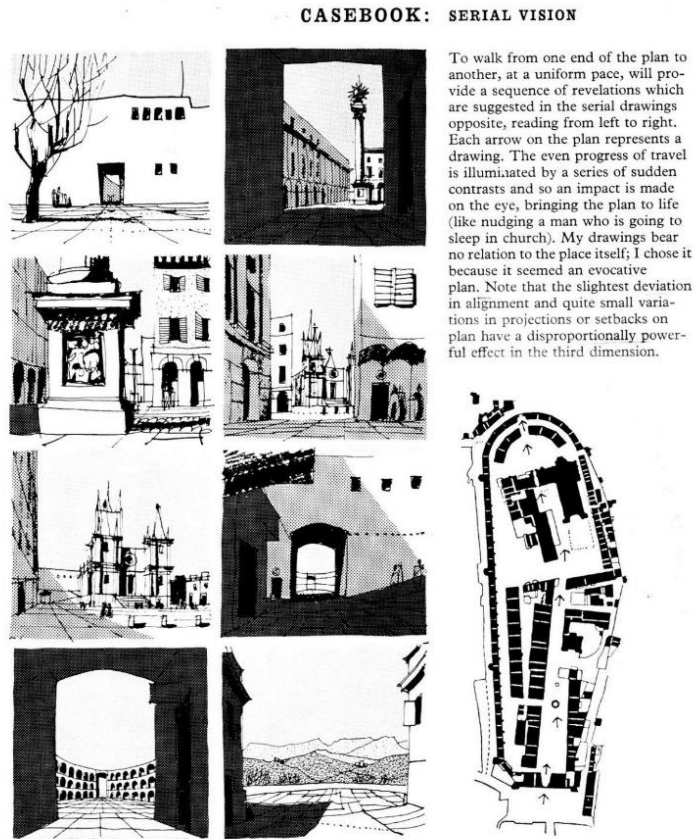
Fiziksel mekanın zamansal bağlamda deneyimin ürettiği anlatıya bir diğer örnek de Gordon Cullen'in "Serial Vision" yaklaşımıdır. İngiltereli bir hümanist ve kentsel tasarımcı olan Gordon Cullen, ilk olarak 1961 yılında yayınlanan ve 1971 yılında genişletilmiş olarak yeniden basılan "The Concise Townscape" adlı kitabında kentsel mekanın hareket bağlamında algılanması üzerine geliştirdiği "serial vision" (ardışık görüş) kavramından bahseder. Ona göre ardışık görüş, mekanın bilişsel ve algısal olarak

deneyimlenmesinde önemli bir unsurdur. Kentsel ortamda belirli bir hızda yürüyen yayaların görsel algısı, şehir manzarasının içindeki ani kontrastların açığa çıkmasını sağlar. Yolculuktaki her hiyerarşik anlık bakış açısında ortaya çıkacak belirli kadrajlar, algılayıcının zihninde etki yaratan bir dizi imge olma potansiyeline sahiptir (Cullen, 1971).

Cullen, diğer örneklerden farklı olarak daha büyük ölçekteki mekansal deneyimlerin üzerinde durmuştur ve merkezine kentin algılanmasını alır. Tekil bir mimari unsurun dışsal algılanmasıyla, birden fazla yapının oluşturduğu bir yapı öbeği ya da kent parçasının algılanmasının farkının üzerinde durur. Bazı yapıların arasından geçmek, bir köşeden dönünce farklı bir perspektifle karşılaşmak, kimi nirengi noktalarını algılamak gibi, zamansal anlamda genişmiş bazı deneyimlerin toplamının öneminden bahseder (Cullen, 1971). Ona göre, özellikle kamusal mekanların tasarlanmasında gösterilecek farkındalık ve bu tarz mekanlar üretilirken bazı stratejilerin uygulanması, bir kullanıcının yolculuğu boyunca etkinin korunmasına ve zihninde bir görüntü haritası üretebilmesine yardımcı olacaktır (Cullen, 1971). Özellikle bu haritalama konusu önemlidir. Yalnızca kentsel mekan için geçerli olmayan bu durum, mekanı deneyimleyecek kullanıcının hareket ettiği süre boyunca bulunduğu konumun farkında olması ve oryantasyonunu sağlayabilmesi için gerekli bazı referanslara ihtiyacı olduğu sonucunu doğurmaktadır.

Cullen'in belirlediği, kentsel mekanın tasarlanmasında gözetilmesi gereken parametrelerden ilki, görmeye dair olan bu "ardışık görüş"tür. Bu yaklaşımın, kentin tutarlı bir drama olarak algılanmasının önünü açacağını savunan Cullen, kenti o anda oluşan görüntüler ve birazdan gerçekleşecek görüntülerinin ilişkisi üzerinden sinematografik bir deneyime benzetir. Ardışık görünümün yanında, kenti belirleyen bir diğer parametre "yer"dir (place). Cullen "yer"i şöyle tarifler: "vücudun kendisini çevre ile ilişkilendirmesi içgüdüsel ve sürekli bir alışkanlıktır, bu konum duygusu göz ardı edilemez; çevrenin tasarımında bir faktör haline gelir. Bütün kentin bir plastik deneyim olarak; basınç ve vakumlamalar, bir dizi çevreleme ve serbest bırakma, kısıtlama ve rahatlama içinindeki hareketler bütünü olduğunu görmek kolaydır (Cullen, 1971)." Bu noktada, bir yerde bulunma halinin "burada" ve "orada" kavramlarını ürettiğinden de bahseder. Kentte yürürken, şu anda "orada" olan bir yer, bir süre sonra "burası"na dönüşür ve zaman bedeninin içinde erimiş olur. Cullen'in kenti oluşturan üçüncü kavramı ise "içerik"tir. Kentin morfolojisinin toplamını tarifleyen bu kavram; renk, doku, hacim, biçim, stil, karakter, kişilik ve biriciklik olarak tariflenebilir.

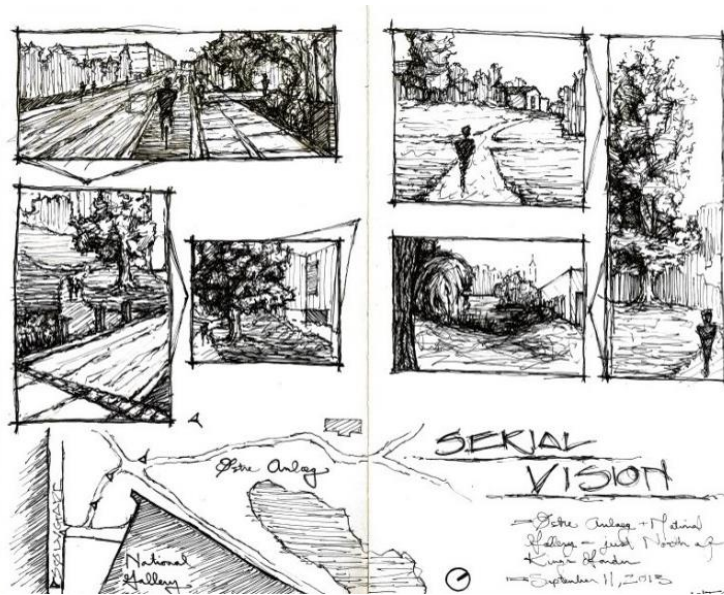
Gordon Cullen, kentin deneyimlenmesi üzerinden geliştirdiği bu yaklaşımı bazı kent parçalarından ürettiği ardışık görüş çizimleriyle detaylandırmıştır. Bu çizimler mekanın anlatısını yaşayan bir kentli gözünden çizilmişse de, o mekanı bilmeyen birisinin zihninde de o kent parçasının imajını belli ölçüde üretebilecek çalışmalardır. Bir grafik anlatı sayfası şeklinde, dizi imgeler olarak çizilen bu eskizlerde her bir imaj, o kullanıcının bulunduğu konumda baktığı perspektifi içerir. Buradaki en önemli nokta, her bir imaj arasında Cullen'in bahsettiği ardışıklığı vurgulayan bağlantılar olmasıdır. Örneğin bir çerçevede, kullanıcının baktığı açıda ileride görünen bir mekansal unsur, bir sonraki çerçevede daha büyük olarak çizildiğinden, izleyicinin iki çerçeve arasında gerçekleşen hareketi algılamasını sağlar. Formüle ettiği “burada” ve “orada” olma hallerinin tezahürü olan bu detay, Londra'nın Westminster bölgesindeki bir yayanın hareketini görselleştirdiği 8 çerçevelik çizimde deneyimin tamamının zamansal olarak birbirine örülmesini sağlamıştır. Çizimin yanında yer alan plandan da, hangi çerçevenin hangi konumdan çizildiği daha net bir şekilde anlaşılmaktadır.



Şekil 3.9. *Serial Vision*, Gordon Cullen, 1971.

Fiziksel mekanda gerçekleşen hareketin kesintisiz bir görme eylemi üretmesi ve zihnin bu görme anları içerisinde ayrıştırdığı birimlerle mekanı örüntülemesi ve haritalaması bilişsel bir süreçtir. Bu sürecin çizimlerle nasıl temsil edildiği ise bu çalışma açısından daha kritiktir. Eisenstein ve Le Corbusier'in yaklaşımlarında da yer alan bedeninin bir kamera/göz olarak kabul edilmesi, doğrudan o bedeninin biricik deneyimini tariflemektedir. Cullen'in ürettiği çizimlerde ise, bu hareket lineer bir akış içinde karşılaştığı şeyler ve bu karşılaştığı şeyler kurulan bağlantının temsiline araştırır. Grafik anlatı formunun da önemli bir problemi olan iki çerçeve arasındaki görsel ve içeriksel ilişki, Cullen tarafından bilişsel süreçlerin bir yansıması olarak doğrudan çözümlenebilmiş gibidir. İlk karede, "orada" görünen yapının avlusuna geçiş için kullanılan boşluk, ikinci karede siyah bir çerçeve olarak çizilmiş ve izleyicinin artık o boşluğun içinde yani "burada" olduğu duygusu üretilebilmiştir. Bu kare ile diğeri arasındaki ortak unsur ise meydana gelen dikilitaş ve onun kaidesi olarak göze çarpar. 8 tekil karenin her biri arasında bu ortak referanslar bilinçli olarak kullanılmış ve bu ardışık görüş deneyimi bir temsil katmanıyla yeniden üretilmiştir.

Serial vision tekniği, bir mekansal anlatı yöntemi olarak bugün de bir çok mimar ve çizer tarafından kullanılmaktadır. Bir kent parçasında dolaşan kullanıcının oraya ait edindiği görsel materyali ardışık çerçeveler ve onlar arasında belirlenen "referans" unsurlarla anlatmak, o bölgenin mimari ve mekansal niteliklerini temsil ederken başka yöntemlerden daha verimli oluyor gibi görünmektedir.



Şekil 3.10. Serial Vision, William T. Carson, 2013.

Gordon Cullen, “ardışık görüş” yaklaşımıyla kuramsal olarak olmasa da teknik olarak “grafik anlatı” formuyla bir ilişki kurmuş gibi görünmektedir. Çizdiği kent ve mekan eskizlerinde, zamansal bir akışın olmadığı durumlarda da biçimsel açıdan grafik anlatıyı andıran çalışmaları mevcuttur. 1949 yılında yine Westminster bölgesinin yeniden tasarımı için hazırladığı illüstrasyonlar, renk/doku kullanımı, figürlerin yerleşimi ve atmosfer üretimi açısından bir grafik roman çerçevesini andırır gibidirler. Bu tekil çerçeveler bütünde bir anlatının parçası olmasalar da, her biri kenti ve kullanıcıların kentle kurduğu ilişkileri ele alışlarıyla bir hikaye anlatır gibi zamanda genişlemektedirler.



Şekil 3.11. *Westminster Regained*, Gordon Cullen, 1949.

Bu bölüm kapsamında ele alınan mekanın anlatısına dair tüm yaklaşımlar, toplamda benzer noktalara işaret etmektedirler. Kullanıcı, mekanı zamansal bağlamda deneyimler ve bu deneyim fragmanlar, süreler, anlar bütünü olarak toplamda bir anlatı üretir. Bu açıdan bakıldığında, bu bilgi bir tasarım parametresi olarak mimarlık düşüncesine nasıl sızar, üzerinde durulması gereken soru budur. Le Corbusier ve Bernard Tschumi gibi birçok mimar, bu kapsamdaki kavramları kendi tanımlamaları üzerinden yorumlayarak mimari pratiğe dönüştürebilmişlerdir. Bu tezin özünü oluşturan, son bölümde ele alınacak mekansal düşünme yaklaşımı da, bütün bu tartışmalardan süzdüğü tema ve kavramları kullanarak mimarlık öğrencilerine yönelik bir tasarlama formülü geliştirmeye çalışacaktır. Fakat öncesinde, literatürde karşılaşılan anlatının mimarlık üretimi için araçsallaştırıldığı başka araştırmalar üzerinde durulacaktır.

3.4. Mekan Tasarlama Aracı Olarak Anlatı: Farklı Yaklaşımlar

Bu tez çalışmasının merkezinde, farklı anlatı formları aracılığıyla bir mekan üretim yaklaşımı geliştirmek ve bunu mimarlık öğrencileri için bir altlık olarak modellemek

bulunur. Bu anlamda anlatı ve mekan ilişkisi çift yönlü olarak ele alınmış ve örnekler üzerinden tartışma derinleştirilmeye çalışılmıştır. Tezin bu aşamasında, literatürdeki anlatı aracılığıyla mekan tasarlama anlamında geliştirilen örnekler ve araştırmalar üzerinde durulacaktır.

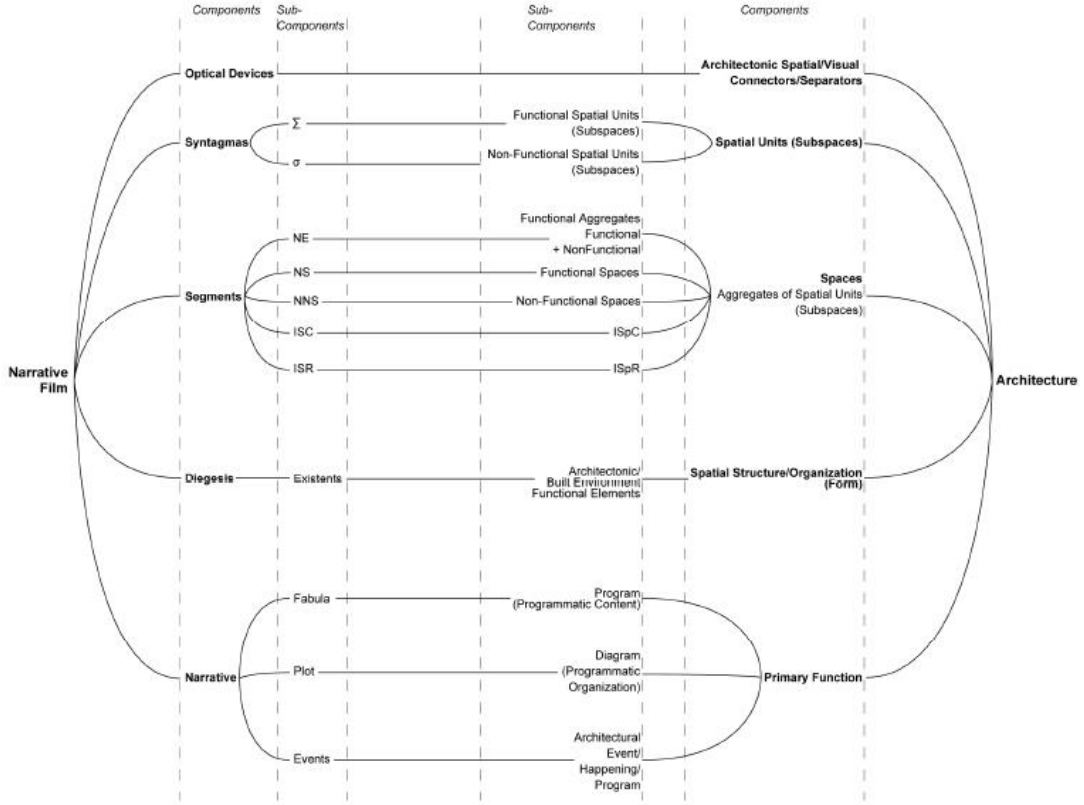
Bu anlamda karşılaşılan çalışmaların hemen hepsi, anlatı ve mekan ilişkisine kendi tanımlamaları ve sınırlılıkları üzerinden yaklaşmış ve geliştirdikleri okuma ve önerileri bunlar aracılığıyla gerçekleştirmişlerdir. Karşılaşılan araştırmaların çoğu anlatıyı, mekanı okuma ve anlama aracı olarak kullanır niteliktedir. Anlatıyı araçsallaştırarak öğrencilere yönelik bir mimari tasarım modellemesi yapan yalnızca bir doktora çalışması literatürde yer almaktadır. Bir master tezi de, anlatıdan geliştirdiği kavramlar ve ürettiği strüktürle mimari proje tasarım yöntemi önermiş fakat bunu öğrencilere yönelik olarak kurgulamamış, tezin sonunda bu yöntemle kendi tasarladığı projeleri paylaşmıştır. Öğrencilere yönelik geliştirilen çalışmalar daha çok bir workshop ya da dersin çıktıları olarak yayınlanan makalelerdir.

Mimarlık ve anlatı ilişkisi, çoğunlukla mimarlığın sinemayla olan ilişkisinin tartışıldığı çalışmalarla ele alınmış ve araçsallaştırılmıştır. Genel bir çerçeve çizildiğinde bu ilişkinin 3 şekilde gerçekleştiği üzerinde durulabilir:

1. Yapıya ait pencereleri ve açıklıkları kullanırken manzara, sokak gibi bir görüntüyü “çerçevelemek” ve/veya farklı işlevsel ya da fiziksel nitelikleri olan yapıları lineer “sekans” sistemiyle örüntülemek,
2. Eisenstein’in montaj teorilerini fiziksel ortamda aramak ve örneğin homojen nesnelere veya boşluklar üreten farklı materyallerden veya arkitonik elemanlardan oluşan bir kolaj kurgulamak,
3. Mimarları yönetmenlerle karşılaştırarak film yapım süreci üzerinden mimari tasarım geliştirmek. (Douzjian, 2011)

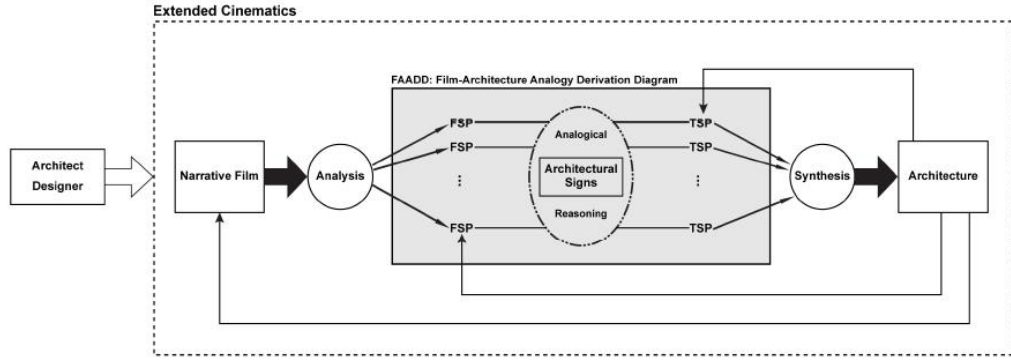
Kyoto Üniversitesi Mimarlık Bölümü’nde 2011 yılında Richard Douzjian tarafından tamamlanan “From Film to Architecture: An Extended Cinematic Design Process based on Architectural Interpretations of Narrative Film” (Sinemadan Mimarlığa: Anlatı Sinemasının Mimari Yorumlarına Dayalı Genişletilmiş Bir Sinematik Tasarım Süreci) başlıklı doktora çalışması, bu anlamda ilginç bir çalışmadır (Douzjian, 2011). Bir sinema filmini var eden parametreleri yapısökümcü bir tavırla ayırıştırıp, bu parametrelerin mimarlık disiplinindeki karşılıklarını arayan tez çalışması, ürettiği

diyagramlar aracılığıyla mimari proje yapmanın yollarını araştırmış ve bunu da mimarlık öğrencileriyle yaptığı workshop çalışmalarında deneyselleştirmiştir. “Russian Ark” isimli 2002 yapımı film ve “Short Cuts” adlı 1993 yapımı filmlerin anlatı strüktürünü çözümleyen çalışma bu filmleri oluşturan bileşenler ve alt bileşenleri açığa çıkarıp, bunların mimari tasarıma ait bileşenlerle analogisini kurmuştur.



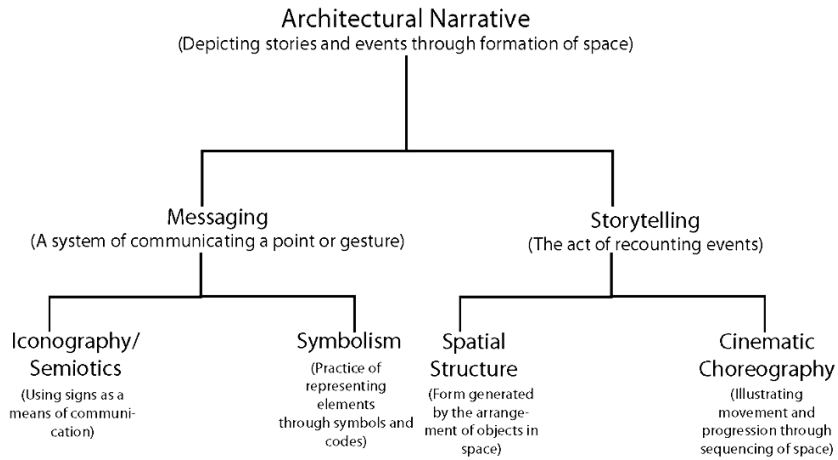
Şekil 3.12. Sinema ve Mimarlık Bileşenleri Analjisi (Douzjian, 2011).

Bir sinema filminden elde edilen kavramlar aracılığıyla mimari proje üretimi anlamında ilginç bir yaklaşım geliştiren çalışma, ürettiği bu diyagramatik altlığı öğrencilerle düzenlediği workshop'ta deneyimletmiş ve bir tasarım problemini bu iki ayrı film üzerinden geliştirmelerini beklemiştir. Üretilen çalışmalar yukarıdaki diyagrama yerleştirilmiş ve sürecin öğrenciler açısından nasıl işlediği araştırılmıştır. Kültür kompleksi, alışveriş merkezi, konut kompleksi gibi büyük ölçekli problemlerin tartışıldığı workshop sonuç ürünleri, daha çok sistemin nasıl çalıştığını merkeze almış; ortaya çıkan ürünlerin mimari ve mekansal niteliklerini sorgulamamıştır. Bu anlamda çalışmanın teorik düzeyde kalmış olduğu farkedilen bir durum olmuştur.



Şekil 3.13. Geliştirilen Tasarım Yaklaşımının Diyagramı (Douzjian, 2011).

Douzjian’ın doktora çalışmasına benzer şekilde, anlatıyı bütüncül bir altlık olarak değerlendiren ve buradan bir mimari tasarım yöntemi geliştiren bir diğer çalışma da, Kanada Ryerson Üniversitesi’nde Nadia Qadir tarafından 2011 yılında tamamlanan master tezidir. “Spatial Effects; Narrative Structure in Architecture” (Mekansal Efektler; Mimarlıkta Anlatı Strüktürü) başlıklı yüksek lisans çalışması, merkezde yine sinema olacak şekilde, anlatıyı bir strüktür olarak ele almış ve mimari mekan üzerinden çözümlenmeler geliştirmiştir. Qadir bu çalışmada amacını mimarlık ve sinemada anlatının işlevini, amacını ve sembolizmden mekansal formasyona gelişimini araştırmak ve açıklamak olarak tarif eder (Qadir, 2011). Bunu yaparken ilk olarak mekanın anlatısını merkeze alarak onun alt bileşenlerini deşifre etmiştir. Ona göre mekandaki anlatı; hareketten türeyen deneyimler ve bu deneyimlerin ürettiği anlamlar olmak üzere iki bileşenden oluşur. Mekanın semboller ve ilettiği mesajlarla bir anlamsallık üretmesi bu anlamda Nigel Coates’ın “Narrative Architecture” kavramsallığına yaklaşmaktadır.



Şekil 3.14. Mekanın Anlatısının Alt Bileşenleri (Qadir, 2011).

Teorik arkaplanını çoğunlukla sinema ve mimarlık ilişkisi üzerinden kuran bu araştırmada Qadir, oldukça detaylı bir literatür okumasından sonra geliştirdiği mekansal anlatı strüktürünü birkaç mimari ürün üzerinden okumaya çalışmıştır. Daniel Libeskind'in Jewish Museum, Peter Zumthor'un Thermal Vals ve Moshe Safdie'nin Jewish Holocaust Museum projelerinin, nasıl bir sinematografik anlatı inşa ettiklerini çözümlemiş ve buradan elde ettiği kavramlar ve araçlarla kendi proje önerilerini geliştirmiştir. Her bir proje: “Narrative Sequences” (Anlatı Sekansları), “Cinematic Choreography” (Sinematik Kareografi) ve “Semiotics and Language” (Semiyotik ve Dil) başlıklarına göre değerlendirilmiştir. Burada anlatı sekansları, kullanıcıların yapıyı deneyimlerken gerçekleştirdikleri hareket yüzeylerini sorgular ve daha çok mekansal akış üzerinde dururken, sinematik kareografi yapının belirli noktalarında durulduğunda algılanan mekansa atmosferler ve bunların birbiriyle organizasyonunu açıklamaktadır. Semiyotik ve dil ise, bahsedilen anlam katmanını açıklayan, yapının içerdiği semboller ve kodlarla kullanıcıya vereceği mesajları kapsamaktadır (Qadir, 2011). Son bölümde ise belirli bir tasarım problemine, geliştirdiği bu yöntem ve parametreler aracılığıyla bir mimari proje önerisi geliştirmiştir.

Anlatı ve mekan tasarımı ilişkisini ele alan bir başka yüksek lisans çalışması da, TU Delft Üniversitesi Mimarlık Bölümü'nde 2016 yılında Fieke Elize Tissink tarafından tamamlanan “Narrative-driven design: Roles of narratives for designing the built environment” başlıklı araştırmadır. Mimarlık ve anlatının aynı anda bellekle, deneyimle, beklentiyle ve hayal gücüyle ilişkisi olduğu kabulünden hareket eden çalışma; anlatıların yapıli çevrede nasıl gerçekleştikleri, mimarlar için önemli olup olmadıkları ve tasarım sürecine etki edip edemeyecekleri sorularına yanıt aramıştır. Diğer çalışmalardan farklı olarak anlatıyı yalnızca sinema formundaki karşılığıyla değil, daha bütünde anlatıbilim üzerinden çalışmanın teorik altyapısı oluşturulmuştur. Anlatıları oluşturan yapıyı; linking (bağlayıcılık), structuring (strüktüre etme) ve framing (çerçeveleme) olarak ele almış ve bunların her birini alt başlıklarda detaylandırmıştır (Tissink, 2016). Her bir bileşenin farklı anlatı formlarında (sözlü anlatı, yazılı anlatı, grafik anlatı, sinema vs) mekansal karşılıkları aranmış ve parçalı okumalar yapılmıştır fakat sonuçta anlatının mekan tasarımında nasıl araçsallaşacağı üzerine bir öneri geliştirilmemiştir.

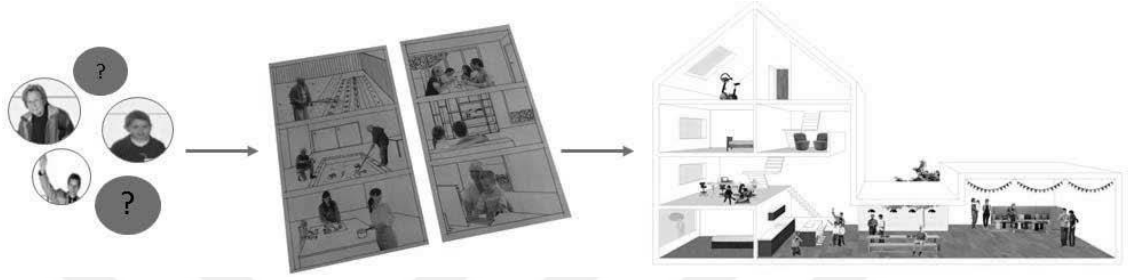
Bu tezler dışında, mimarlık öğrencilerine anlatıyı kullanarak mimari tasarım yaptırmanın yollarını araştıran deneysel çalışmalara yayınlanmış makaleler ve konferans bildirilerinde rastlanmıştır. Her biri kendine has yaklaşımlarla kurgulanan atölye

süreçlerini içeren bu metinlerde, bu çalışmada yapılmaya çalışılan bütüncül bir kurguya rastlanmamıştır. Anlatıyı daha çok “storytelling” (hikaye anlatıcılığı) kavramından yola çıkarak ele alan bu çalışmalarda, genelde mimari projeye altlık olacak şekilde hikayeler üretilip storyboard aracılığıyla görselleştirme yöntemi kullanılmıştır.

Bu çalışmalardan biri, Brezilya’daki Minas Gerais Federal Üniversitesi Mimarlık bölümünde Carmen Aroztegui yürütücülüğünde gerçekleştirilmiş bir atölyenin anlatıldığı “Life stories, storyboards, and animatics in architectural education” (Mimarlık eğitiminde, hayattan hikayeler, storyboardlar ve animatikler) isimli makaledir. Fiziksel mekanın üretimini ve ifadesini sağlayacak duygusal koşulların nasıl üretileceğine odaklanan çalışma 3 aşamadan oluşmuştur. İlk olarak öğrencilerden tasarım problemi olarak verilen bölgedeki insanlarla görüşüp onlardan o bölgeyle ilgili hikaye toplamaları istenmiştir. Devamında bu hikayeleri storyboard ve kısa animasyonlarla görselleştirmeleri beklenmiştir. Bu aşama, öğrencilerin anlatılan hikayelerdeki insanlar ve mekanların etkileşimini nasıl görselleştirecekleri üzerinde durmuştur. Son aşama ise, mekana dair hikayeler ve onların görsel temsili sürecinde elde ettikleri deneyimler üzerinden kendi mimari anlatılarını kurarak içeriğini kendilerinin belirledikleri bir mimari proje tasarımları süreci olmuştur (Aroztegui, 2013). Temelde duygusal ve dramatik etkilerin mekanla ilişkisi ve bunların temsili üzerine odaklanan çalışma sonunda çıkan projeler yoğunluklu olarak “memorial” (anma) mekanları olmuştur. Metinden anlaşıldığı üzere, stüdyo süreci detaylı olarak kurgulanmamış, yalnızca aşamalar ve kullanılacak araçlar (storyboard, animasyon) belirlenmiştir. Sonuçta çıkan mimari ürünlerde anlatı kavramının ne ölçüde katkı koyduğu ise tartışılmamıştır.

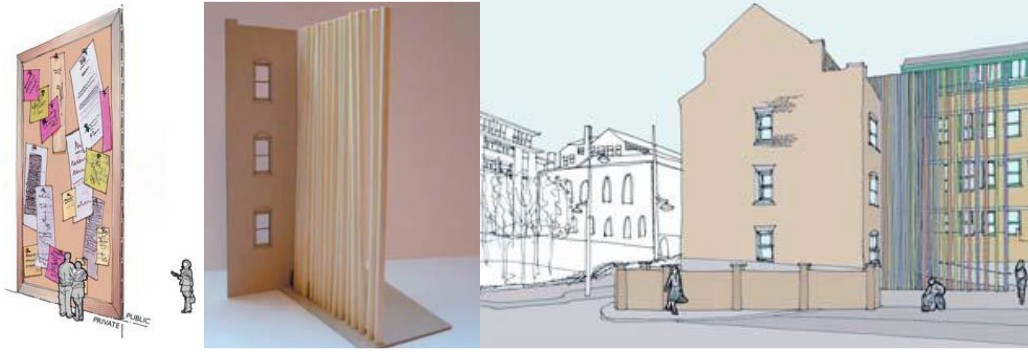
“Narrative Thinking in Architectural Education” (Mimarlık Eğitiminde Anlatısal Düşünme) başlıklı, Belçika Hasselt Üniversitesi mimarlık bölümü’nden Sebastiaan Gerards ve Sylvain De Bleekere’nin yayınladığı konferans bildirisi de, ilginç bir yaklaşımla anlatıyı mimari tasarım sürecine dahil etmiştir. Ricoeur’un (1991) “Narrative Identity” kavramı üzerinden, öznenin kimlik inşasında anlatının işlevini vurgulayan metin, deneyimlenen hayatın bir anlatı olarak ele alınmasında tasarımcının kendini dışsal bir kimlik olarak kurgulayabileceğinden bahseder. Mimari tasarım süreçlerindeki kolektif çalışma ve tasarımcı/kullanıcı çatışmasından da hareketle, anlatıyı kullanmanın kimlik tanımlarını yeniden yaparak katılımcı tasarım sürecini üreteceğini iddia ederler (Gerards & De Bleekere, 2014). Kuramsal altyapısı bu şekilde inşa edilen atölyenin mimari proje tasarım süreci ise bir önceki örnekle paralel şekilde ilerlemektedir. 6 hafta

süren atölyede öğrencilere tasarım problemi olarak toplu konut projesi verilmiş, proje alanında yaşayan ve olası kullanıcı tipolojisiyle röportajlar yaparak anlatılar üretmeleri beklenmiştir. Devamında storyboardlarla öneriler geliştirilmiş ve sonuç ürünler ortaya çıkmıştır. Bu metin, anlatıyı daha çok “narrative identity” kavramı üzerinden ele aldığından, tasarım süreci ve sonuç ürünler üzerinde fazla durmamıştır.



Şekil 3.15. Atölye Sürecinin Aşamaları (Gerards & De Bleekere, 2014).

“Narrative Design: Meaningful Places for People” (Anlatısal Tasarım: İnsanlar için Anamlı Mekanlar) başlıklı bir başka konferans bildirisinde de anlatının mimari tasarımda kullanımına dair bir yaklaşım mevcuttur. Stephani Brandt’ın, Nottingham Trent Üniversitesi’nde 6 yıl boyunca mimarlık 1. Sınıf öğrencilerine verdiği “deneyim tabanlı tasarım” odaklı stüdyo derslerinin içerik ve süreçlerinin anlatıldığı metinde, anlatının daha çok barınma problemleri üzerinden araçsallaştırıldığı anlaşılmaktadır (Brandt, 2009). Mimarlığın, konut kullanıcısının gündelik hayatına nasıl etki ettiği üzerinden geliştirilen tartışmalar ve bunlara alternatif üretilen anlatılar, bu atölyenin tasarımsal altlığını oluşturmaktadır. Kendi kişisel hayatlarından kilit bir deneyimi anlatıya çevirip bunu mimari temsil araçlarıyla sunmalarının beklendiği atölyede, daha çok bedensel algılar ve duygular üzerinden tartışmalar geliştirilmiştir. Süreç sonunda tamamlanmış bir mimari projeden çok, geliştirilen anlatıya uygun küçük noktasal müdahaleler ve bunların doğru araçlarla görselleştirilmesi ön planda tutulmuştur. Bu çalışmanın önemi, mimarlıkla yeni tanışan 1. Sınıf öğrencilerinin anlatı aracılığıyla kendi hayatlarından başlayarak mekan algılarını geliştirmeleri gibi görünmektedir.



Şekil 3.16. Jane Haslam Adlı Öğrencinin “Sense Lab” Önerisi. (Brandt, 2009).

Bu çalışmalar dışında, benzer yaklaşımlarla anlatı ve mimari tasarım ilişkisi inşa eden metinler şu şekildedir; Gijs Wallis de Vries’in “Metamorphosis. On the Role of Fiction in Architectural Education” (Metamorfoz: Kurmacanın Mimarlık Eğitimindeki Rolü Üzerine” başlıklı metninde, farklı anlatı formları üzerinden (edebiyat, sinema, tv yapımları) geliştirilen atölye sürecinde kurmaca anlatının tasarım sürecine dahil olma potansiyeli tartışılmıştır (De Vries, 2013). Julio Bermudez’in “Designing Architectural Experiences: Using Computers To Construct Temporal 3d Narratives” (Mimari Deneyimi Tasarlamak: Geçici 3d Anlatılar Kurmak için Bilgisayarı Kullanmak) başlıklı makalesinde geliştirilen anlatı ve üretilen stoyrboardlarla mekan tasarımı ve bu mekanların bilgisayar ortamında modellenmesi tartışılmıştır (Bermudez, 1995). Silvia Grimaldi, Steven Fokkinga ve Ioana Ocnareescu’nun yayınladıkları konferans bildirisinde ise anlatı bu kez mimari tasarım değil endüstriyel tasarım süreçlerinde dahil edilmiş ve bir nesne tasarlamada hikaye yazma ve anlatmanın potansiyelleri araştırılmıştır (Grimaldi, Fokkinga, & Ocnareescu, 2013).

Yapılan literatür araştırmasında farkedilen en önemli nokta, anlatıyı mimari tasarım süreçlerine dahil etmek için yapılan çalışmaların bir çoğunun son birkaç yılda üretilmiş olmasıdır. Bu durum, anlatı ve mekan tasarımı ilişkisi üzerinde zamanla daha fazla durulacağı ve bu alanın genişleme potansiyeli olduğu şekliyle okunabilir. Bahsedildiği üzere, mimari tasarım sürecini başından sonuna bütün alt bileşenleriyle ele alıp, bu süreci anlatının araçlarıyla yeniden kurgulayan bütüncül yaklaşımların azlığı da bu süreçte farkedilen önemli bir ayrıntıdır. Richard Douzjian’ın doktora çalışması dışında, mimarlık öğrencilerinin mekansal düşünme becerilerine katkı koyma anlamında anlatıyı kullanan çalışmaların çoğu, yalnızca hikaye üretimi ve onun storyboard ölçeğinde görsel temsili seviyesinde kalmıştır. Bu tez kapsamında önerilen yaklaşım ise, hem

görselleştirme araçlarını, hem anlatıyı hem de mekansal tasarım bilgisini alt bileşenleriyle ele alarak, her bir bileşen için yeni ilişki türleri önermiş ve toplamda yeni bir düşünme sistematiği geliştirmeye çalışmıştır. Bu açıdan bakıldığında nispeten özgün bir yaklaşımdır denilebilir.

4. BİR YAKLAŞIM ÖNERİSİ

Aşağıda detaylı olarak içeriği ve sonuçları aktarılacak olan kurgu, öneri bir mimari tasarım yaklaşımıdır. Ardışık 3 dönem boyunca, Eskişehir Osmangazi Üniversitesi Mimarlık 1. Sınıf öğrencilerinden farklı gruplarla çalışılmış, içerik ve kurgu her dönem biraz daha geliştirilerek son haline getirilmiştir. İlk olarak 2016-2017 bahar döneminde 40 kişilik öğrenci grubuyla çalışılmış ve daha çok görselleştirme araçlarının nasıl aktarılacağına yönelik deneyler yapılmıştır. Seyreden dönemdeki 15 kişilik öğrenci grubuyla aynı içerikler daha organize şekilde işlenmiş ve mekan tasarım yaklaşımının ilk versiyonu bu dönemde denenmiştir. Süreç ve sonuç ürünler tatmin edici olmadığından, kurgu tekrar elden geçirilerek 2017-2018 bahar dönemi 1. Sınıf öğrencileriyle çalışılmış ve “Anlatının Mekanı” başlığıyla bütüncül bir uygulama haline getirilmiştir. Bu çalışma kapsamında ele alınacak tüm içerik, kurgu ve çıktılar, bu dönemde işlenen derse ait veriler olacaktır.

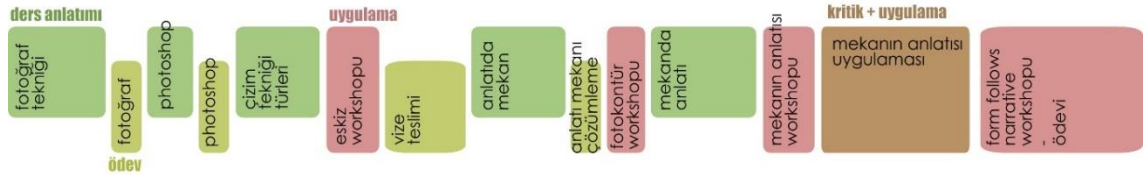
Anlatı ve mekan arasındaki ilişki –tezin önceki bölümlerinde bahsedildiği üzere- çok katmanlı ve farklı perspektiflere göre anlamı değişecek derinlikte bir ilişkidir. Bu çalışmanın temel amacıysa öğrencilerin mekansal düşünme ve tahayyül becerisini artırmak olduğundan; önerilecek çalışmanın içeriği de bu amaca göre daraltılarak kurgulanmıştır. Bu anlamda, yazınsal anlatı ve grafik anlatı (çizgiroman) pratikte kullanılacak en ideal iki araç olarak gözükmektedir. Çalışma içeriğinde mekan ve anlatı ilişkisi öğrencilerle daha kapsamlı bir şekilde tartışılacaksa da, mekan tasarımında kullanılacak araçlar grafik ve yazınsal anlatıya ait araçlar olacaktır. Haftada 3 saatlik bir seçmeli ders olarak kurgulanan, teorik sunumların yanında çok sayıda uygulama da içeren bu yöntem; dönem sonunda yapılacak “Anlatının Mekanı” çalışmasında bütün sürecin, araçların ve içeriklerin denendiği ve değerlendirildiği bir modeli esas alacaktır.

4.1. Kurgu ve İçerik

2017-2018 bahar döneminde, Eskişehir Osmangazi Üniversitesi 1. Sınıfa devam eden 30 kişilik bir öğrenci grubuyla çalışılmıştır. Haftada 3'er saatten toplam 14 hafta süren çalışma içeriği, dönem başında kurgulanarak öğrencilere bildirilmiştir.

Yaklaşımın omurgası, görselleştirme araçlarının giriş seviyesinde öğrencilere aktarılacak uygulamalar yaptırılması ve anlatı/mekan ilişkisinin çok yönlü olarak ele alındığı seminerlerle ve yine bu içeriğe uygun küçük uygulamalarla desteklenmesi üzerine kurulmuştur. Bunun yanında, her hafta öğrencilere haftanın konusuyla doğrudan ya da dolaylı olarak ilgili olduğu düşünülen filmleri izlemeleri önerilmiş ve her hafta üzerine kısa tartışmalar yapılmıştır.

En temelde, dönem boyunca işlenen konular ve yapılan çalışmalar, dönem sonu uygulamasının altlığı niteliğinde olacaktır. “Anlatının Mekanı” uygulaması, merkezine grafik anlatıyı aldığı için, araçlar bu anlatı formuna hizmet edecek şekilde seçilmiştir. Temel fotoğraf plastigi, çizim/çizgi, Photoshop ve Sketchup olarak belirlenen bu araçların her biri başlangıç seviyesinde, meselenin mantığını kavrayabilmek amacıyla içerikte yer almıştır. Sunumlar aracılığıyla bu teknikler aktarılmış, devamında çok sayıda örnek ve uygulamalarla bilgiler pekiştirilmeye çalışılmıştır.



Şekil 4.1. Bir Dönemlik Çalışmanın Zamansal Kurgusu.

Anlatı araçları olarak da, yazınsal ve grafik anlatı öğrencilerin mekan üretmelerinde araç olarak kullanılacaktır. Dönem sonundaki “Anlatının Mekanı” çalışmasından önce uygulanacak “Yerin Anlatısı” çalışması da, hem yazınsal ve grafik anlatının, hem de görselleştirme araçlarının kullanımı üzerinde durması açısından önemlidir. Var olan bir mekan üzerinden geliştirilecek bir anlatı ve bunun temsiliyetine odaklanacak bu çalışma Anlatının Mekanı çalışmasının öncülü niteliğinde olacaktır. Bütün sürecin sonunda, anlatı araçları, görselleştirme araçları ve mekan arasındaki üçlü ilişkiyi Yerin Anlatısı uygulamasıyla deneyimleyen öğrenciler, Anlatının Mekanı uygulamasında verilen tasarım problemleri üzerinden geliştirecekleri senaryolara uygun mekanlar

tasarlayacaklardır. Bu bölümde, kurgulanan yaklaşımda öğrencilere aktarılan araçlar üzerinde durulacaktır.

4.1.1. Fotoğraf

Grafik anlatı formu, çok sayıda durağan imgenin çerçevelenip organize edilmesinden oluştuğu için; her bir tekil imgenin kendi içindeki estetik değeri önemlidir. Plastik sanatlardan biri olarak kabul edilen fotoğraf ise nasıl üretilirse üretilsin, farklı görsel unsurların bir çerçeve içerisinde organize edilebilmesini gerektirir. Bu anlamda, grafik anlatının bir alt ögesi olarak fotoğraf plastiği, öğrencilere aktarılması gereken temel tekniklerden biridir denilebilir. Özellikle günümüzde fotoğraf çekmek çok kolaylaşmış ve gündelik bir aktiviteye dönmüşken, nitelikli üretime dair kazanılacak bu farkındalık, öğrencinin bütün hayatına olumlu katkı koyacaktır.

Ders içeriğinde, öğrencilere temel fotoğraf plastiği ve tekniği üzerine bir sunum yapılmıştır. Kısa tarihten başlayarak, fotoğraf türleri, fotoğraf plastiği ve basit teknikler başlığında içerikler aktarılmıştır.





Tablo 4.1. Temel Fotoğraf Konuları

Türlerine göre fotoğraf	Fotoğraf Plastiği	Basit Teknikler
İnsan (portre, nü vs.) Belgesel Doğa Makro Reklam Hava Sualtı Mimari Sanatsal Dijital Düzenleme	KADRAJ ÖGELERİ Tema (niyet, dert, içerik vs) Konunun yerleşimi Basitlik Görüntüleme noktası ve kamera açısı Denge	3'ler kuralı Merkezi Kompozisyon Ön plan ve derinlik Çerçeve içinde çerçeve Baskın Çizgiler Diagonaller ve üçgenler Desenler ve dokular Tek sayı kuralı Dolu çerçeve Negatif alan/Boş hacim Basitlik ve minimalizm Konuyu yalıtma Bakış açısı Öğelerin dengesi
	KOMPOZİSYON ÖGELERİ Şekiller ve çizgiler Desen Hacim Aydınlatma ve ışık Doku Ton Kontrast Çerçeveleme Ön plan Arka fon Perspektif	

Her bir başlık ve madde çok sayıda yatay, dikey, kare ve panoromik çerçevelenmiş fotoğraf üzerinden öğrencilere aktarılmış ve tartışılmıştır. Nitelikli bir fotoğrafın ne olduğu “pitoresk” kavramı etrafında konuşulmuştur. Anlam olarak, durumu veya görünüşü resim konusu olmaya değer ve elverişli olanı tarifleyen pitoresk kavramı, fotoğraf ve mekan ilişkisi üzerinden tartışılmıştır.

Yukarıdaki başlıklar ve maddelerin her biri iyi bir fotoğraf için olmazsa olmaz değerlerdir fakat bir çerçeve içindeki görsel unsurların organizasyonu için temel tasarım seviyesinde bir yöntem önermektedirler. Buradaki en önemli nokta, bütün başlıkların, fotoğrafın içerdiği mekan bilgisiyle birlikte ele alınmış olmasıdır. Birkaç saatlik ders boyunca çok sayıda örnek üzerinden tartışılan fotoğraf tekniği ve plastiği konuları, devamındaki haftalarda öğrencilerden iç ve dış mekan fotoğrafları çekerek uygulamaya dökmeleri beklenmiştir.

Tablo 4.2. Öğrencilerin Fotoğraf Çalışmalarından Örnekler

	
Aysel Çiçek	Fatma Yiğit
	
Ferdane Kılıç	Halime Törü

Kimi teknikler ya da plastiğe ait unsurlar, mekandan bağımsız olabilmektedir. Örneğin sadece zemin kaplamasını gösteren bir fotoğraf bir çok açıdan iyi bir fotoğraf olabilir fakat uzamsal ya da mekansal bilgi içermez. Dersin nihai amacı mekanın görsel temsiliyeti olduğundan, tablodaki bazı unsurlar daha geride tutulmuştur. Değerlendirme aşamasında da, fotoğraf ve (iç-dış) mekan temsili ilişkisinde başat öneme sahip unsurlar belirleyici olarak kabul edilmiş, diğerleri birer ölçüt olarak alınmamıştır.

4.1.2. Çizim/Çizgi

Grafik anlatı formunun ve mimari tasarı süreçlerinin temel aracı çizgidir. Hayali imgelerin somutlaştırılabilmesi için en ilkel ve geleneksel yöntem olan çizmek, bu ders kapsamında da büyük önem taşımaktadır. Önerilen yöntem kullanılarak ürün elde edebilmek için, dönem boyunca çizim ve çizgi egzersizleri yaptırılmıştır. Fakat öncesinde, öğrencilerin zihninde bir altlık olabilmesi için -mekanla ilişkisi üzerinden- bir çizim sunumu yapılmış, örnekler tartışılarak işin tekniği detaylandırılmıştır.

2 hafta boyunca öğrencilerle Bademlik Kampüsü'nün hemen altında bulunan Tarihi Odunpazarı Bölgesine inilmiş, birkaç saatlik eskiz egzersizi yaptırılmıştır. Öğrencilerle birlikte yerinde sokak ve bina çizimi yapılması, bazı içerikleri kavramaları açısından oldukça yararlı ve pratik olmuştur. Devamında da birkaç hafta boyunca öğrencilerden, farklı tekniklerle iç ve dış mekan çizimleri üretmeleri istenmiştir. Çalışmanın bu aşamasında, öğrencilere fotoğraf bilgisinde edindikleri bilgileri unutmamaları, iki üretim biçimi arasında paralellikler kurarak çalışmalarını salık verilmiştir.

Tablo 4.3. Çizim/Çizgi Konuları.

Çizim Teknikleri	Çizim Öğeleri	Çizim Türleri
-Çizgisel (Karakalem vs.) -Renkli (Suluboya, Yağlıboya vs.) -Dijital (Grafik tablet, 3d Modelleme vs.)	-Çerçeve -Çizgi -Perspektif -Renk -Doku -Işık -Figür	TEKİL ZAMANLI (tek-kare) -Diyagram, Şema, Harita. -Eskiz. -İllustrasyon. -Fotomanipulasyon, Kolaj.
		ÇOĞUL ZAMANLI (çok-kare) -Diyagram, Şema, Harita. -Storyboard. -Çizgi/Grafik Roman. -Animasyon.

Tablodaki her başlık, mekanla ilişkisi ve mekan temsiliyeti üzerinden tartışılmış, öğrencilere gösterilen örneklerin de bu minvalde ve çeşitlilikte olmasına dikkat edilmiştir. Dönem başında öğrencilerden edinmeleri beklenen deftere de, bu içerikler göz önünde bulundurularak mekan eskizleri yapmaları beklenmiştir. Tek kaçıslı ve çift kaçıslı perspektif olarak üretilen bu çizimler, serbest el ve kurşun kalem kullanılarak, farklı iç mekan ve dış mekan görselleri elde etme amacıyla gerçekleştirilmiştir. Bunun yanında, çizilen görsel varsa perspektif hataları daha kolay anlaşılсын diye, büyük çizimin yanına bir tane de küçük versiyonunun (Thumbnail) çizilmesi istenmiştir.

Tablo 4.4. Öğrencilerin Çizim Çalışmalarından Örnekler.

Engin Bıyıklı	Melek Demirağ
Rana Sarı	Emine Şevval Çelebi
Muhammet Yılmaz	Ayşenur Niğdelioğlu

Fotoğraf başlığının içeriğine benzer şekilde; değerlendirme aşamasında, çizgi/çizim konusunun da bazı türleri ve öğeleri daha önemli, bazılarıysa tali önemde olacaktır. Tasarım sürecinde çizgiye ait tüm öğeler öğrencinin zihninde yer edecek olsa da, sonuç ürün dijital olarak üretileceğinden, örneğin “çerçeve” öğesinin dikkate alınıp alınmadığı, “doku” öğesinden daha kritik olacaktır. Dolayısıyla değerlendirme tablosunda bütün öğelerin varlık ya da yoklukları değerlendirmeye tabi tutulmayacak, kritik önemde olanlar parametre olarak kabul edilecektir.

4.1.3. Dijital araçlar

Ders içeriğinde yer alan tüm araçlar, grafik anlatı aracılığıyla mekan üretimine hizmet edecek olsalar da, tek amaçları bu olmayacaktır. Mimarlık eğitimine yeni başlamış öğrencilerin, hem öğrenim hem profesyonel hayatları boyunca kullanacakları araçlarla giriş seviyesinde tanışacak olmaları, hem mimarlık mesleğine bakışlarını, hem de üretimle kuracakları ilişkiyi daha organik hale getirecektir. Bu anlamda, dijital araçlar da günümüz mimarlık mesleğinin olmazsa olmazları haline gelmiştir. Bu araçların mimarlık üretiminde yalnızca temsiliyet aşamasında değil, tasarımın düşünüldüğü her evrede yer alacak olması; her birinin kullanım mantığının iyi kavranılmasını zorunlu kılmaktadır. Bu yüzden, ders içeriğinde yer alan fotomanipülasyon yazılımı Photoshop ve 3 boyutlu modelleme yazılımı Sketchup bu temelden başlayarak öğrencilere aktarılmıştır.

Her iki yazılım da, dönem boyunca üretilecek işlerin niteliğine bağlı olarak, sınırlı bir içerikle derste kendine yer bulmuştur. Öncelikle arayüzleri tanıtılmış, hangi aracın hangi işlevi gördüğü genel bir bilgilendirmeye aktarılmıştır. Devamında ise basit uygulama ve ödevlerle pratikler yaptırılmış ve sınırlı tutulan araçların kullanımı pekiştirilmiştir.

4.1.3.1. Photoshop

İlk olarak 1987 yılında bir doktora çalışması olarak ortaya çıkan yazılım, bugün tüm dünyada kullanılan bir fotoğraf işleme aracıdır. Bir görsel üzerinde her türlü müdahalenin yapılabildiği ve her yeni versiyonunda daha da karmaşıklaşarak işlevselliği artan Photoshop, mimarlık ortamında da en sık kullanılan yazılımlardandır. Özellikle tasarım sonrası sunum hazırlama aşamasında nitelikli görseller üretmek için kullanılır.

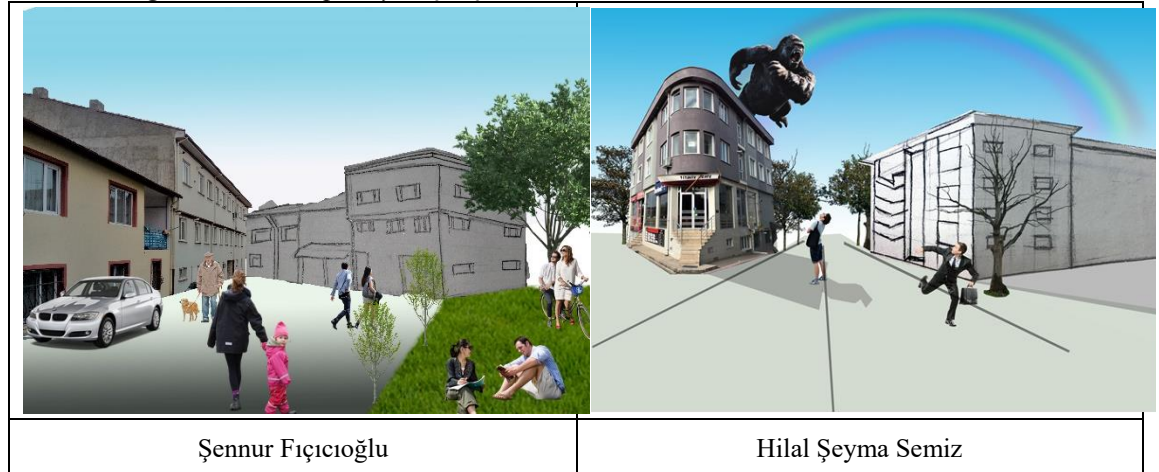
Bir mimarlık öğrencisi Photoshop’u ne kadar iyi kullanıyorsa kendini ve yaptığı işleri o kadar iyi ifade edeceğinden, bu çalışma kapsamında üzerinde özellikle durulmuştur.

Çok karmaşık bir yazılım olmasından dolayı, ders içeriğinde kullanımı başlangıç seviyesinde aktarılmış ve spesifik uygulamalar yaptırılmıştır. Farklı nitelikteki görsel parçalarının kesilip, yeni bir düzende ışık, renk vs ayarlarının da yapılarak yeniden üretildiği “fotomanipülasyon” ve özellikle “Yerin Anlatısı” uygulamasında kullanılacak; fotoğraf ve çizgi aracılığıyla yeni bir form üretilmesini amaçlayan “fotokontür” uygulamaları, bu ders kapsamında Photoshop aracılığıyla üretilecek iki başlığı oluşturur.

Fotomanipülasyon

Fotomanipülasyon, geleneksel bir yöntem olan kolajın dijital ve daha olanaklı hali olarak tanımlanabilir. Bu ders kapsamında yazılımın en temel araçlarını öğrenebilmek için en uygun yöntem olarak karşımıza çıkmaktadır. Öğrencilere yazılım genel hatlarıyla anlatıldıktan sonra, ders sırasında onların da tüm süreci izleyebileceği şekilde bir kolaj uygulaması yapılmış ve eş zamanlı onlardan da üretmeleri beklenmiştir. Devam eden haftada ise ödev olarak, bir fotoğraf ve çizimin harmanlanıp doğru perspektifli yeni bir mekansal organizasyon imajı üretilmesi beklenmiştir. Sonuç görsel üzerinde ışık ve renk ayarları yapılması ve insan görselleri de eklenmesi, ödevden beklentiler arasında yer almıştır.

Tablo 4.5. Öğrenci Fotomanipülasyon Çalışmalarından Örnekler.



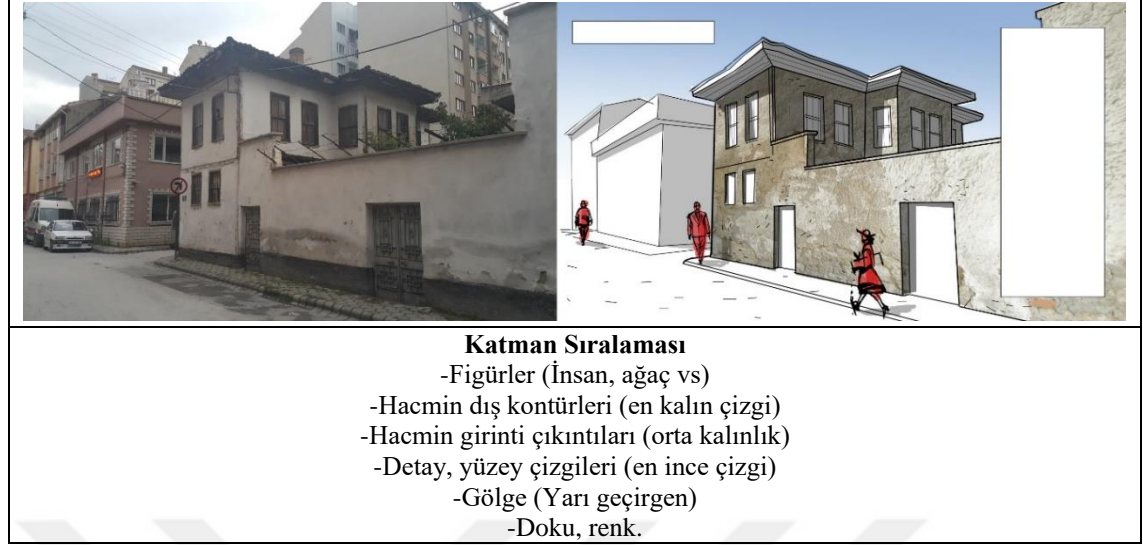
Tablo 4.5. (Devam) Öğrenci Fotomanipülasyon Çalışmalarından Örnekler.



Fotokontür

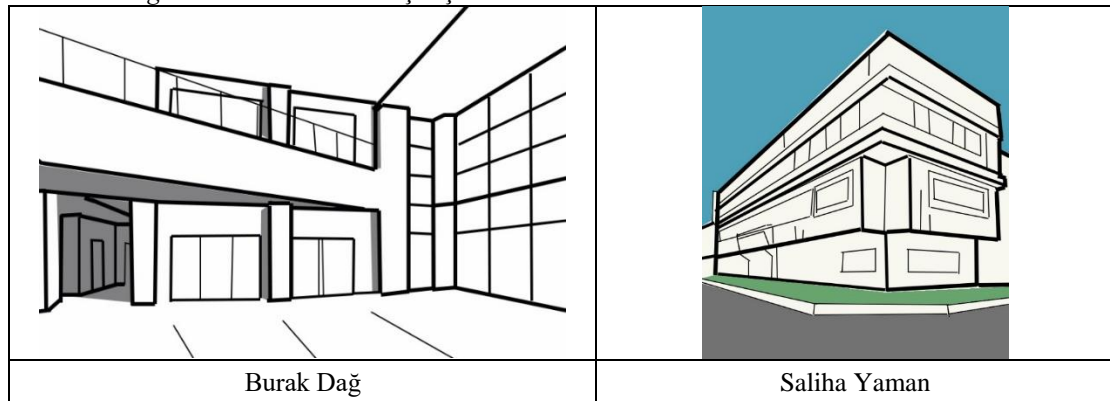
Yine Photoshop kullanılarak gerçekleştirilen bir diğer çalışma ise, grafik anlatı estetiği üzerinden geliştirilen fotokontür çalışmasıdır. Bu tez özelinde kurgulanan, fotoğraf üzerinden dijital ortamda kontür çizgileriyle üretilen bu çalışma, hem mekanın yeniden temsilinde farklı tasarımlara açık bir dil, hem de eskiz mantığında çalıştığından dolayı mekanı anlamakta yeni bir katman yaratmaktadır. Benzer bir çalışma, manga estetiğini kullanarak mekan temsili üretme çabasıyla daha önce yapılmıştır. Marc Aurel Schnabel'in çalışmasında, gerçek fotoğraflara dijital ortamda uygulanan görsel efektler aracılığıyla oluşturulan görsel dilde, uzakdoğu çizgiroman formu olarak bilinen manga stiline benzer bir etki elde edilmiştir. Bu çalışma mekanın manga estetiğinde yeniden temsili olarak özetlenebilir (Schnabel, 2013). Fotokontür uygulamasının farkı ise, fotoğrafa efekt uygulanarak değil, fotoğrafı altlık olarak kullanıp üzerinden yeniden çizim yapılarak elde ediliyor olmasıdır. Fotokontür, grafik anlatı stili elde edebilmek adına daha özgür bir yöntemdir denilebilir.

Tablo 4.6. *Fotokontür Uygulaması Tekniđi.*



Uygulamanın temel mantığı, derinlik oluşturabilmek için çizgi kalınlığını kullanıyor olmaktır. Fotoğraftaki mekanın hacmini oluşturan dış konturlar en kalın çizgiyle, cephe hareketleri, girinti çıkıntılar orta kalınlıktaki çizgiyle, detayları ise en ince çizgiyle kopyalandığında; hem hacmin algılanması kolaylaşmakta, hem de derinlik oluşmaktadır. İç mekan fotoğraflarında ise tam tersi olarak, kameraya yakın konturların kalın, uzaklaşanların ise daha ince olması uygun olmaktadır. Diğer öğeler ise, (gölge, doku, figür, renk vs.) atmosferin oluşumuna uygun olarak istenildiği şekilde üretilebilmektedir. Uygulama, mekanı yeniden üretirken bazı öğeleri eksiltme olanağı tanıdığı için, anlatının niteliğine göre seçmeler, arttırmalar yapabilmesi açısından da önemlidir. Bu teknik öğrencilere aktarıldıktan sonra, kendi çektikleri iç ve dış mekan fotoğrafları üzerinden fotokötür çalışması yapmaları beklenmiştir.

Tablo 4.7. *Öğrencilerin Fotokontür Çalışmalarından Örnekler.*



Tablo 4.7. (Devam) Öğrencilerin Fotokontür Çalışmalarından Örnekler.

	
Serap Tazegül	Sema Çelik
	
Ferdanener Kılınç	Helin Roza Arat

Hem fotomanipülasyon hem de fotokontür yöntemi için, Photoshop'taki belli birkaç tane aracı kullanabiliyor olmak yeterli olacaktır. “Anlatının Mekanı” uygulamasından önceki uygulama olan “Yerin Anlatısı” çalışması, fotokontür çalışmasıyla üretilecekken, son uygulama olan “Anlatının Mekanı”nda öğrenci bütün yöntem ve araçları yaklaşımına göre farklı şekillerde kullanabilecektir. Buna göre, final ödevi değerlendirilirken 6 tane kritik Photoshop aracının varlığı ve yokluğu aranacaktır. Bunlar; kes/yapıştır; ışık/renk ayarı; Renklendirme; Yazı ekleme ve Katman kullanımı olacaktır.

4.1.3.2. Sketchup

İlk olarak 2000 yılında geliştirilse de, 2006 yılından itibaren Google'ın satın almasıyla popülaritesi artan bir 3 boyutlu modelleme yazılımı olan Sketchup, her geçen gün daha fazla mimar tarafından kullanılmaktadır. Basit bir arayüzü ve hızlı bir görselleştirme motoru olduğundan oldukça pratik bir kullanıma sahiptir. Diğer modelleme

yazılımlarından ayrılan en önemli tarafı, yalnızca sunum ve render hazırlamak için değil, hızlı geribildirim niteliği sayesinde tasarım yapmak için de kullanılıyor olmasıdır.

Bu çalışma kapsamında, öğrencilere Sketchup da Photoshop gibi derinlemesine değil, basit hacim modelleme, yüzey kaplama, ışık ayarları vs gibi temel araçların kullanılacağı seviyede aktarılmıştır. Ders içeriğinde final ödeviyle eş zamanlı olarak yer alan yazılım, doğrudan final ödevini üretmeye yönelik olarak kullanılmıştır. Değerlendirme aşamasındaysa, öğrencilere aktarılıp pratiği yapılan 7 adet araç belirlenerek bunların kullanılıp kullanılmadığına bakılmıştır: Form üretme, Doku kaplama, Nesne ekleme, Işık ayarları ve Kamera ayarları.

4.1.4. Grafik anlatı / zaman / mekan

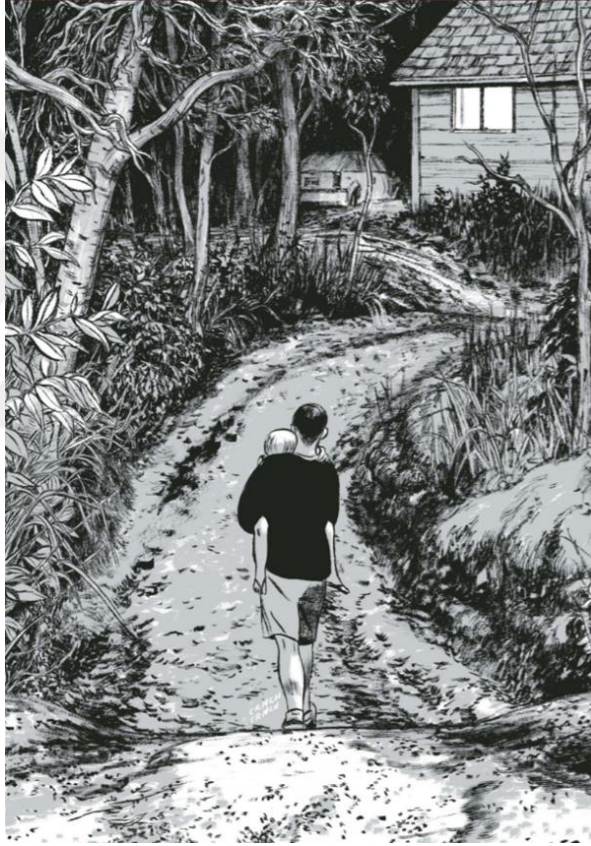
Grafik Anlatı ve mekan ilişkisi, tarihçesinden itibaren “3.2.2.1. Durağan İmge” başlığında detaylıca irdelenmiştir. Bu bölümde, “Anlatının Mekanı” çalışmasında kullanılacak Grafik Anlatı formunun, bu çalışma için daraltılmış şekilde zaman ve mekanla ilişkisi tartışılacak ve öğrencilere bu konunun nasıl aktarıldığından bahsedilecektir. Fotoğraf, çizim ve dijital araçların grafik anlatı formunda nasıl yer bulacağı açıklanacaktır.

Grafik anlatı, daha önce de bahsedildiği üzere, çok sayıda tekil imgenin belirli kurallar dahilinde yanyana gelmesi ve yeni bir anlam üretmesinden oluşan bir anlatı formudur. Bu kurallar anlatının içeriğine ve yakalanmak istenen etkiye göre değişiklik göstermekle beraber, okuyan kişi üzerinde bütünlüklü anlam oluşturabilmek için belli teknikler mevcuttur. “Comic Studies” başlığı altında, bu teknikler çok sayıda araştırmanın konusu olmaya devam etmektedir. Fakat bu çalışmanın 1. Sınıf Mimarlık öğrencilerine yönelik olduğu düşünülürse, bu formun temel mantığını ve birkaç tekniği yapılacak çalışmayla ilişkilendirerek anlatmak yeterli olacaktır. Bunun için, konu öğrencilere 3 başlıkta ele alınarak aktarılmıştır.

4.1.4.1. Çerçeve (an, durum, eylem)

Grafik anlatının her bir tekil imgesi bir an, durum ya da eylemi temsil eder. Bu çerçevelerin her birinin niteliği de bütünü doğrudan etkiler. Bu çalışmada üretilmesi beklenen grafik anlatıya ait olacak her bir çerçevenin bu anlamda kurgulanması

beklenecektir. Çerçevenin içerdiği mekan bilgisinin, karakterin o mekanda gerçekleştirdiği (ya da gerçekleştirmediği) eylemle birlikte; fotoğraf, çizgi ve dijital araçlar aracılığıyla görselleştirilmesi bu çalışmanın çekirdeğini oluşturmaktadır. Öğrencilere bir grafik anlatı çerçevesinin nasıl kurgulandığı, öykü içinde nasıl bir görev üstlendiği çok sayıda örnekle anlatılmıştır. Bu anlamda bir anlatıya ait her bir çerçevenin en temel meselesi bakış açısıdır. Çerçevenin büyüklüğü ve içeriğine de bağlı olarak, o an, eylem veya durumu hangi bakış açısıyla anlattığı, tasarımcının karar vermesi gereken en önemli parametrelerden biridir.



Görsel 4.1. "This One Summer" Grafik Romanından bir Çerçeve (Tamaki, 2014).

Örneğin "This One Summer" adlı grafik romanın açılış çerçevesinde mekan, zaman, atmosfer ve karakterler hakkındaki çok sayıda bilgi tek seferde aktarmaktadır. (Bkz. Görsel 4.1) Dikey çerçevede, derinliğin ön planda olduğu bir ortamı karakterin gözünden okuyucuya aktarmaktadır. Çerçevenin büyüklüğü ve karakterin uzun yolda yürüyor olması, okuyucuya bu eylemin tek bir anda değil, bir süreçte gerçekleştiğini de iletmektedir.



Görsel 4.2. "The Contact" Grafik Romanından bir Çerçeve (Maury & Robberecht, 2004)

Bir diğer grafik roman örneği olan "The Contact"tan bir çerçevedeyse, bu kez kamera alttan yukarı doğru bakıyor ve karakterin ruhunun yukarı doğru hareketini yine dikey bir çerçeveye anlatıyor. (Bkz. Görsel 4.2) Bu çerçevedeki metnin de yardımıyla ruhun bedenden zamansal olarak daha kısa bir aralıkta ayrıldığını anlatmış oluyor. Alttan bakış, aynı zamanda yine karakterin gözünden ya da perspektifinden olayın algılanmasını sağlıyor.

Başka bir grafik roman örneği olan "Adam Clarks"ın açılış çerçevesinde de, geniş bir açıyla, çok sayıda karakterin kendi aralarında konuştuğunu anlatan bir atmosfer mevcuttur. (Bkz. Görsel 4.3.) Bu çerçevede eylemden ziyade bir "durum" anlatılıyor gibi görünmektedir. Baş karakterin dış göz olarak bağlamın içinde görünüyorsa olması ve çok sayıda karakterin de mevcudiyeti, bu çerçevenin geniş bir zaman aralığını temsil ettiği söylenebilir. Grafik anlatının çekirdeği olan çerçevenin, büyüklüğü ve içerdiği unsurların fazlalığı, okuyucunun o çerçeveye bakarken geçirdiği zamanı da belirler. Bu durum, "öykü zamanı" ve "söylem zamanı" arasındaki ilişkinin paralelleşmesini sağlar.



Görsel 4.3. "Adam Clarks" Grafik Romanından Bir Sahne (Hautière & Lapone, 2014).

Bu ve bunun gibi çok sayıda örnek üzerinden, grafik anlatıdaki çerçevelerin ne şekilde tasarlandığı öğrencilerle tartışılmıştır. Her birinin yatay/dikeyliği, genişliği/darlığı, bakış açısı, perspektifi, fotoğrafik nitelikleri, içerdiği unsurlar, barındırdığı zamansal aralık ve mekanı nasıl temsil ettiği üzerinde uzun uzun durulmuştur. Bu sayede, öğrencilerin hareket, an, zaman, mekan tartışmalarını grafik anlatı üzerinden gerçekleştirmeleri sağlanmıştır.

4.1.4.2. Sekans (Hareket, süre, akış)

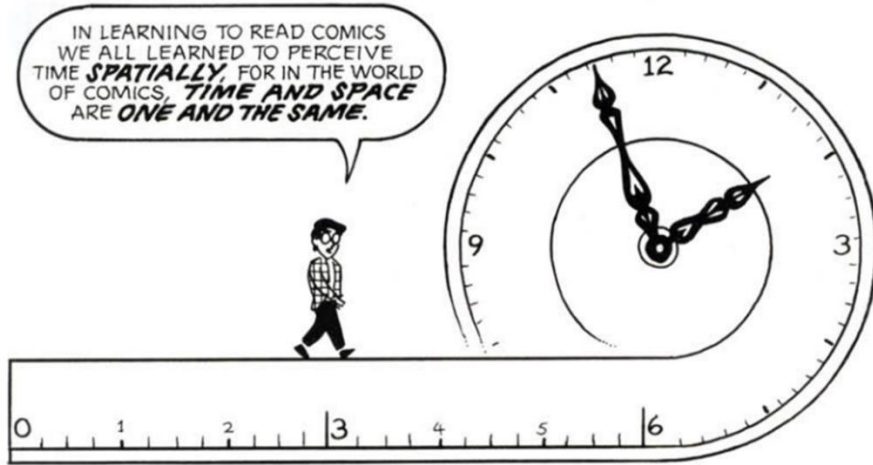
Bu aşamada, birden çok çerçevenin bir araya gelerek bir sayfa üzerinde organize olmasının anlatıya nasıl hizmet ettiği tartışılmıştır. Çerçevelerin tekil niteliklerine ek olarak, ardışık olarak okunmalarının okuyucunun algısına nasıl etki ettiği yine örnekler üzerinden tartışılmış, zaman ve mekan temsiliyeti üzerinde durulmuştur. Bu aşamada, juxtaposition kavramı karşımıza çıkmaktadır. Tekil çerçevelerin bir yüzey üzerinde anlam bütünlüğü oluşturacak şekilde organize edilmeleri ve totalde bir "diziimge" oluşturmaları bu kavramı açıklayabilir. Bu da çok sayıda parametrenin aynı anda hesaba katılmasıyla mümkün olabilmektedir. Bu aşamada da öğrencilerden meseleyi derinlemesine kavramaları yerine, örnekler üzerinden analizler yapılmış ve basit bir diziimge üretimi için hangi kriterleri gözeteceklerinin üzerinde durulmuştur. Bunun için de, "Anlatının Mekanı" çalışmasında kullanılacak kavramlar ve araçlarla ilişkiler kurulmuştur.



Görsel 4.4. "Swallow me Whole" Grafik Romanından bir Sekans (Powell, 2008).

"Swallow me Whole" adlı grafik romanın ilk sayfalarından birinde görüldüğü üzere, çok sayıda farklı nitelikteki çerçeve bütünde bir sabah sekansını anlatmaktadır. (Bkz. Görsel 4.4.) Her bir çerçeve, içeriğine göre farklı zamansallıklar barındırmakta, mekan temsil bütünlüğü sayesinde de okuyucuyu evden çıkan 2 tane çocuğun öyküsüne dahil etmektedir. Ardışık çerçeveler arasındaki ortak unsurlar, takibi kolaylaştırırken zihinde mekansal bir haritalama yapmaya da olanak sağlamaktadır. Her bir an, eylem ve durum farklı bakış açılarıyla resmedilmiş, bütünde öyküdeki birkaç dakikalık süreci anlatması sağlanmıştır.

Grafik anlatıda zaman çok karmaşık şekillerde resmedilebilir. Sinema ve tiyatrodaki gibi akan bir imge dizisi olmadığından, okuyucunun sayfada geçirdiği zaman üzerinden kendi zamanını inşa eder. Çok farklı şekillerde kurgulanabilecek bu zaman algısı, grafik anlatı formunun zaman ve mekan temsilindeki potansiyelini ortaya koyar.



Görsel 4.5. Grafik Romandaki Zaman Algısı (McCloud, 1993)

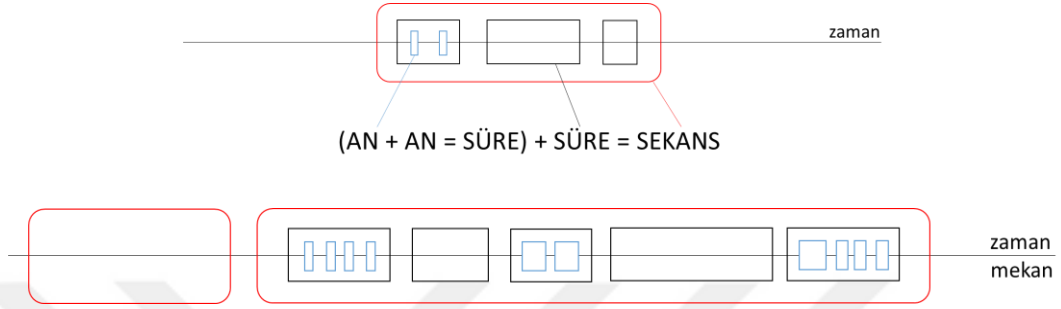
Scott McCloud'un "Understanding Comics" kitabında grafik anlatıdaki zaman ve mekan algısı derinlemesine tartışılmıştır. Görsel 4.5.'te görüldüğü üzere, bu formda zamanın "uzamsal" olarak algılandığından bahsetmiştir. Grafik anlatıdaki zaman ve mekanın tek ve bir olduğuna da vurgu yapmaktadır. Alttaki örnekte ise, bir öykünün 3 farklı zamansallıkta nasıl anlatılabileceğinden bahsedilmiştir. Lineer bir anlatı, öykünün niyetine bağlı olarak, çok detaylı ya da sadece önemli anlara vurgu yapılarak anlatıldığında ortaya çok farklı nitelikte ürünler çıkmaktadır (McCloud, 1993).

Tablo 4.8. Aynı Anlatının 3 Farklı Zamansallıkla Anlatılması (McCloud, 1993).



Üstte de bahsedildiği gibi, grafik anlatı mekaniği oldukça karmaşık ve yeniden üretilmeye açık bir yapıdadır. Bu çalışma özelinde karakterlerin mekanla etkileşimini

zaman bağlamında temsil etme seviyesinde ele alınacağından dolayı, öğrencilerin temel mantığını kavramaları yeterli olacaktır. Aşağıdaki diyagramlarda, grafik anlatı ve zaman/mezan arasındaki bu ilişki oldukça yalın bir şekilde ele alınmaya çalışılmıştır. (Bkz. Şekil.4.2)

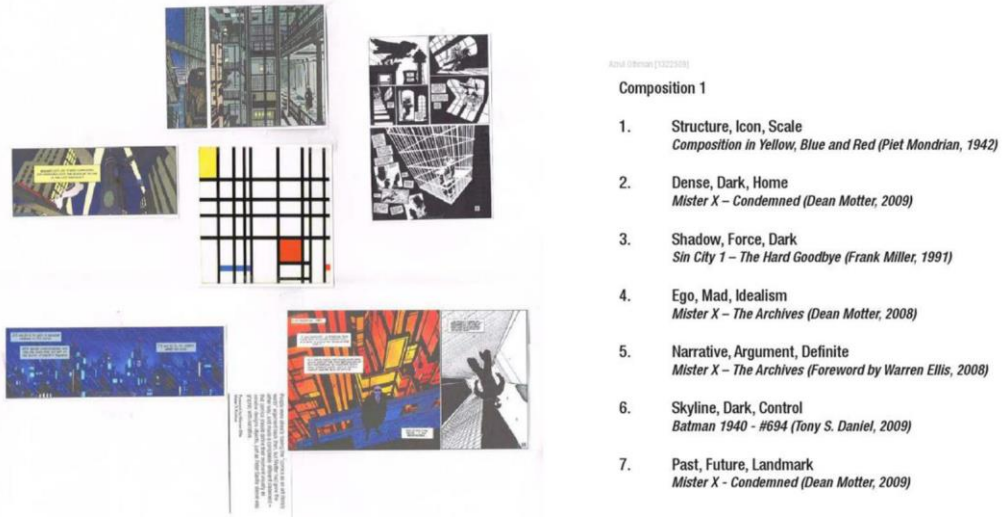


Şekil 4.2. Grafik Anlatı ve Zaman/Mezan Diyagramları

4.1.4.3. Tema (Anlamsal İçerikler)

Her anlatı formunun anlattığı içeriği bütünleyici, özetleyici ve temel meselesini öne çıkaran bir teması vardır. Önceki başlıklarda ele alınan çerçeve ve sekans kavramları biçimle ilgiliyken, tema içeriğe ait bir konudur. Böyle olmakla birlikte biçimle organik bir bağı vardır ve hatta onun niteliğini belirleyen en önemli kavramdır denilebilir. Grafik anlatı için de geçerli olan bu durum, nitelikli bir üründe mutlaka üzerine düşünülmesi ve sürece dahil edilmesi gereken bir olgudur.

Çalışmanın bu bölümü, örnekler üzerinden aktarılmıştır. Grafik anlatıya ait tematik içeriklerin mezan aracılığıyla nasıl temsil edildiğine dair yazılan bir tez, tartışmanın odağını oluşturmuştur. Azrul Haqimi Othman'ın "City in Graphic Novel" başlıklı çalışması, çoğunlukla Marvel ve DC şirketlerinin yayınladığı ana akım çizgiromanları baz alarak tematik okumalar yapmıştır. Oluşturulan görsel dilin mezan, atmosfer ve kent ortamını nasıl temsil ettiği kavramlar çerçevesinde irdelenerek çok sayıda çapraz okuma üretilmiştir. (Haqimi, 2015)



Şekil 4.3. Grafik Romanlarda Mekan Temsilleri ve Kavramsal Okumaları (Haqimi, 2015)

Şekil 4.3.'tekinе benzer çok sayıda kompozisyon üreten araştırmacı, her bir çerçevenin temsil ettiği tematik kavramları karşılaştırmalı olarak okumaya çalışmıştır. Anlatının içeriğine bağlı olarak elde edilmek istenen etkinin, görsel dilin doğrudan belirleyicisi olduğu bu örnekler üzerinden açıklanmaya çalışılmıştır.

Tema, “Anlatının Mekanı” çalışması özelinde öğrencilere tasarım problemine gömülü olarak verilecektir. İleriki bölümde daha detaylı anlatılacak olan bu yaklaşım, öğrenciden anlatıyı geliştirirken temaya bağlı kalıp kalmayacağını ve ona uygun mekansallıklar üretip üretmeyeceğini ölçebilmek açısından gereklidir.

Grafik anlatı, ele alınış biçimine göre çok karmaşık veya basit olabilen bir anlatı formu olarak karşımıza çıkar. Sıklıkla storyboard formuyla karşılaştırılır ve karıştırılır. Ondan farklı olarak, başka bir anlatı formuna hizmet etmek için üretilmez, kendinden menkuldür. Ayrıca, storyboard formunda, çerçeve bilgisi sabittir, kameranın fiziksel olanakları kadar çeşitlenebilir. Fakat grafik anlatı çok çeşitli ihtimallere ve yaratıcı süreçlere teşne bir araçtır.

Bu bağlamda, burada bahsedilen içeriklerin öğrenciler tarafından daha detaylı tartışılabilmesi için, ödev olarak bir sunum yapmaları istenmiştir. 4'er kişilik 10 tane grup kurulmuş ve her gruba 5-6 adet grafik roman örneği dijital olarak dağıtılmıştır. Seyreden hafta, verilen örneklerdeki mekansal ve zamansal nitelikler çözümlenmeye çalışılarak, görsellerle bütün sınıfa sunulmuştur. Gruplar vakit darlığından örneklerin tamamını okuyamamış, dikkatlerini çeken çerçeve ve sekansları sunuma dahil ederek üzerine konuşmuşlardır.

Bu bölümde ele alınan, grafik anlatıya ait çerçeve, sekans ve tema başlıkları, aynı anda hem mekansal hem de zamansal bilgiyi bünyesinde barındırır. Biçim ve içerik ayrımı üzerinden, önceki bölümlerde mekanın anlatısı başlığında ele alınan Bernard Tschumi'nin Olay Mimarlığı ve Nadia Qadir'in "Spatial effects: Narrative Structure in Architecture" çalışmalarına paralellikler kurabilecek bir yapıya sahiptir. Aşağıdaki tabloda, mekan ve zamanın, biçim ve içerikte hangi şekillerde gerçekleştiğine dair bir derleme yapılmaya çalışılmıştır.

	İçerik		Biçim
Manhattan Transcripts	Olay (Event)	Hareket (movement)	Program
Narrative Structure Of Architecture	Sinematografik Kareografi	Anlatı Dizgileri	Tematik-Anlamsal içerikler
Graphic Narrative	Çerçeve	Sekans	Tema
	An Durum Eylem . . .	Hareket Süre Akış . . .	Atmosfer Aura Malzeme Işık Ölçek Program .

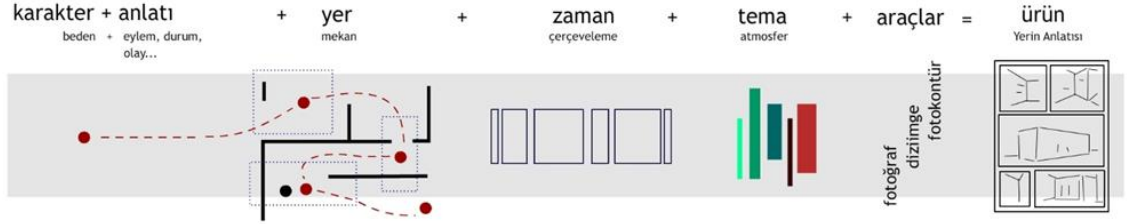
Şekil 4.4. Grafik Anlatı ve Mekanın Anlatısı Kavramlarının Çakıştırılması.

4.2. Yerin Anlatısı Uygulaması

Bu bölümde, kurgulanan yaklaşımın çekirdeğindeki uygulama olan "Anlatının Mekanı" çalışmasından önce öğrencilere bir ön çalışma olarak uygulanan "Yerin Anlatısı" (Narrative of Place) çalışması üzerinde durulacaktır. Bu uygulama, öğrencilere mekan tasarlama probleminden önce, bütün araçları kompakt bir şekilde kullanabilecekleri bir ön egzersiz yapma imkanı sağlayacaktır. Var olan bir mekanı okuma, anlama ve yeniden temsil etme aracı olarak da değerlendirilebilecek Yerin Anlatısı çalışmasında, öğrencilerden kent içinde verilen bir mekanı baz alan bir anlatı kurmaları ve bu anlatıyı verilen şablonlara sistematik bir şekilde işleyerek en sonunda fotokontür yöntemiyle görselleştirdikleri bir grafik anlatı elde etmeleri beklenecektir.

Yazınsal anlatının yanında; fotoğraf, çizim, Photoshop ve grafik anlatı araçlarının tek bir sonuç ürün için araçsallaştırılacağı bu çalışmada, öğrencilerden sıfırdan bir mekan tahayyülü beklenmediği için, yalnızca araçların yeni bir temsil katmanı üretimindeki rolünü kavramaları sağlanacaktır.

İsteğe göre grup ya da bireysel olarak çalışabilecek olan öğrenciler, onlara verilen “Anlatı Şablonu” tablolarını dolduracaklar ve 2/3 sayfalık bir grafik anlatı üreteceklerdir. Verilen anlatı şablonu oldukça önemlidir zira bir sonraki uygulama olan Anlatının Mekanı’ndaki çalışma mekaniği de benzer şekilde olacaktır. Burada doldurulması gereken tablolar büyük oranda Anlatının Mekanı uygulamasında da mevcuttur.



Şekil 4.5. Yerin Anlatısı Üretim Diyagramı.

Eskişehir’de, mekansal açıdan pitoresk görüntüler üretme potansiyeli olan kamusal yapılar seçilmiş ve anlatı mekanları olarak öğrencilere dağıtılmıştır. Tren garı binası, Eti Arkeoloji Müzesi, Haller Gençlik Merkezi ve Taşbaşı Çarşısı olarak belirlenen bu yapılarda, öğrenciler öncelikle karakterleri tasarlamış ve bu karakterlerin yapılarla etkileşimini baz alan bir anlatı üretmişlerdir. Anlatının içeriğine uygun tematik kararlar alındıktan sonra da anlatı akışı mekansal ve zamansal olarak haritalanmıştır. Karakterlerin mekanda hangi “an” ya da “süre”de hangi eylemleri gerçekleştirdiği ve bunların hem plan üzerindeki konumu hem de grafik anlatı sayfasında nasıl çerçeveleneceği belirlenmiş ve en son çekilen fotoğraflar üzerinden dijital ortamda grafik anlatı sayfaları üretilmiştir.

Öğrencilerin süreç içinde hangi parametreleri düşüneceklerini ve hangi bilgileri üretmeleri gerektiğini belirleyen Anlatı Şablonu sayfasının içerdiği tablolar ve beklenen içerikler şu şekilde tanımlanmıştır:

Mekan: Karakter:	EYLEM AKIŞI	
	ANLATI MESAFESİ	
	BAGLAYICI REFERANS	
MEKANSAL VERILER (nitelik,nicelik,unsur) dis:	MEKANSAL HARITALAMA	JUXTAPOSITION
arayüz:		
ic:		
ANLATI METNİ		
KONSEPT KARARLARI (atmosfer, biçimsel vs)		

Şekil 4.6. Yerin Anlatısı Şablonu.

Mekan: Verilen problem alanı.

Karakter: Karakter ismi, yaşı.

Mekansal veriler: Verilen problem alanında, dikkat çeken mekansal unsurların tasvirlenmesi. Bütün bilgiler yazılmamalı, önemli bulunan ve anlatıda kullanılacak olanları içermelidir.

Dış: Yapının yakın çevresinde, büyük ölçekten başlayarak neler var? Önemli yapılar, yeşil alan, yol bağlantıları, malzeme, dikkat çeken farklı mekansallıklar vs.

Arayüz: Yapının girişi/girişleri ve çeperlerinde bulunan, iç mekanla dış mekanın bağlantısının sağlandığı mekandaki unsurlar, avlular, merdivenler, mekansal nitelikler...

İç: Girişten itibaren iç mekanda dikkat çeken unsurlar. Malzeme, ışık, işlevsel bilgiler vs.

Anlatı Metni: Tespit edilen mekansal verilerin lineer bir anlatı olarak, karakterin deneyimi üzerinden anlatılması. Bütün mekansal veriler kullanılmak zorunda değil, mantıklı örüntüyle, karakterin eylemlerinin mekanla ilişkisi bir akış halinde anlatılacaktır. Burada, karakterin gözünden mekanın nasıl algılandığına ilişkin niteliksel ve niceliksel

tasvirler kullanılmalıdır. Karakterin en dıştan mekana yaklaşımı, yapıya girişi ve içerideki eylemleri dizilmelidir. Olabildiğinde fazla eylemsellik (en detaydaki “an”lık bedensel hareketlerden, belli bir “süre”de gerçekleşen eylemlere kadar) anlatıya dahil edilmelidir.

Konsept Kararları: Karakterin mekanla etkileşimi üzerinden kurgulanan bu lineer anlatının, Fotokontür yöntemiyle görselleştirilemediğinde nasıl bir sonuç ürün elde edileceğine dair kararlar. Olay gerçekleşirken nasıl bir iç/dış mekan atmosferi kurgulandığı ve bunun nasıl çizgiler, hangi renkler ve nasıl bir ışık/gölge organizasyonu ile anlatılacağına dair küçük notlar.

Eylem Akışı: Lineer anlatı metninde, karakterin sırasıyla gerçekleştirdiği eylemlerin zamansal olarak dizilmesi. En üstteki boşluğa her eylemin şematik bir diyagramı yapılacaktır. Eylemlerin niteliğine göre, zamanda ne kadar yer kaplayacağına hiyerarşisi kurulacak ve tabloda o kadar yer işgal eden bir şema çizilecektir. Hemen altına, eylemin ne olduğu yazılacaktır. Anlatı metnindeki “an”lar ve “süre”ler dikkate alınmalıdır.

Anlatı Mesafesi (Bakış açısı): Her bir eylemin gerçekleştiği anın ya da sürenin, ne şekilde görselleştirileceği yazılacaktır. Mekanı karakterin gözünden mi dış gözden mi göreceğiz, kamera açısı geniş mi dar mı, yatay mı dikey mi, üst kottan mı insan kotundan mı olacak gibi küçük notlar olmalıdır.

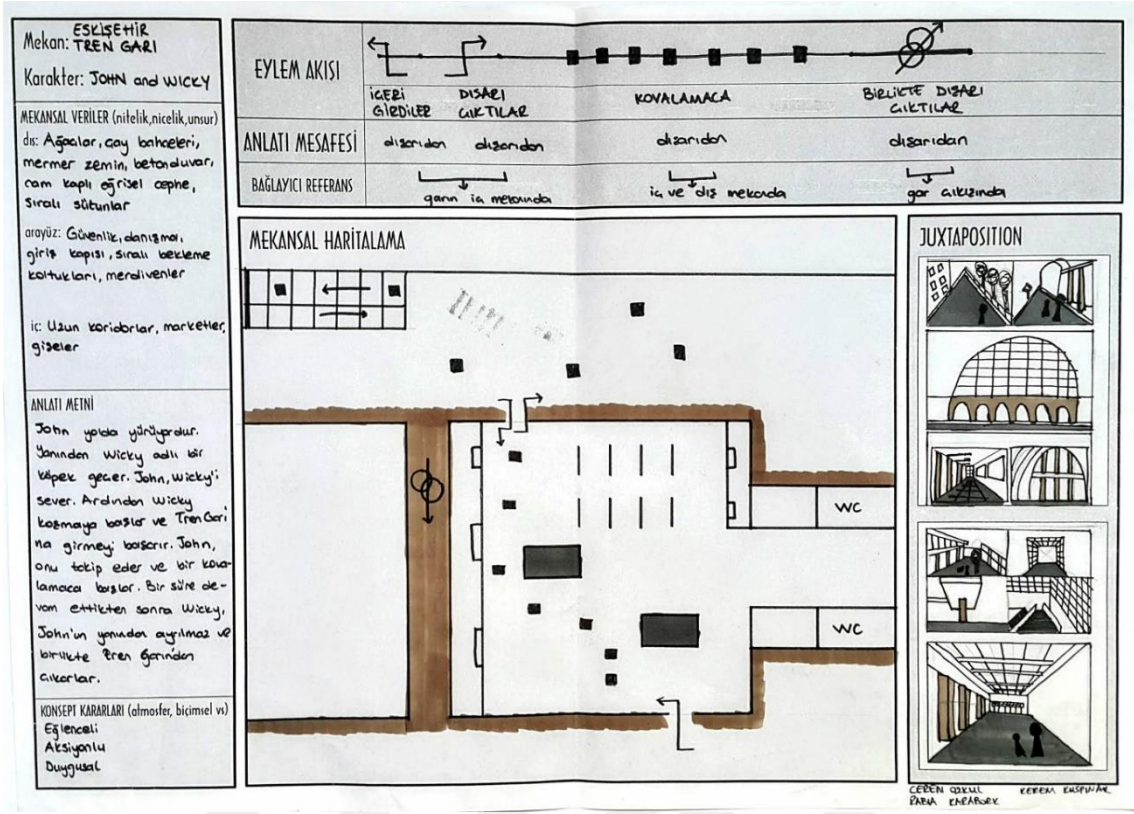
Bağlayıcı referans: Ardışık olarak gerçekleşen eylemlerin gösterildiği karelerde ortak bulunan mekansal unsurlar. Her bir karede, bir önceki ve bir sonraki karede ortak bulunacak mekansal unsurlar olmalıdır. Bu, sonuç ürüne bakan gözün mekansal oryantasyon yapmasını sağlayacaktır. Bu referanslar, kimi zaman etrafta bulunan büyük ölçekli bir yapı, kimi zaman küçük bir kent mobilyası, kimi zaman bir ağaç vs olabilir. Fotoğraf çekildikten sonra fotokontür uygulaması yaparken, bütün unsurların çizilmeyip aralarından bazılarının seçilmesi bağlayıcı referans olması açısından gereklidir.

Mekansal Haritalama: Karakterin eylem dizisinin, mekan üzerinde 2 boyutlu olarak haritalanmasıdır. Hangi anda, hangi karede karakter nerede ve onun hangi açıdan görüldüğü bilgileri harita üzerinde okunaklı olarak işaretlenmelidir. Haritaların ölçekli ve yüzde yüz doğru olması değil, sadece beden mekansal akışını ve konumunu okutması önemlidir, dolayısıyla eskiz olarak çizilmiş ama okunaklı bir altlık yeterlidir. Dış mekandaki hareketler küçük başka bir haritada, iç mekandakiler daha detaylı başkasında anlatılabilir. Üst kotla ilişkiler varsa küçük kesitler de burada çizilmelidir. Mekanı anlatan

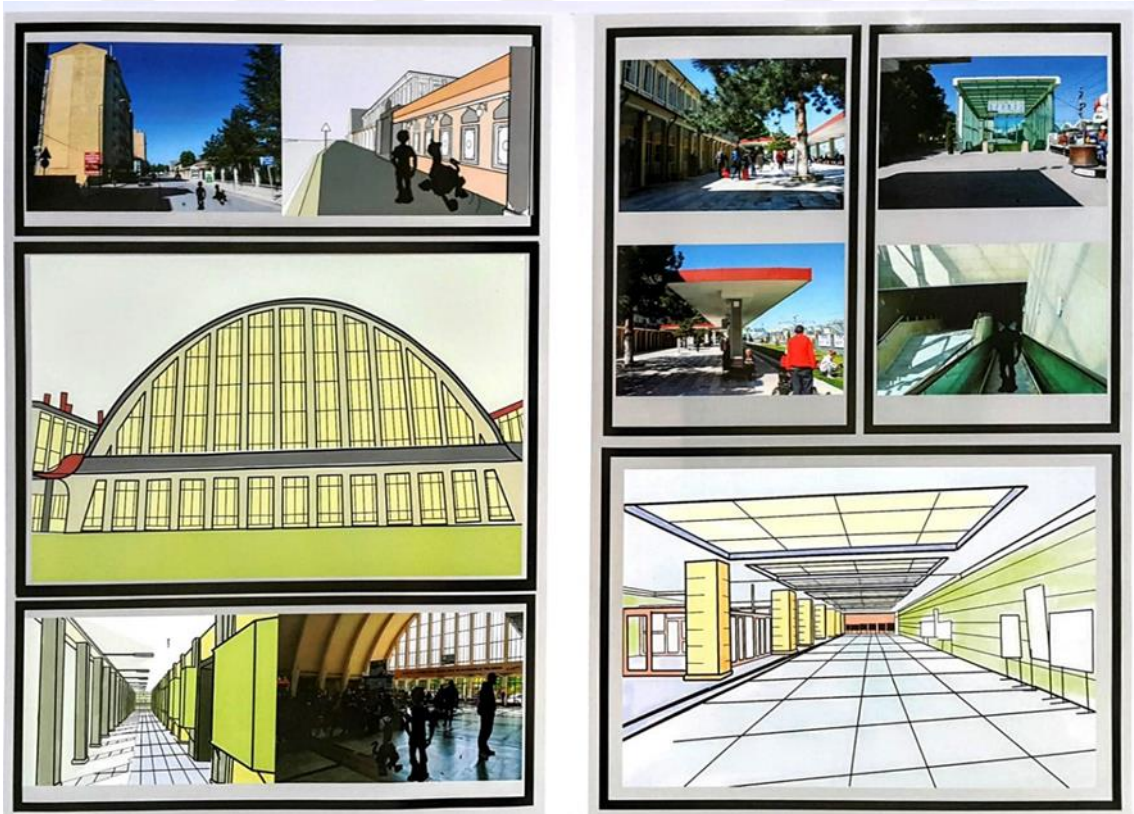
harita, karakterin konumu ve kamera açılı farklı kalemler/renklerle ve okunaklı olarak işlenmelidir.

Juxtaposition (Diziimge-Grafik Anlatı): Altlığın diğer bölümlerindeki bütün bilgiler, buradaki sonuç ürüne hizmet etmelidir. A4 boyutunda bir kağıtta anlatının nasıl görüneceği, karakterin eylem akışının kareler olarak anlatıldığı ve düzenlendiği, yatay/dikey, geniş/dar, büyük/küçük eylem kareleri, bu sayfada eskizlenmelidir. İlk olarak karakteri hangi eylemi yaparken nasıl göreceğiz, bir sonraki kare nasıl yerleşecek, hangi eylemin olduğu an daha büyük olmalı, hangisi daha çok zamansallık içeriyor vs gibi bilgiler düşünülerek hazırlanmalıdır bu bölüm. Minik “thumbnail” perspektif eskizleri olarak, karakterin bedenini ve bağlayıcı referansları da içermelidir.

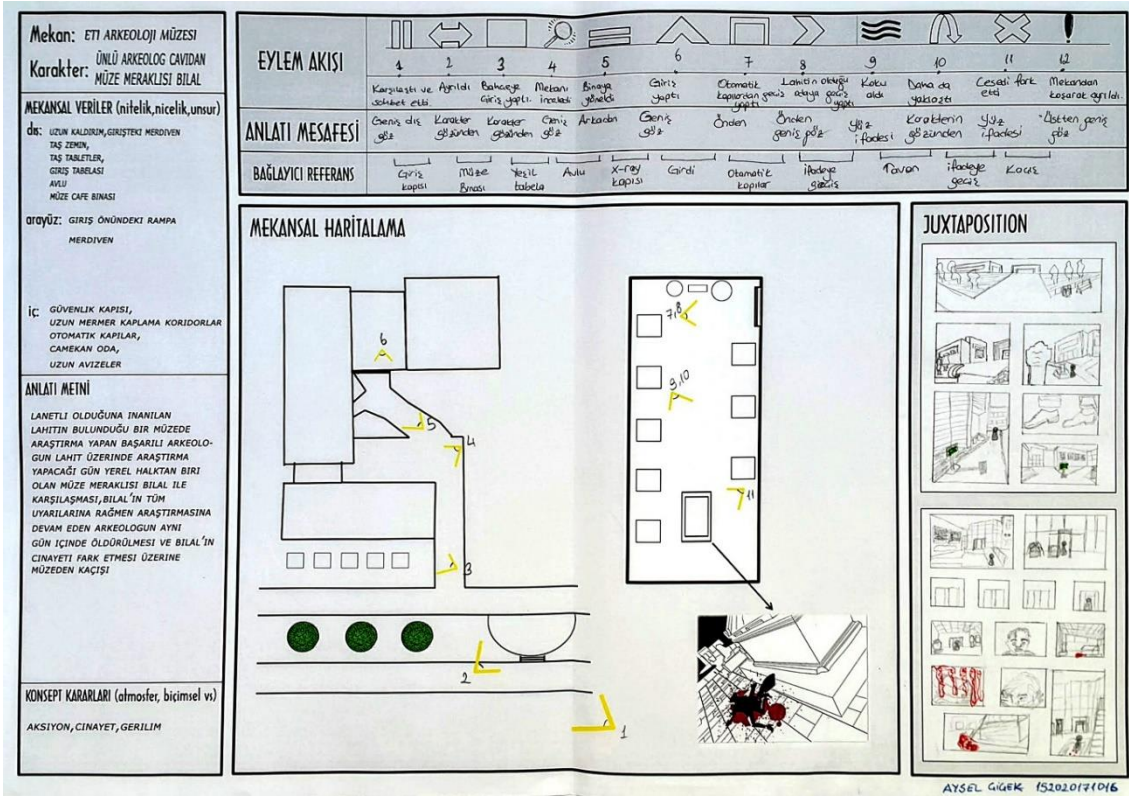
Öğrenciler bütün bu tabloları doldurduktan ve anlatı taslağını kurduktan sonra, mekandan çektikleri fotoğrafları Photoshop yardımıyla grafik anlatı sayfasına dönüştürecek ve yapabildikleri maksimum sayıda çerçeveyi Fotokontür yöntemiyle çizgisel formata dönüştüreceklerdir. Uygulamanın 2 haftalık bir sürede tamamlanması gerektiğinden, bütün çerçevelerin fotokontürle işlenip tamamlanmış bir grafik anlatı üretilmesi geri plana atılmış, anlatı kurma ve bunu altlıkta işleme konusu daha önemsenmiştir. 2 hafta sonunda toplam 10 adet ödev tamamlanmış ve çalışmaların büyük çoğunluğu tabloları gereğine uygun şekilde doldurmuş gibi görünmektedir. (Çalışmaların tamamı tezin ekler bölümünde mevcuttur.)



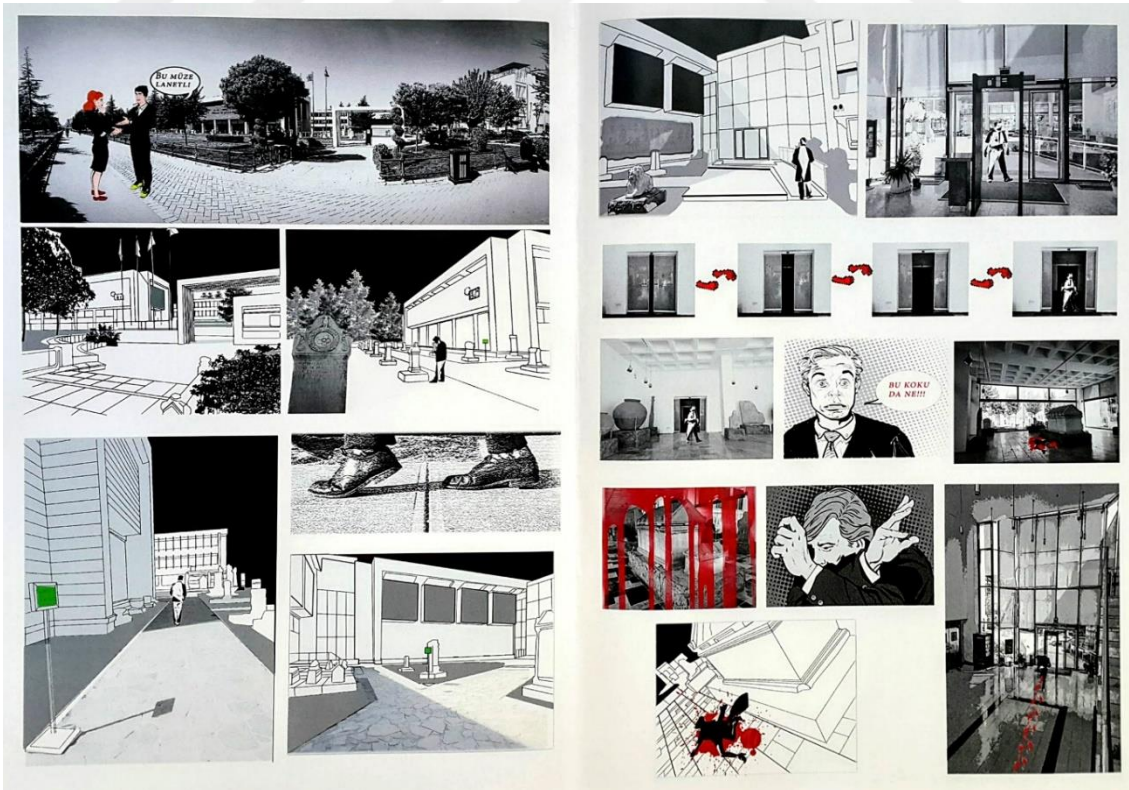
Şekil 4.9. Ceren, Kerem, Rabia – Tren Garı - Anlatı Şablonu.



Şekil 4.10. Ceren, Kerem, Rabia – Tren Garı – Grafik Anlatı



Şekil 4.11. Aysel Çiçek - ETİ Müzesi - Anlatı Şablonu.



Şekil 4.12. Aysel Çiçek - ETİ Müzesi - Grafik Anlatı.

4.3. Anlatının Mekanı Uygulaması

Oluşturulan kurgu çerçevesinde, dönem boyunca öğrencilere anlatılan teorik içeriklerin ve araçların kullanımına dair egzersizlerin tamamı, dönem sonunda gerçekleştirilen bu çalışmayla, derli toplu bir mekansal üretim yaklaşımına doğru evrilmeye çalışılmıştır. Özetle bu çalışma, Anlatı (Öyküleme) yöntemi ve araçlarını kullanarak, mekansal organizasyon üretme ve bunu temsil etme amacını gütmektedir. Mimari mekanın anlatıyı takip ederek vücuda gelmesinin yöntemlerini araştıracaktır. Dönemin son 3 haftasında gerçekleştirilen bu çalışma kapsamında, öğrencilere bir konsept bütünlüğü çerçevesinde senaryo altlıkları verilmiş ve buna uygun bir anlatı, devamında da bir mekansal organizasyon üretmeleri beklenmiştir. 2’şer öğrenciden oluşan çalışma grupları, projelerini 2 hafta boyunca aldıkları kritikler ışığında ilerleterek, belirlenen sunum formatında teslim etmişlerdir.

Çalışma deneysel bir nitelik taşıdığından ve işlevselliğinin tartışılabilmesi için tüm süreç sonuçların ölçülebilir ve değerlendirilebilir olacağı bir formatta hazırlanmıştır. Dönem sonunda, her bir ürüne ait veriler kurgulanan değerlendirme tablosuna işlenmiş ve tasarımın ne oranda anlatı/mekan arasındaki ilişkinin gözetilerek yapıldığı çözümlenmeye çalışılmıştır. Kurgulanan bu değerlendirme sistemi, tüm döneme yayılan içerik ve tartışmaların öğrenciler açısından ne ölçüde karşılık bulduğunu ortaya koymak ve buna uygun olarak yaklaşımın ne yönde geliştirilebileceğini öngörebilmek açısından gereklidir.

4.3.1. Çalışma kurgusu ve tasarım problemi

Bir önceki egzersiz olan “Yerin Anlatısı” çalışmasında kullanılan Anlatı Şablonu, “Anlatının Mekanı” için geliştirilerek tasarım aracı olarak kullanılacak hale getirilmiştir. Bu şablonlardaki her bir tablo, bu düşünme yaklaşımında öğrencinin zihnini zorlaması gereken bir kavramsal alana tekabül etmektedir. Her bir tablo, toplamda birbiriyle ağırsı bir ilişkiye tabidir ve birini doldurmak için diğerleriyle olan ilişki mutlaka düşünülmelidir.

Geleneksel mimari proje tasarımındaki lineer izlek, bu yaklaşımda kırılır ve öğrencinin meseleye daha bütüncül yaklaşabilmesi için bir zemin oluşturulur. Öğrenci verilen şablonlar üzerinde çalışırken; zihinsel arkaplanda anlatı, mekan ve araçlara dair alt bileşenler, sürekli birbirlerini etkileyerek ilişkilendirir ve lineerden daha karmaşık,

Bu yüzden, tasarım problemi olarak bir gelecek projeksiyonu kurup, bu bağlamda üretilen anlatıdan mekan elde etme süreçleri izlenmiştir. Öğrencilerin aşına oldukları Mimarlık Bölümü binası sabit kabul edilerek, ESOGÜ Bademlik Kampüsü bağlam olarak seçilmiş ve Bademlik_2000x başlığıyla bir dizi gelecek senaryosu fikri tematik olarak belirlenmiştir. 2'şerli gruplar olarak çalışacak öğrenciler, seçtikleri temaya uygun olarak Bademlik Kampüsü'nün geleceğinde geçen bir hikaye kuracak ve bu hikayenin mekanlarını üreteceklerdir. Her bir hikayede yalnızca Mimarlık Binası ve önündeki avlu sabit olacaktır. Yakın çevredeki diğer binalar yok sayılacaktır. Çalışma deneysel olduğundan, sonuçta öğrencilerin çok yetkin mimari bir ürün ortaya çıkarmalarından ziyade, sürecin zengin olarak işlenmesine odaklanılacaktır.

Bademlik 2000x başlığıyla belirlenen 5 farklı senaryo altlığı, toplamda 15 gruba dağıtılmıştır. Her bir senaryo, kendi içinde farklı tasarımsal problemler barındırmaktadır. Adları ve birkaç cümlelik girişleri, problemin nasıl bir bağlamda gerçekleştiğini net bir şekilde ortaya koyacak şekilde kurgulanmıştır.

Tablo 4.9. *Mekanın Anlatısı Tasarım Problemleri..*

Btf2050	Petcommune	Hollytreeonthehill	Artificialbodies	Domecage
Yıl: 2050	Yıl: 2084	Yıl:2200	Yıl: 2320	Yıl: 2550
Bademlik hala tasarım okulu. O yıl tasarım festivaline büyük bir 3d yazıcı damgasını vuruyor. 4*4*4 lük hacimde her formu anında yazabilen bu alet, meydanın ortasına konuyor ve atölye ihtiyaçlarına göre kampüste yeni mekanlar inşa ediliyor. (...)	Bademlik'te kedi köpek ve insanlar bir komün inşa etmişler. Tabiatla uyumlu, pratik üretilen malzemelerle duvar, döşeme, saçak, merdiven üretebiliyorlar. Farklı ihtiyaçlara göre farklı mekansal organizasyon geliştirilebiliyor. (...)	Dünya en soğuk yıllarını yaşıyor. Yıllar süren kış tabiatla büyük zarar verdi. Eskişehir'de yalnızca Bademlikte Ortadaki ağaç yaşıyor ve insanlar akın akın bu müzeye geliyor. Burası artık merkeze teleferikle bağlanan çok farklı etkinliklerin gerçekleştiği bir kompleks. (...)	Robot teknolojisi çok ileride. Eski modeller artık rağbet görmediğinden Bademlik'e sığınıyorlar ve bir grup insanla birlikte yaşıyorlar. Robotlar farklı büyüklük ve nitelikte, dolayısıyla mekanlar da onlara göre biçimlenmiş. (...)	Her yer çok sıcak. Toprak ve hava zehirli. Bir grup insan, Bademlikteki binanın üzerine çelik bir kubbe yapmış ve bu fanusun içinde yaşıyorlar. Zemine çok az dokunabiliyorlar, yapılarını kafese asmak çözümlerden biri. (...)

Çalışma gruplarına eş sayıda dağıtılan bu senaryoların her biri, geliştirilmeye çok açıktır. Problem öğrencilere verilirken, üretecekleri hikayelerin mekan odaklı olmasına, karakterlerini mekanla olan etkileşimleri üzerinden kurgulamalarına özellikle vurgu yapılmıştır. Fakat sürecin tek yönlü olmadığı, başta kurguladıkları anlatının mekansal

tasarıma göre yeniden biçimlenebileceği, anlatı ve mekanın birbirini sürekli etkileyebileceklerinin de altı sıklıkla çizilmiştir.

Problemin öğrencilere ilk verildiği hafta, Sketchup yazılımına giriş yapılmıştır. Basit hacim modelleme, yüzey kaplama, ışık ayarları vs gibi temeller aktarılmış ve pratik yapımları salık verilmiştir. Anlatının Mekanı çalışmasının sonunda üretilecek grafik anlatının, Sketchup kullanarak elde edileceği de en baştan üzerinde durulan bir konu olmuştur.

4.3.2. Şablonlar ve örnek çalışma

Verilen tasarım problemine anlatı aracılığıyla yanıt verebilmek için, daha önce de bahsedilen şablonlar ve tabloların öğrenci tarafından iyi kavranması gerekmektedir. Öğrenciler bir önceki Yerin Anlatısı çalışmasında bir tane şablon üzerinde çalışmışlar fakat bu çalışmada 3 tane şablon ve başka materyal üretimleri de olduğundan süreç daha karmaşık ve zordur. Dolayısıyla her bir tablonun anlatı, mekan ve araçlarla nasıl ilişkili olduğu, üzerinde taslak olarak veya sonuç ürün hali için nasıl çalışılacağı sınıfta öğrencilere detaylı olarak anlatılmıştır. Aynı zamanda yürütücü tarafından bu yaklaşımla hazırlanmış bir örnek çalışma da öğrencilere verilmiştir. Mekanların anlatı aracılığıyla tasarlandığı ve bütün şablonların amacına uygun olarak doldurulduğu bu örnek çalışmayı detaylı inceleyen öğrencilerin, yaklaşımın çalışma mekaniğini rahatlıkla kavrayabilecekleri düşünülmektedir.

Yazınsal Anlatı Şablonu: Tasarım probleminin de bulunduğu bu şablon, anlatının kurulacağı aşamada kullanılacaktır. Öğrenciler seçtikleri senaryoya uygun olarak karakterlerini belirleyecek ve tahayyül ettikleri dünyanın niteliklerini bu tabloya işleyeme başlayacaktır. İlk aşamada belirlenen nitelikler sonradan değişebileceği için başlangıçta bir taslak olarak kullanılması gerekmektedir.

bademlik_2000x	"PETCOMMUNE"
<p>zaman: 2084</p> <p>mekan: bademlik'te kedi, köpek ve insanlar bir komün inşa etmişler. Tabiatla uyumlu, pratik üretilen malzemelerle, duvar/döşeme/saçak merdiven üretebiliyorlar. Farklı ihtiyaçlara göre farklı mekansal organizasyon geliştirilebiliyor. (...)</p> <p>üst taraftaki otel hala işlevsel.</p> <p>karakterler: doktor, kedi, köpek vs.</p>	<p>mekansal unsurlar ve tasvirler: genel karakteristik:</p> <p>üstteki otele ve tepeye bir izle bağlı. Bu lineer iz kırılarak boşluğu bölüyor ve tanımlıyor. ortadaki ağacı çevreleyerek meydan oluşturuyor. programlar bu izin üzerinde dizili, bir ucu mevcut binaya noktasal temas ediyor.</p> <p>açık mekan (dış), yarı açık (arayüz), kapalı (iç) :</p> <ul style="list-style-type: none"> - anfi/köprü, köpeklerin yaşadığı bir platform. 4'er tane dikey yüzeyden oluşan modüllerin tekrarıyla taşıyor. -yarı geçirgen bir saçığı da bu modüller taşıyor. -üst kottan başlayıp merdivenle meydana indiriyor. -köprü'nün ucu decam edip alçak bir giriş saçığı yapıyor. -aynı dikey yüzeyler yüksek birer sergi panosu oluyor. -yanyana ileri geri dizilerek sergi koridoru oluşturuyor. -üstteki yarigeçirgen saçak kafe girişini tanımlıyor. -kedilerin dikey gridal çok katlı evi, ince bir koridorla mevcut binaya bağlanıyor. mama koridoru. -kafenin yarı açık girişi kedi evi ve mama koridorunun yanında. -kedi evinin bir kısmı doğrudan kafenin içine bakıyor. -kafenin altkatı kedi oyun alanı. şeffaf ve dışa açılabilir. -girişin karşısındaki merdivenden üst kata çıkılıyor, kafe burası. -kent tarafında manzaralı açık terası var.
<p>hayat ve eylem çeşitliliği:</p> <p>kedi ve köpekler sanat yapıp sergiliyorlar. sergi alanı, anfi vs. yürüme alanları ve uyuma alanları var. kediler için özel oyun alanı var. giriş kısmı yarı kontrollü, köpekler güvenlikten sorumlu. kedi evinden mevcut binaya bağlantı var mama için. ortadaki ağaç ve etrafı bir meydan gibi. dışarıdan gelenlere de açık kafe var, manzaralı, ekonomik getirisi var.</p>	
<p>sinopsis:</p> <p>doktor üstteki otelden kamp'a gelir. üst kottaki yürüme yolundan meydana düşer. burada sergiyi gezdikten sonra mama köprüsü ve meydana bakarak saçak altından yürür. kedi evine bitişik olan kafeye girip üst kata çıkar Kate'le buluşur.</p>	

Şekil 4.14. Örnek Çalışmanın Yazımsal Anlatı Şablonu.

Öğrencilerin konuyu daha iyi kavramaları için hazırlanan örnekte de görüldüğü üzere; *hayat ve eylem çeşitliliği* tablosu, bu ortama dair çok sayıda farklı yaşam tahayyülleri barındırmalıdır. Kendi karakterleri ya da ortamda olacağını varsaydıkları karakterler üzerinden, bu senaryo bağlamında Bademlik'teki hayat nasıl içerikler barındırabilir, bunlara dair bir çeşitleme olmalıdır. (Bkz. Şekil 4.14.)

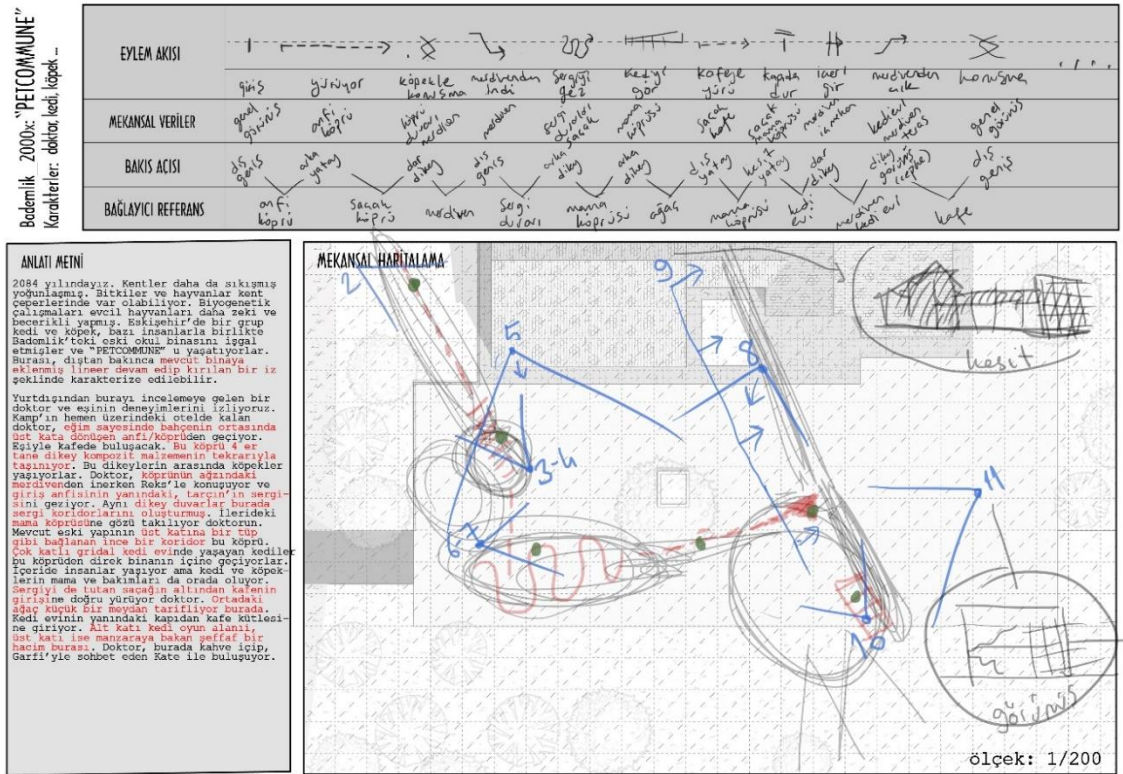
Sinopsis ise, bu çeşitlilik içinde, öyküsünü anlatacakları karakterlerin burada gerçekleştirdiği eylemlerin hangi sırayla ve hangi mekanlarda gerçekleşeceğini, çok detaya girmeden anlatacakları bir tablodur.

Mekansal unsurlar ve tasvirler, tahayyül etikleri yaşantının ve karakterlerinin eylemlerinin gerçekleşeceği mekan parçalarının nitelik ve niceliksel bilgilerini aktardıkları tablo olacaktır. Açık, kapalı ve yarı açık hiyerarşisini de gözeterek, burada hangi ve nasıl mekanlar olabilir sorusunun cevaplarını işleyeceklerdir. Ne kadar çok tasvir olursa, sonuç ürün mekansal olarak o kadar zengin olacaktır.

Buradaki önemli nokta, bu tabloların her birinin ilk başta doldurulması zorunluluğu olmamasıdır. Süreç lineer işlemeyeceğinden, bu aşamada üretilen anlatsal içerikler, diğer tablolarla eş zamanlı olarak artırılabilir, eksiltilebilir, güncellenebilir vs.

Temel mesele, sonuç ürün tamamlandığında, öğrencinin bu tabloların her birine doldurabilmiş olmasıdır. Üretimin hangi aşamada gerçekleştiğinin çok fazla önemi yoktur.

Zamansal/Mekansal Haritalama Şablonu: Bu şablon, anlatı ve mekan araçlarının bir araya geldiği, tasarımın ilk fiziksel sonuçlarının izlendiği altlık olması bakımından çok önemlidir. Öğrencilerin a3 boyutunda bastırarak ellerinin altında bulundurmaları gereken, yaklaşımın en önemli düşünme aracıdır. Anlatı şablonunda sinopsis seviyesinde bırakılan öykü, bu şablonda detaylı bir metin olarak yer almalıdır. Bu metin, karakterin öyküsünün yanı sıra, mekansal unsurları da zamansal bir bağlamda içermelidir. Zira zamansal ve mekansal haritalama bu metin baz alınarak yapılacaktır. Anlatı metni tablosu, bu anlamda önemlidir.



Şekil 4.15. Örnek Çalışmanın Zamansal/Mekansal Haritalama Şablonu.

Bu şablondaki en önemli tablo, eylem akışı tablosudur. Burası, karakterin ya da karakterlerin zaman içinde hangi eylemleri gerçekleştirdiğinin ardışık olarak yerleştirildiği ve küçük bir diyagramla temsil edildiği tablodur. Bu diyagram,

Tschumi'nin Manhattan Transcripts'te denediđi, her eylem ve hareketin uzayda bir yer kapladığı önerisinden hareketle, karakterin bedeni ve mekan arasında soyut bir bağıntı kurmayı amaçlamaktadır. Öğrenci eylemlere uygun mekan önerisi geliştirirken, burada ürettiđi diyagramla biçimsel bir ilişki arayışına girebilir. Karakterin eylem türlerine göre, bir anda gerçekleşen, uzun süren, ya da eylem deđil bir durumu barındıran bir sekans olması, bu diyagramda görselleştirilmesi gereken farklı durumlar olabilir.

Eylem akışının altında yer alan *Mekansal Veriler tablosu* ise, onunla doğrudan ilgilidir. Burada, anlatı metninde, karakterin eylemi gerçekleştirdiđi an hangi mekanla etkileşimde olduđu yazılmalıdır. Bahsi geçen mekanın içinde, önünde, üstünde vs olabilir. Temel mesele, anlatı akışına uygun mekan dizgisinin bu tabloda yer almasıdır.

Bakış açısı, karakterin yazılı mekanda gerçekleştirdiđi bu eylemi, tasarımcının nasıl bir çerçevede hangi bakış açısıyla temsil edeceğini belirttiđi tablodur. Burada, eylemin ve mekanın niteliđi, bakış açısını doğrudan belirler. Dikey bir karede karakterin gözünden avluya bakmak (dikey, arka), ya da üst açıdan karakterin ortamdaki durumuna bakmak (üst, orta) gibi, kısa notlar halinde bu veri tabloya işlenmelidir.

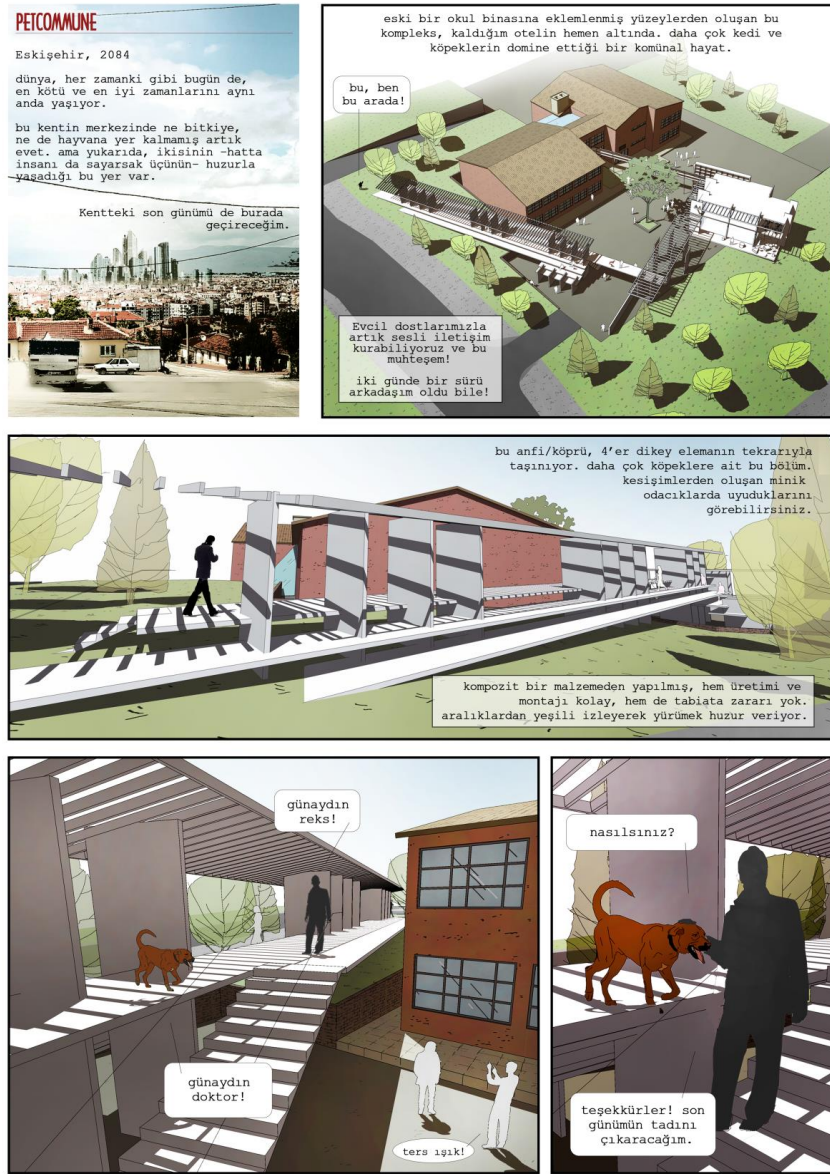
Bağlayıcı Referans tablosu, her bir çerçevede bulunan bazı unsurları ortak hale getirerek, zamansal ve mekansal oryantasyonu sağlamak için gerekli bir sistemdir. Gordon Cullen'in Serial view kavrayışından hareketle, birbirini takip eden iki çerçeve arasındaki ortak unsurlar, o çerçeveye bakan kişinin kendini oryante etmesini ve mekanı zihninde daha kolay haritalamasını sağlar. Bu açıdan her iki kare arasındaki ortak mekansal unsurlar bu tabloya işlenmelidir.

Mekansal Haritalama tablosu, üstteki 4 tabloda zamansal olarak işlenen verilerin uzamda sentakslanacağı tablodur. Bu tablo, 1/200 ölçekli bir altlıktır. Karakterin zamanda gerçekleşen eylemi, bu harita üzerinde eskizlenerek, ilk mekansal denemeler burada gerçekleştirilmelidir. Örneğin karakterin yürüdüđu bir sekans, ne uzunlukta olmalı ve bağlamda nereye oturmalı, devam eden eylemler buna göre nasıl konumlanmalı gibi çok sayıda sorunun cevabı burada aranmalıdır. Bunun yanında, karakterin eylem akışı haritaya işlendikten sonra, çok sayıda eskiz kağıdı üst üste konarak mekan eskizleri üretilmelidir. Plan, kesit ve görünüşler bu aşamada denenmeli, mekansal organizasyonun fizikselleştiđi ortam burası olmalıdır.

Anlatı şablonunda olduđu gibi, bu şablon da bir düşünme zemini hazırlamaktadır. İlk başına oturulduđu anda tek seferde doldurulup bitirilecek bir araç deđildir. Diđer

konudur ve öğrencilerden tam olgunlukta bir iş beklenmemektedir. Temelde tartışılan içeriklerin buradan takip edilebilmesi ve değerlendirilme için gerekli veriyi barındırması yeterli olacaktır. Örneğin, grafik anlatı sayfalarında metin ve konuşma balonu kullanılması öğrencinin tercihine bırakılmıştır.

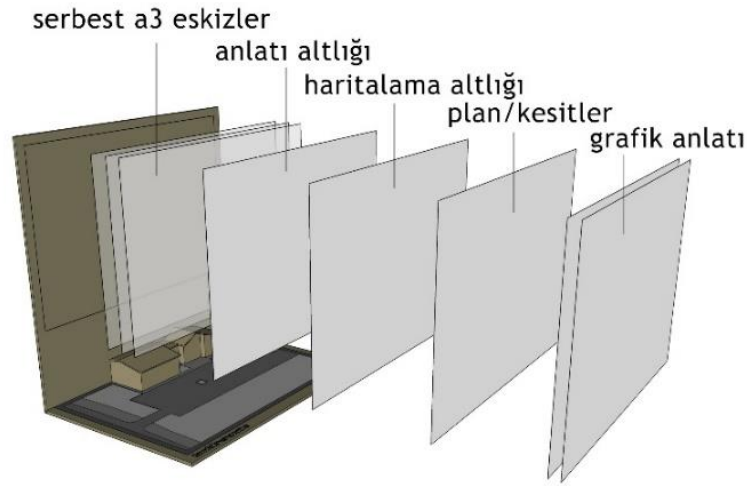
Burada öğrenciler için üzerinde durulan nokta, önden hazırlanan örneğin iyi incelenmesi gerekliliği olmuştur. Çalışmanın bütün dinamiklerini barındırması, ve sonuç ürünle altlıklar arasındaki ilişkinin doğrudan algılanabilmesi açısından, detaylı bir inceleme öğrencilerin yaklaşımı çok daha iyi kavramalarını sağlayacaktır. (Örnek çalışmanın grafik anlatı sayfalarının tamamı EK-1’de mevcuttur.)



Şekil 4.17. Örnek Çalışmanın Grafik Anlatı Sayfalarının İlki.

Maket ve 3d Model: Üstte bahsi geçen şablonlarla eşzamanlı olarak çalışacak öğrenciler, aynı zamanda 1/200 ölçekli bir maket ve sonuç ürünün görsellerini elde edecekleri bir Sketchup modeli üretmek durumundadırlar. Bütün bu araçların hepsi, aynı anda, birbirini etkileyecek şekilde kullanılmalıdır. Öğrencilere, seçtikleri senaryoya uygun Sketchup modeli dosyası yalnızca fiziksel bağlamın olduğu boş bir altlık olarak verilmiştir. Model, özellikle grafik anlatı sayfalarının üretilebilmesi için zaruridir. Maketi de, bütün ürünlerin birlikte görülebileceği bir sergileme formatı tasarlanıp, buna uygun olarak üretmeleri beklenmiştir. Maketin yalnızca fiziksel verileri değil, karakterlerin eylem akışlarını da toplu iğne ve ip gibi araçlarla üzerinde barındırması gerektiğinin üzerinde durulmuştur.

Sunum Formatı: Anlatının Mekanı çalışması kapsamında, yukarıda bahsi geçen tüm altlıklar ve öğrencilerden üretmeleri beklenen ürünlerin, tasarlanan formata uygun olarak teslim edilmesi beklenmiştir. Buna göre, alttaki 1/200 maketin sırtının yaslandığı dikey bir yüzeye, her biri max a3 büyüklüğünde olan diğer materyaller üstüste olacak şekilde asılacaktır.



Şekil 4.18. Anlatının Mekanı Çalışması Sunum Formatı.

3 hafta içinde, 2 kez öğrencilerle görüşme yapılmış, geliştirilen anlatı ve ilk mekansal öneriler üzerine konuşulabilmiştir. Dönem sonu olduğundan ve bir seçmeli ders içerisinde bütün bu içerikler yürütülmeye çalışıldığından, öğrencilerin final çalışmasında beklenenden biraz aşağıda performans sergiledikleri görülmüştür. Fakat yine de, temel mesele sonuç ürünlerin iyi ya da kötü olmalarından ziyade, önerilen yaklaşım

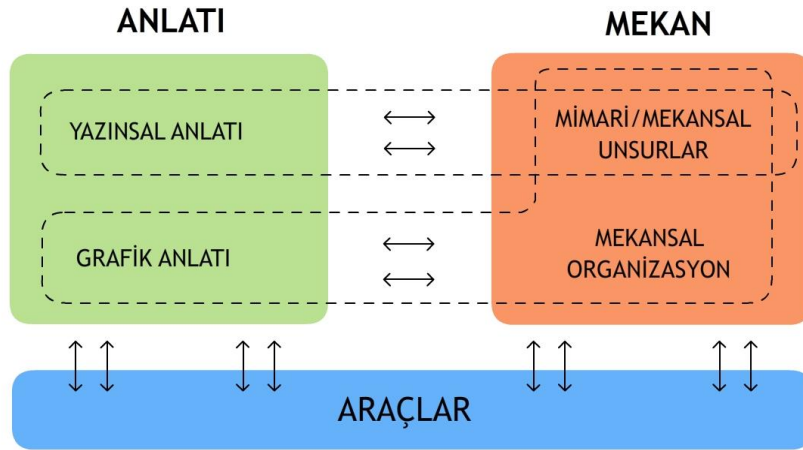
çerçevesinde düşünüp düşünmedikleri olduğundan, yaklaşımın tartışılabilmesi için gereken veri fazlasıyla toplanabilmiştir.

4.3.3. Değerlendirme Yöntemi

Anlatının Mekanı çalışması, öğrencilere anlatı aracılığıyla mekan tasarlama yaklaşımı önerdiğinden, değerlendirme aşamasında da anlatı ve mekan ilişkisinin varlığı sorgulanmalıdır. Çalışmanın amacına ne ölçüde ulaşabildiğinin test edilebilmesi için anlatı ve mekan araçları arasındaki çeşitli bağıntılar sorgulanmalı ve ortaya konulmalıdır.

Kurgulanan tüm içerikler ve dönem sonundaki bu çalışma, öğrencilerin tamamladıkları ürünlerinin mimari niteliklerini tartışmaktan ziyade; anlatı, mekan ve görselleştirme araçları arasındaki üçlü ilişkinin varlığını sorgulayacaktır. Bu yüzden değerlendirme aşamasının nasıl olacağı büyük önem taşır. Çalışma en baştan sistematik bir şekilde kurgulanırken, değerlendirme yöntemi de zaman içinde daha belirgin hale gelmiştir. Öğrencinin, mekansal düşünme becerisine katkı koyup koyulmadığı, ancak bu 3 ana başlık ve onların alt kavramları arasındaki ilişkilerin deşifre edilmesi ve ölçülmesiyle mümkün olabilir.

Tezin yöntem kısmında da bahsedildiği üzere, anlatı başlığı, yazınsal ve grafik anlatı olarak ikiye ayrılmıştır. Mekan başlığı ise, mimari/mekansal unsurlar ve bunların organizasyonu olarak iki başlıkta ele alınacaktır. Araçlar ise, süreç boyunca farklı tür ve nitelikte kullanıldıkları için, bütün bu 4 başlığı da kapsayan, ayrı bir değerlendirmeye tabi tutulacaktır. Anlatı şablonu ve haritalama şablonundaki anlatı metni tablolarındaki metinlerde, çok sayıda mekansal ve mimari nitelik öğrenciler tarafından üretilmiştir. Dolayısıyla yazınsal anlatı ve mimari unsurlar ilişkilendirilecek ve her ödev için ayrı bir skor elde edilecektir. Bu mimari unsur ve tasvirler, 5 ana başlıkta organize edilecektir. (Bağlamsal, Programatik, Morfolojik, Büyüklük ve Atmosfer) Grafik anlatı ve mekansal organizasyon ilişkisi ise, değerlendirmenin en kritik aşamasıdır. Burada, grafik anlatıya ait alt araçlar ile mekanı oluşturan tüm parametreler arasında ayrı ayrı bağıntısal ilişki arayışına girilecektir. Her bir ilişki türünün varlığı ve yokluğu detaylı olarak aktarıldıktan sonra bütüncül bir tablo elde edilecektir.

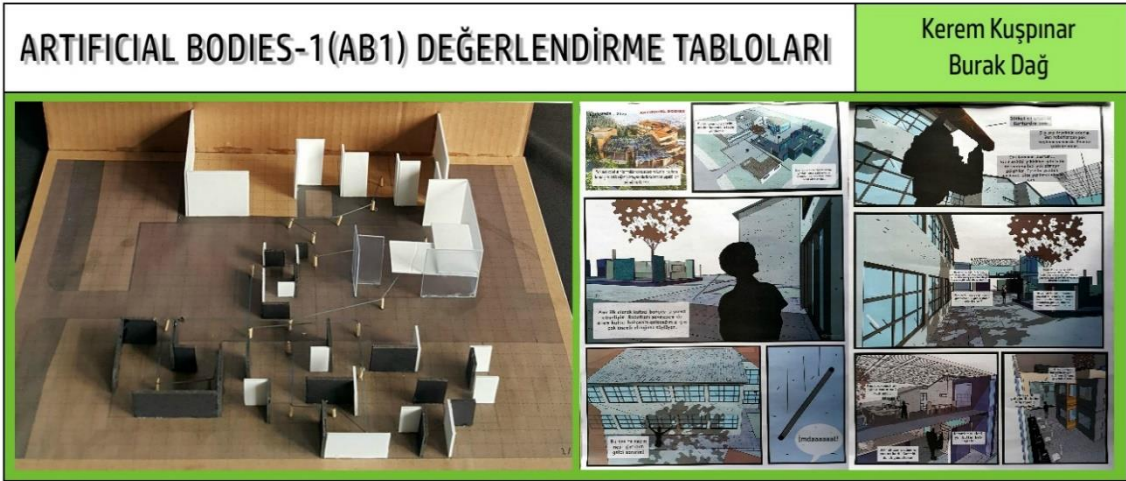


Şekil 4.19. Genel Değerlendirme Şeması.

Genel değerlendirme şemasında da aktarıldığı üzere, yazınsal anlatı ve mekansal unsurlar ilişkisi, grafik anlatı ve mekansal organizasyon ilişkisi ve dönem boyunca deneyimlenen araçların ne oranda kullanıldığının belirlenmesi, tezin sonucunda geniş perspektiften bir değerlendirme yapılmasını mümkün kılacaktır. (Bkz. Şekil 4.19.) Verilen 5 senaryonun her birinden 3'er tane olmak üzere, toplam 15 çalışma bu şekilde değerlendirilerek, en sonunda bütün puanlamanın karşılaştırılması olarak okunacağı bir tablo elde edilecektir. Bu bölüm, örnek çözümlenmeler üzerinden detaylı bir şekilde aktarılmaya çalışılacaktır. (Bütün çalışma materyallerinin tamamı ve detaylı değerlendirme tabloları tezin ek kısmında mevcuttur.)

4.3.3.1. AB1 kodlu çalışmanın örnek çözümlenmesi

Kerem Kuşpınar ve Burak Dağ'a ait bu çalışmanın öncelikle yazınsal anlatısı çözümlenecek, devamında kullandığı görselleştirme araçları tespit edilecek ve en son anlatı ve mekan bağıntıları deşifre edilecektir. Elde edilen tüm veriler bütüncül bir tabloyla görselleştirilecektir. (Çalışmaya ait tüm materyaller EK-2 bölümünde mevcuttur.)



Şekil 4.20. AB1 Kodlu Çalışma.

Yazınsal anlatıdaki mimari/mekansal unsurlar

Önceki bölümde detaylı anlatıldığı üzere, öğrencilere tasarım problemiyle birlikte verilen şablonlarda, metin üretilmesi beklenen 4 adet tablo mevcuttur. Birincisi temaya ve kurduğu karakter/anlatı ilişkisine göre, olmasını öngördüğü hayat ve eylem çeşitliliğidir. İkincisi, anlatı akışının basit bir şekilde özetlendiği sinopsis; üçüncüsü ve en önemlisi de, mekansal unsur ve tasvirlerin detaylandırıldığı tablodur. Bir de, anlatı metninin detaylı bir şekilde hikayeleştirildiği, aslında bu 3 tablonun içerdiği verilerin organize bir öyküye dönüştüğü anlatı metni tablosu mevcuttur. Öğrencinin bu tabloları hangi aşamada doldurduğunun önemi yoktur. Mekana dair tasavvur ettiği bir verinin metne dönüşmesi, zihninde o mekanın bir karşılığı olduğu anlamına geldiğinden, sonuç ürünlerden bu tasvirlerin sökülerek ayrıştırılması bu aşamada yeterlidir. 5 ayrı nitelikte metin parçaları, öğrencinin ürettiği tablolardan alınarak, oluşturulan tabloya yerleştirilmiştir. Bağlamsal, atmosferik, morfolojik, programatik ve büyüklük şeklinde belirlenen kategorizasyon, öğrencinin tasarım yaparken farkında olduğu bir ayrım olmamıştır. Değerlendirme aşamasında, bahsi geçen nitelik biraz da yorumlanarak üst başlıklardan birine yerleştirilmiştir.

bademlik 2000x	"artificial_bodies"	bademlik 2000x	"artificial_bodies"	ANLATI METNİ
<p>zaman: 2320</p> <p>mekan: Robot teknolojisi çok ileride. Eski modeller artık rağbet görmediğinden bademlik'e sığınıyorlar ve bir grup insanla birlikte yaşıyorlar. Robotlar farklı büyüklük ve nitelikte, dolayısıyla yaşadıkları ortamlar da ona göre biçimlenmiş. (...)</p> <p>Robot teknolojisi çok ileride. Yeni nesil robotlar tehdit saçıyor. Eski nesil robotların ve insanların ortak bir noktası var: Yeni robotlardan zarar görmemek istemeleri.</p> <p>karakterler: Bob ve Robot V-289</p>	<p>hayat ve eylem çeşitliliği:</p> <p>İnsanlar ve robotlar mutualist bir yaşam sergiliyor. İki türün de kendine özel yaşam alanları var. Bir adet ortak alan ve teknoloji binası mevcut. Bir adet komut alanı var.</p> <p>Robotlar güvenlik ve insan gücünün yetmediği işlerden sorumlu. İnsanlar ise robotların gelişimi ve donanımından sorumlu. Merkez ağacın etrafında fantastik bir olay tarafından meydana gelmiş bir kutsal bahçe var. Robotlar ve insanların tümü bu kutsal bahçeye saygı duyuyor hergün en az bir kere ziyaret ediyorlar.</p>	<p>mekansal unsurlar ve tasvirler:</p> <p><i>açık (da), yarı açık (arayız), kapalı (iz)</i></p> <ul style="list-style-type: none"> -Komut Alanı insanlarla uyum içinde yaşayan eski nesil robotların gelecek günlük yapması gereken iş yada yardımları bir komut yazılımı sistemiyle öğrendiği yerdir. -Komut alanı ortak alanın alt katı olan yerdedir. -Komut alanı 4 adet ileri düzey bilgisayar içerir. -Komut alanında kutsal bahçeden gelen teknoloji duvarları kullanılmıştır. -Ortak Alan iki türün de ziyaret ettiği bir platform. Üst kat camdan oluşmuş bir mimari ve üstünü örten bir gölgelike sahip. Sandalye ve masalar bulunmaktadır. -Üst kata çıkış bahçeden oluyor. -Cam çerçevelerden oluşmuş bir merdiven mevcut. -Kutsal bahçe merkezini bir ağaç olarak gösteren ve belli bir kuralları sahip duvarlar örüntüsünden oluşan bir teknolojik platform. -Duvarların boylarının yarısı insan yarısı ise robotların boyundadır. -Robot Tapınağı ise strüktürü kutsal bahçedeki duvarlar referans alarak yapılmış işinde robotların gece şarj olmalarını sağladığı yüksek teknoloji bir yaşam alanı. -Robot tapınağının duvarları kutsal bahçe esas alınarak inşa edilmiştir. -Güncelleme Binası insanların eski nesil robotları daha iyi hale getirmeleri için yapılmış, içinde yüksek teknoloji bulunduran bir bina. -İçinde güncelleme kapsülleri ve insanlar için bilgisayarlar bulunmaktadır. <p>Genel Karakteristik</p> <p>Kutsal bahçe tarafından kendiliğinden oluşan strüktür alanın geneline yayılmış. Birbirinden referanslanan duvarlar hüküm sürmekte. Bu duvarlar teknoloji kullanımını her yerde kullanılmış durumda.</p>	<p>Yıl 2118, Robottlaşma hakimiyet içinde. İnsanlar sadece belli bölgelerde yaşıyor.Yeni nesil kendi düşünebilen robotlar insanlara bir hayli zorluk çıkarıyor çevreye zarar veriyor.Artık rağbet görmeyen robotlar bademliğe sığınmış durumda ve yardıma muthaçlar. Kutsal bahçe onların en büyük yardımcısı olacaktır.</p> <p>Robot popülasyonunun artmasından sonra Bademlikte toplu bir binaya yerleşen Bob ailesiyle yaşamakta. Bob eski evlerini çok özlediği için robotları sevmiyor ve onlardan korkuyor.Bir gün insanlar bademlikte yaşamlarını sürdürürken eski nesil robotlar kapılarında dayanır ve ilk başta insanlar onları istemezler.Robotlar tam son şanslarını kaybettiğini sandığında merkez ağacın etrafında iki farklı boyda duvarlar çıkmaya başlar ve insanlar hayrete düşerler.duvar boyları insan ve robotların boyunda paylaşmıştır sanki.Bunun bir işaret olduğunu düşünen insanlar robotlarla beraber yaşamaya karar verir ama Bob bu fikri hiç beğenmez.bir gün erkenden kalkıp robotlara görünmeden yemek yemek isteyen Bob'un Kutsal bahçenin orada başına eskimiş çatıdan bir metal parçası düşer ve korkuyla bağırır.Tam kafasına çarpacakken robot V-289 yardımına yetişmiştir. Bob bu olaydan sonra robotları sevmeye başlar. Beraber komut alanından talimatları alırlar. Daha sonra V-289'u güncellemeye götüren Bob daha sonra biraz zaman geçirip V-289'u evine bırakır.Dönüşte kutsal bahçeyi ziyaret eden Bob'un yüzü ilk kez bu mekandan gülümseyerek ayrılır.</p>	

Şekil 4.21. AB1 Kodlu Çalışmanın Yazınsal Anlatı Şablonu.

BAĞLAMSAK	ATMOSFER	MORFOLOJİK	PROGRAMATİK	BÜYÜKLÜK
1. Merkezdeki ağacın etrafı Kutsal Bahçe.	1. Ortak alanın üstü cam ve gölgelikli.	1. Komut alanı Ortak alanın alt katında. 2. Duvarları kutsal bahçeden getirilmiş. 3.Ortak alanın üstü cam ve gölgelikten oluşuyor. 4. Cam çerçeve merdiven. 5. Duvar örüntüsünden oluşan kutsal bahçe. 6. Robot tapınağının duvarları kutsal bahçeye göre inşa edilmiş.	1. Ortak alan. 2. Teknoloji Binası. 3.Komut Alanı. 4.Merkezdeki ağacın etrafı Kutsal Bahçe. 5. Robot Tapınağı. 6. Güncelleme binası.	1. Kutsal bahçe duvarlarının yarısı insan yarısı robot boyunda.
1	1	6	6	1

Şekil 4.22. AB1 Kodlu Çalışmanın Metinsel Çözümlemesi.

Buna göre, AB1 kodlu çalışmanın çözümlemesi üstteki tablo gibi olmaktadır. Bağlam, atmosfer ve büyüklüğe dair üretim birer cümlede geçerken, morfoloji ve program önerileri altışar tanedir. Bu bilgiler, bu aşamada öğrencilerin konuya yaklaşımlarıyla ilgili kabaca bir bilgi verseler de, araçlar ve bağıntıların çözümlemesiyle birlikte daha anlamlı hale geleceklerdir.

Görselleştirme araçlarının kullanımı

Anlatının Mekanı çalışmasına gelene kadar, dönem boyunca çok sayıda seminer ve uygulamayla farklı araçlar öğrencilere denetlenmiş ve ödevlerle pekiştirmeler yapılmıştır. Bir önceki uygulama olan yerin anlatısı uygulamasında da bunlar bütüncül bir çalışma kapsamında tekrar ele alınmıştır. Bu aşamada, öğrencinin bahsi geçen araçları ne ölçüde çalışmasını üretirken ve onu sunarken kullandığı, kullanabildiği belirlenmeye çalışılacaktır. Daha önce de belirtildiği üzere, bahsi geçen araçların her biri kendi içinde oldukça geniş ve karmaşık içeriklere sahiptir. Bu yüzden, dersin sınırları dahilinde, her bir aracın temel seviyede kullanımı öncelenmiştir. Bunun için üzerinde durulan alt parametreler belirlenmiş ve değerlendirmede bunların varlık ve yoklukları sorgulanmıştır. Fotoğraf, çizim, mimari temsil, Photoshop ve Sketchup olarak tabloda yer alan araçların alt parametreleri, kendilerine özgü ve birbirleriyle kıyaslanamaz niteliktedir. Dolayısıyla oluşturulan tablo, basit bir şema olarak da görselleştirilmiş ve bütün ürünlerin değerlendirmelerinin yer alacağı genel tabloda bu halleriyle bulunmaları istenmiştir.

Fotoğraf	Çizim	Mimari temsil	Photoshop	Sketchup
KADRAJ ÖĞELERİ	ÇİZİM ÖĞELERİ	Plan	Kes, Yapıştır	Form Üretme
Tema	Çizgi Tipi	Kesit	Işık, Renk Ayarı	Doku Kaplama
Yerleşim	Perspektif	Görünüş	Renklendirme	Nesne Ekleme
Basitlik	Renk	Perspektif	Yazı Ekleme	Işık Ayarları
Bakı Noktası	Işık	Maket	Katman Kullanımı	Kamera Ayarları
Denge	Figür			
KOMPOZİSYON ÖĞELERİ	ÇİZİM TÜRLERİ			
3'ler Kuralı	Eskiz			
Derinlik	Diyagram, şema			
Çerçeveleme	Haritalama			
Diagonalleme	İllüstrasyon			
Negatif Alan	Kolaj			

ARAÇ KULLANIM ŞEMASI



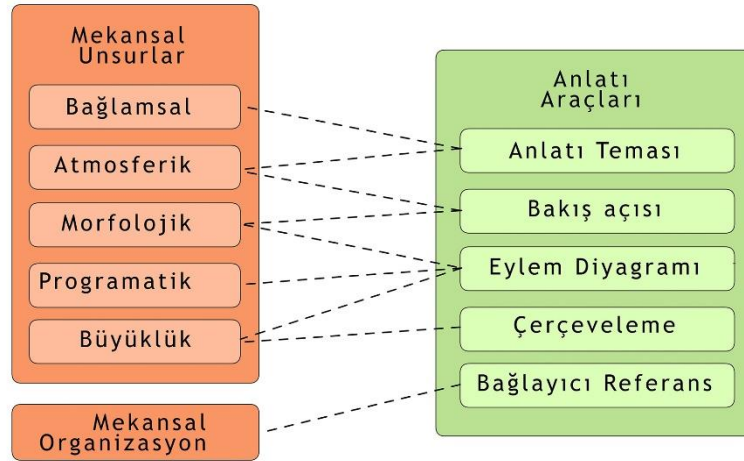
Şekil 4.23. AB1 Kodlu Çalışmanın Görselleştirme Araçları Kullanım Tablosu.

Anlatı ve mekan araçları arasındaki bağıntılar

Değerlendirmenin bu aşaması kritik önemdedir. Kurgulanan çalışmanın ve önerdiği düşünme yaklaşımının öğrenci tarafından kavranıp kavranmadığı, tasarımı

gerçekleştirirken gerçekten de anlatı ve mekan arasında organik bir bağ kurup kurmadığı bu aşamada ortaya çıkacaktır.

Anlatının Mekanı uygulaması, çok sayıda değişken barındıran ve öğrencinin aynı anda bir çok zihinsel aktiviteyi gerçekleştirmesini amaçlayan bir çalışma olduğundan, mekan ve grafik anlatı araçlarının alt unsurları arasında ilişkisellik kurulmuş ve her bir çalışma bu ilişkiselliğe göre çözümlenmiştir. Yazınsal anlatının çözümlendiği aşamada belirlenen; mimari ürüne ait unsurlara (bağlam, atmosfer, morfoloji, program ve büyüklük) bütün bunları toparlayan mekansal organizasyon parametresi de eklenmiş ve her birinin ayrı ayrı grafik anlatı araçlarıyla ilişkisi sorgulanmıştır. Hangi araçlar arasındaki bağıntı aranacağı ise, çalışmanın en başta kurgulanan; anlatı, mekan ve görselleştirme araçları arasındaki çalışma mekaniğini anlatan “Anlatının mekanı diyagramı” baz alınarak inşa edilmiştir. Buna göre, araştırılacak bağıntı türleri aşağıdaki şemada ifade edilen bir doğrusallıkta gerçekleştirilmiştir.



Şekil 4.24. Mekan ve Anlatı Araçları Arasındaki Bağıntı Şeması.

Araçlar arasındaki bağıntılar, var ya da yok şeklinde değerlendirilecek, ara durumlar göz ardı edilecektir. Buna göre, her bir ilişkisellik kendi içindeki dinamiklerle belirlenmeli ve varlık/yokluk durumları net bir şekilde ortaya konmalıdır. Bağıntının var kabul edildiği durumlar her ilişki türüne göre değişmekle beraber, her durumda en az bir ilişki tespit edilmesi onu var saymaya yetecektir. Zira bu çalışmanın temel amacı, bu iki farklı üretim biçimi arasında bağ kurabilmektir ve öğrencinin bunu bir kez bile bilinçli olarak gerçekleştirmesi amaca hizmet eder görünmektedir. Mutlak ve yüzde yüz doğrusal bir ilişki yerine, bu karmaşık üretim sürecini deşifre etmeye dayalı, detaylar üzerinden

okumayı önceleyen bir yöntem denenecektir. Toplam 9 tane olan bu bağıntılar, sonuçta tablollaştırılarak, bütüncül bir okuma yapılabilmesi için araçsallaştırılacaklardır.

1. *Bağlam/Anlatı Teması Arasındaki Bağntı*

5 farklı temayı barındıran tasarım problemine göre, öğrencinin mekan üretiminde mevcut koşulları göz önünde bulundurup ona uygun yanıt üretip üretmediğine bakılacaktır. Altlık olarak verilen her tema farklı zaman diliminde geçmektedir ve hepsinde Bademlik farklı kimliklere, farklı mekansal içeriklere sahiptir. Öğrenci bu altlık üzerine geliştirdiği anlatısında mevcut koşulları göz önünde bulundurarak, noktasal ya da bütüncül bir içerik ürettiyse, bu iki araç arasında bağıntı kurulmuş olarak kabul edilecektir. Bu içerik, mekansal bir müdahale ya da karakterlerin bağlamın bu alt unsurlarıyla olan (örn. Domecage temasındaki kubbe, Holytreeontthehill temasındaki ağaç vb.) etkileşimi şeklinde olabilir.

2. *Atmosfer/Anlatı Teması Arasındaki Bağntı*

Bu bağıntının varlığı, farklı şekillerde cereyan edebilecektir. Verilen temaya uygun geliştirilen anlatı ve mekansal organizasyon grafik anlatı sayfalarında görselleştirildiğinden, buradaki temsiliyet önem kazanmaktadır. Öğrenci, geliştirdiği senaryonun moduna göre (iyimser, karanlık, enerjik vs) mekanlar ve bu mekanların grafik anlatı sayfasındaki temsiline kafa yorduysa, bağıntı var kabul edilecektir. Renk, ışık, malzeme gibi detaylar bu aşamada dikkat edilecek parametrelerdir. Örneğin, ArtificialBodies temasında, teknolojik mekanlar üreten öğrenci bunu grafik anlatı sayfasında temsil edebildiyse bağıntının varlığından söz edilebilecektir.

3. *Atmosfer/Bakış Açısı Arasındaki Bağntı*

Bu ilişki, doğrudan grafik anlatı sayfasındaki kareler üzerinden araştırılacaktır. Öğrencinin, geliştirdiği mekansal unsur ve organizasyonları görselleştirirken kamerayı yerleştirdiği noktayı, o mekanı ve atmosferini en iyi anlatacak şekilde yaptığına dair ipuçları bulunması, bağıntının varlığını kabul etmekte yeterli olacaktır. Her karede atmosferik bilginin aynı yoğunlukta olmayacağı göz önünde bulundurulacak; bir ya da birkaç noktada bilinçli bir tercihin yapılmış olması bağıntının varlığını kanıtlamış olacaktır. İç/dış, açık/yarı açık mekan olması da bu bağıntının varlığı sorgulanırken göz önünde bulundurulacak alt unsurlardır.

4. *Morfoloji/Bakış Açısı Arasındaki Bağntı*

Bu bağıntıda, bir öncekine paralel olarak, öğrencinin ürettiği fiziksel mekanın niteliğini göz önünde bulundurarak bakış açısını belirleyip belirlemediğine yanıt

aranacaktır. Örneğin, yatay nitelikte bir yapı tasarımını grafik anlatı sayfasına yerleştirirken, görselinin bu niteliğe paralel olarak üretilmiş olması beklenecektir. Perspektif, derinlik, üstten/alttan bakış gibi parametrelerin morfolojiyle ilişkisinin yanında; malzeme seçimi, karakterlerin bu fiziksel ortamla temasının da kameranın yerleştiği noktayı belirleyip belirlemediği araştırılacaktır.

5. *Morfoloji/Eylem Diyagramı Arasındaki Bağntı*

Eylem diyagramı, bu çalışmanın en önemli araçlarından biridir. Öğrenci kurduğu anlatıda karakterin fiziksel ortamdaki eylemlerini burada zamansal olarak haritalayacak ve her bir eyleme bir diyagram/şema atayacaktır. Her bir biricik eylemin gerçekleştiği mekanla, bu şemalar arasındaki biçimsel benzerlikler bu bağntıda araştırılacaktır. Bazı durumlarda birebir ilişkiler mevcutken, bazen öğrencinin sezgisel olarak kurduğu ilişkiler de bağntının varlığını tartışmaya açabilecektir. Şema ve mekanlar arasındaki bağntı bazen hareketin mekanı belirlemesi, bazen mekana ait küçük plan ya da kesit şemalarının diyagramda kendine yer bulması şeklinde gerçekleşebilecektir.

6. *Program/Eylem Diyagramı Arasındaki Bağntı*

Öğrenciler, geliştirdikleri anlatının mekansallığını üretirken, o mekanların işlevlerini de belirlemektedirler. Mimari programın, insan eylemlerinin bir sonucu olduğu kabulünden hareketle, anlatıda gerçekleşen eylemler, bu eylemlerin diyagramdaki temsili ve üretilen mekanların işlevleri arasında doğrudan bir ilişkinin varlığı bu bağntının var sayılmasını sağlayacaktır. Anlatı içeriğinde olmayan, yalnızca mimari üründe karşımıza çıkan programatik içeriklerin ilişkiyi dolaysızlaştırdığı durumlarda bağntı yok sayılacaktır.

7. *Büyükölçölük/Eylem Diyagramı Arasındaki Bağntı*

Yazınsal anlatı kısmında deşifre edilen, ölçek ve büyükölçölüğe dair tasvirlerin mekanların görsel temsillerinde devam edip etmediği üzerinden; bu mekanlarda gerçekleşen eylemlerin süreleri, kolektif ya da bireysel oluşları, diyagramdaki şematik temsillerinin ölçege dair bilgi verip vermediğiyle ilgili ilişkiler bu aşamada aranacaktır. Eylemin niteliğinin mekanın büyükölçölüğüne etkisinin farkındalığına dair yakalanacak bir ipucu bağntının var kabul edilmesine yetecektir.

8. *Büyükölçölük/Çerçeveleme Arasındaki Bağntı*

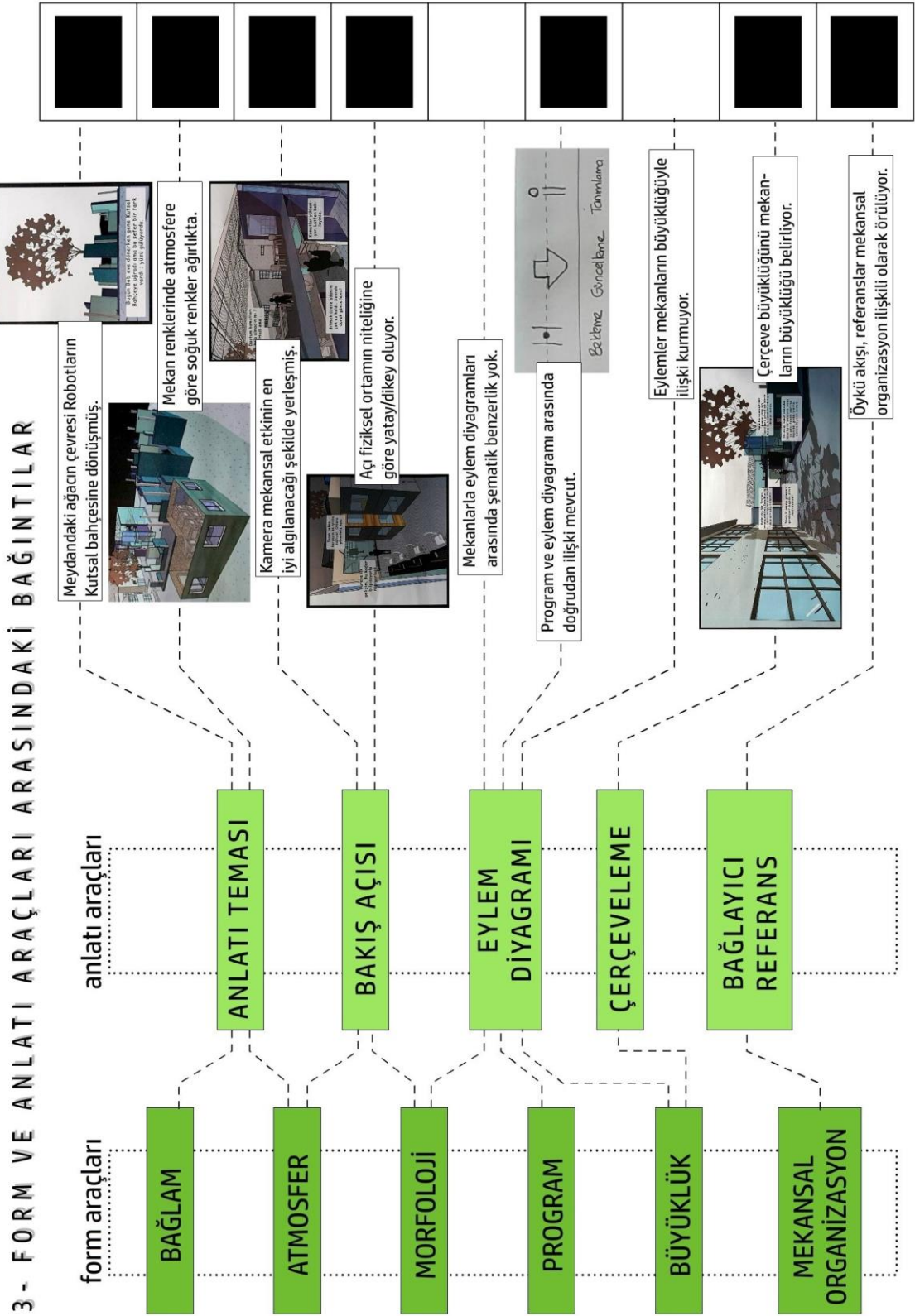
Çerçeveleme parametresi, yalnızca grafik anlatı sayfasındaki her bir çerçevenin tekil niteliğini değil, aynı zamanda çerçevelerin birbirleriyle olan toplamdaki ilişkisini de irdilediğinden; anlatı sayfasının bütündeki tasarımı bu aşamada önemlidir. Öğrenci

tasarladığı ve aralarında ölçeksel bir hiyerarşi olan mekanlarını sayfaya yerleştirirken, çerçeve boyutu ve yatay/dikeyliği gibi parametrelerle mekanları arasında bir ilişki kurabildiyse, bağıntı var sayılabilecektir. Örneğin, mekansal organizasyonun tümünü gördüğümüz bir çerçeveye, mekansal bir detay gördüğümüz çerçevenin boyutlarının ters orantılı olması, bu ilişkinin tartışılmadığı anlamına gelecektir. Bu, daha fazla işlenecek veri olan bir unsurla, daha az unsurun eş tutulması olacağından, grafik anlatı sayfasının algısını bozacak bir durum ortaya çıkaracaktır. Bunun yanında, örneğin yüksek bir kulenin sayfadaki dikey ve büyük bir çerçevede görselleştirilmesi gibi spesifik durumlarda da bağıntının varlığı kabul edilecektir.

9. Mekansal Organizasyon/Bağlayıcı Referans Arasındaki Bağntı

Bu bağıntı, anlatının akışı (zamansal) ve mekanların dizilimi (uzamsal) arasındaki ilişkiselliği sorgulayacaktır. Bağlayıcı referans aracı, grafik anlatı sayfasına bakan bir kişinin, tasarlanan mekanda kendini konumlandırabilmesini sağlaması için vardır. Öğrenci iki çerçeve arasındaki referansı belirlerken tasarıma her an müdahale edip amaca uygun değişiklikler yapabilecektir. Bu durum, hem anlatının akışını, hem de mekanların uzamdaki koordinasyonunu belirleyeceğinden karmaşık bir ilişki söz konusudur. Bu bağıntının varlığı, -sadece lineer veya doğrusal değil, çapraşık veya kopuk da ilerlese-bağlayıcı referans başlığına yazılan mekansal unsurların grafik anlatı sayfasında doğru bir şekilde çalıştığı her durumda bağıntı var kabul edilecektir. Zira bu durum hem referans sisteminin mekansal organizasyonu, hem de mekansal organizasyonun referans sistemini belirlediği anlamına gelecektir.

Anlatının Mekanı çalışması sonuç ürünlerinin her biri, bu 9 ayrı ilişki biçimi üzerinden değerlendirmeye tabi tutulmuştur. Her bir bağıntı türünün varlığı ve yokluğu basit bir nedensellik ilişkisi üzerinden tanımlanmış ve grafik hale getirilmiştir. Örneğin bir bağıntının var kabul edilmesini sağlayan içerik, görsel olarak bağıntı tablosuna yerleştirilmiş ve kısa bir cümleyle neden var olduğu açıklanmıştır. Buna göre, yukarıda yazınsal ve araç kullanımı açısından çözümlenmesi yapılan AB1 kodlu çalışmanın bağıntı tablosu aşağıdaki gibi olmuştur. (AB1 çalışmasına ait tüm materyaller ek kısmında mevcuttur.)



Şekil 4.25. AB1 Kodlu Çalışmanın Bağntı Tablosu.

4.3.3.2. BT2 kodlu çalışmanın örnek çözümlenmesi

BTF2050-2 (BT2) DEĞERLENDİRME TABLOLARI		Emine Şevval Çelebi Hande Bezzin
	1	<input type="checkbox"/>
	0	<input type="checkbox"/>
	5	<input type="checkbox"/>
	7	<input type="checkbox"/>
	0	<input type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/>

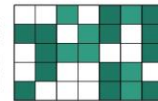
1- YAZINSAL ANLATIDAKİ MİMARİ/MEKANSAL UNSURLAR

BAĞLAMSAL	ATMOSFER	MORFOLOJİK	PROGRAMATİK	BÜYÜKLÜK
1. 3D yazıcıyla üretilmiş labirent.	1.	1. Duvarları farklı renk ve boyuttaki Labirent sergi. 2. 2 yüzeyi camla kaplı üretim kapsülü. 3. 3 yüzeyi cam, yeşil teraslı prizmatik yapı. 4. 3 yüzeyi açık sarı çatılı dinlenme noktası. 5. Tavanı camla kaplı atölye.	1. Karşılama alanı. 2. Tartışma alanı. 3. Labirent. 4. Üretim Kapsülü. 5. Gözlem Evi. 6. Dinlenme Noktası. 7. Simülatör.	1.
1	0	5	7	0

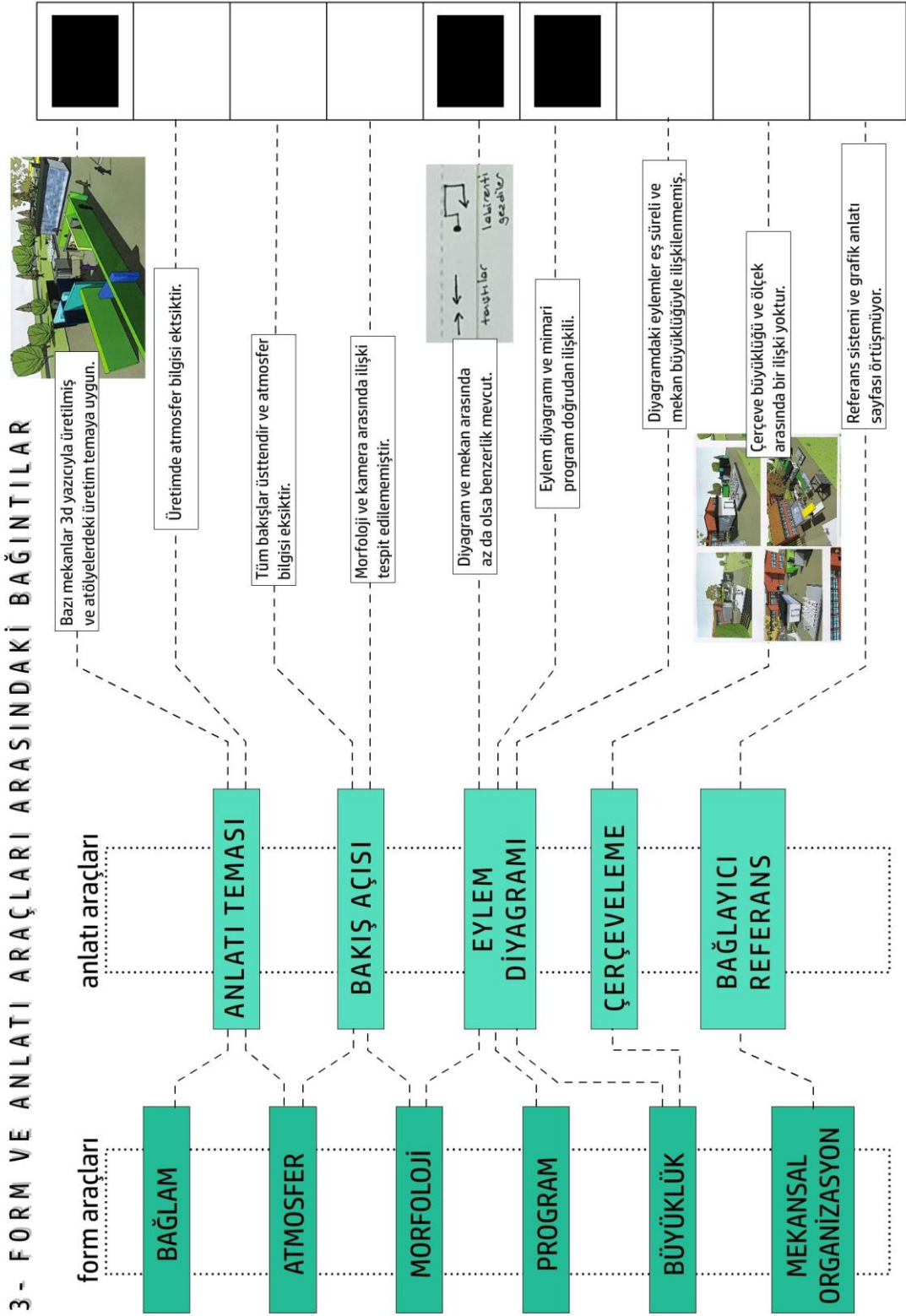
2- GÖRSELLEŞTİRME ARAÇLARININ KULLANIMI

Fotoğraf	Çizim	Mimari temsil	Photoshop	Sketchup
KADRAJ ÖGELERİ	ÇİZİM ÖGELERİ	Plan	<input type="checkbox"/> Kes, Yapıştır	<input type="checkbox"/> Form Üretme
Tema	Çizgi Tipi	Kesit	<input type="checkbox"/> Işık, Renk Ayarı	<input type="checkbox"/> Doku Kaplama
Yerleşim	Perspektif	Görünüş	<input type="checkbox"/> Renklendirme	<input type="checkbox"/> Nesne Ekleme
Basitlik	Renk	Perspektif	<input type="checkbox"/> Yazı Ekleme	<input type="checkbox"/> Işık Ayarları
Bakı Noktası	Işık	Maket	<input type="checkbox"/> Katman Kullanımı	<input type="checkbox"/> Kamera Ayarları
Denge	Figür			
KOMPOZİSYON ÖGELERİ	ÇİZİM TÜRLERİ			
3'ler Kuralı	Eskiz			
Derinlik	Diyagram, şema			
Çerçeveleme	Haritalama			
Diagonalleme	İllüstrasyon			
Negatif Alan	Kolaj			

ARAÇ
KULLANIM
ŞEMASI



Şekil 4.28. BT2 Kodlu Çalışmanın Yazınsal ve Araçsal Çözümleme Tabloları.



Şekil 4.29. BT2 Kodlu Çalışmanın Bağntı Tabloları.

4.4. Sonuç Ürünler ve Değerlendirmeler

Ek bölümünde, bütün çalışmalara ait materyaller ve detaylı değerlendirme tabloları mevcuttur. Bu bölümde, Anlatının Mekanı uygulaması kapsamında üretilen ürünlerden elde edilen genel değerlendirme tablosu ışığında, bu çalışmanın ne ölçüde amacına hizmet edebildiği, doğru ve yanlış kurgulanmış alt unsurları ele alınacak, hangi yönde geliştirilebileceğine dair çıkarımlar yapılacaktır.

Buna göre, 5 farklı temada üretilmiş toplam 15 çalışmaya ait değerlendirme tablosu, aşağıdaki gibi ortaya çıkmaktadır. (Bkz. Şekil 4.30.) Her bir tema farklı renkle temsil edilmiş ve çalışmalar; beklenen içerikleri üretebilme oranlarına göre hiyerarşik bir sıraya oturtulmuş ve kod numaraları da buna göre verilmiştir.

	DOME CAGE	PET COMMUNE	ARTIFICIAL BODIES	BTF2050	HOLY TREE
1.	5	2	1	4	2
	2	0	1	4	2
	8	7	6	4	4
	8	4	6	4	3
	2	2	1	5	2
2.	3	2	2	1	3
	2	1	3	0	0
	3	6	7	5	1
	7	5	6	7	3
	1	2	2	0	0
3.	1	1	3	2	1
	1	0	0	0	3
	6	6	5	3	6
	4	6	4	2	8
	1	1	1	2	1

Şekil 4.30. Anlatının Mekanı Çalışması Bütüncül Değerlendirme Tablosu.

Yukarıdaki tablodan hareketle, Anlatının Mekanı çalışmasının kurgusu, yöntemi ve araçlarının öğrenciler açısından ne ölçüde kavrandığı, tasarımlarına ne ölçüde yansıdığı okuması yapılacaktır. Bu okumanın sistematik olabilmesi açısından, yazınsal anlatının mekanla ilişkisi, grafik anlatı ve mekan araçları bağıntıları ve araçların sürece katkısı 5 farklı senaryo üzerinden birbirleriyle kıyaslamaların yapılması gereklidir.

4.4.1. Yazınsal Anlatıdaki Mekansal Unsurların Değerlendirilmesi

Yazınsal anlatı; Anlatının Mekanı çalışmasının odağında grafik anlatı olduğundan, dönem boyunca ve final çalışmasında üzerinde çok detaylandırılmadan durulan bir konu olmuştur. Öğrencilerin basit bir karakter, olay örgüsü ve lineer anlatı kurmaları yeterli olacağından hareketle, daha çok dilin olanaklarıyla çok sayıda mekansal tasvir/betimleme üretmeleri beklenmiştir. Mekanın niceliksel ve niteliksel unsurlarının ve iç/dış/arayüz durumlarının göz önünde bulundurulması gerektiği öğrencilere iletilmiş ve üretilen metinler bunun üzerinden çözümlenerek 5 başlığa ayrılmıştır. *Bağlamsal, atmosferik, morfolojik, programatik ve büyüklük* olarak belirlenen bu başlıklarda farklı sayıda ve nitelikte üretim yapıldığı gözlenmiştir. Çözümlenen her bir cümle, içerdiği mekansal bilgiye göre bu başlıklara dağıtılmıştır.

Değerlendirme tablosundaki yazınsal anlatı çözümlenmelerine bakıldığında ilk farkedilecek olan bazı başlıklarda daha fazla sayıda üretim olduğudur. Özellikle morfoloji ve programa dair içerikler, her bir farklı senaryo ve çalışmada diğerlerinden daha fazla görünmektedir. 15 çalışmadaki toplam tasvir puanları başlıklara göre ayrıştırıldığında, 33 adet bağlamsal, 19 adet atmosferik, 77 adet morfolojik, 77 adet programatik ve 23 adet büyüklüğe ait üretim yapıldığı görünmektedir.

Öğrencilerin çalışmayı bu kategorilerden bihaber olarak yapmaları tercih edilmiştir fakat sonuçta çalışmanın birincil amaçlarından olan atmosfer üretimine ait tasvirlerin en az sayıda olması farkedilen önemli bir ayrıntı olmuştur. Buna göre öğrencilere en başta nitelik ve nicelikle ilgili tasvirlerin yanında atmosferik etkiye dair metin üretmeleri beklendiği de iletilebilir gibi görünmektedir.

Programatik içeriklerin çokluğu, verilen altlıklarda bulunan “hayat ve eylem çeşitliliği” tablosundan kaynaklanmaktadır. Bazı çalışmalardaki program bilgisi doğrudan karakterlerin eylemleriyle tanımlanırken, bazılarında anlatıda pek yeri olmasa da, tabloya ve mekansal organizasyona eklenmiş gibi görünmektedir. Fakat toplamda,

mekanların bir işlevsel içeriği olduğu ve bunların eylemlerle tanımlandığı büyük oranda kavranmıştır.

Morfolojiye ait yazınsal üretimlerin çokluğu ise altlıklardaki “mekansal unsur ve tasvirler” tablosuna dayanmaktadır. Daha önce de belirtildiği üzere öğrencilerin bu tabloları hangi aşamada doldurduğunun önemi yoktur, ürettikleri bir fizikselliğin dilin araçlarıyla da temsil ediliyor olması, tasarlayanla ürünü arasındaki mesafeyi kısaltmaktadır. Bu anlamda, bütün çalışmaların maketleri ve görselleri yanyana getirildiğinde de farkedilen şey, her birinin morfolojik olarak çok çeşitli ve zengin içerikler barındırıyor olmalarıdır. Hem geometri, hem malzeme, hem yapısallık açısından bir çok ödev farklı ve zengin formlar üretebilmiştir. Bunda, tasarlanan fizikselliğin kelimelerle ifade edilecek olmasının, o tasarıma bir karakter ve nitelik katmasının payı var gibi görünmektedir. Bu anlamda yazınsal olarak betimlenen içerikler, çoğu çalışmada birebir olarak fiziksel karşılık bulmuştur.

Bunların yanında bağlama ait üretimler, bazı anlatılarda benzerlik taşımakta ve zenginleşmemektedir. Verilen problemdeki mevcut Bademlik binasına noktasal bir temas ya da ortada bulunan ağaçla kurulan ilişki, ortak olarak üretilen bağlamsal içeriklerdir. Çalışmanın başında 5 farklı senaryo atlığı verilmesinin temel amaçlarından biri bağlam konusunun tartışılması ve farklı koşullara uygun anlatı ve mekanların geliştirilmesiyken, bunun çeşitlenememesi ve birkaç örnek dışında yaratıcı fikirler geliştirilememesi düşündürücü olmuştur. Örneğin, Holytreeonthehill başlıklı senaryo altlığında önerilen teleferikle ulaşım fikri yalnızca bir öneride tasarıma yön vermiştir. Ya da Domecage senaryosunda mevcut yapıyı saran çelik ve camdan oluşan bir fanusun olması, tasarımcıların stürktürel olarak ele aldıkları bir unsur olmamıştır. Bu noktada denilebilir ki, 5 farklı senaryo altlığının verilmesi yaratıcılık ve çıkan ürünlerin çeşitliliği anlamında oldukça büyük bir katkı sağlamış; fakat bağlamın koşullarına göre anlatı ve mekan geliştirilmesinde çok da büyük rol oynayamamıştır. Fakat yine de, sadece 1 tane senaryo altlığından ödevlerin temellendirilmesinin, sonuçlar açısından -farklı materyal barındırmama ihtimalinden dolayı- şu anki kadar verimli olmayacağı düşünülmektedir.

5 farklı senaryo altlığına göre üretilen yazınsal anlatı kalıpları, dikey olarak okunduğunda toplamda sayıca çok farklılaşmamışlardır. Örneğin Domecage senaryosundaki 3 ödevde üretilen toplam kalıp sayısı 54 iken, Petcommune 45, Artifical Bodies 47, BTF2050 43 ve Holytree senaryosunda 39 adet olarak karşımıza çıkmaktadır. Her senaryodaki sıralamalarda büyük farklar göze çarpmamakta, ortalama yakın sayılar

çıkıldığı gözlenmektedir. Buna göre; en başta öğrencilere verilen örnek çalışmanın referans alınmasından dolayı yakın rakamlar çıktığı söylenebilir.

Bazı durumlarda, aynı cümlede kullanılan tasvirler farklı başlıklara ait; örneğin hem atmosferik, hem morfolojik bilgiler verebilmiştir. Bu durumda bu cümle iki başlıkta da birer sayı olarak yer almıştır. Örneğin AB2 kodlu çalışmada, “giriş kısmının 3 parçalı ve ışık/gölge oyunları üreten bir yapıda olduğu” metinde yer almaktadır. Bu durumda bu metin parçasının hem atmosferik hem de morfolojik bir tasvir içerdiği kabul edilmiştir. Ya da BT1 kodlu çalışmada olduğu gibi, “mekanların kot yüksekliği, okulla buluştuğu noktada vurguyu arttırır” cümlesi, hem mevcut okulla kurulan ilişkiden dolayı bağlamsal, hem de tasarımın yüksekliğine dair bir bilgi verdiği için büyüklük başlığına ait bir cümledir. Bu durumda iki başlığa da sayı olarak eklenmiştir.

Aynı yazınsal tasvirin mekanın farklı niteliklerine ait bilgi vermesi tasarımcının bilinçli yaptığı bir eylem olmamakla birlikte, yazınsal anlatının mekan tahayyülündeki potansiyeli açısından dikkat çekici olmuştur. Düşünce dilin içinde gerçekleşmektedir ve mekan üzerine üretilen düşünceler de dille ifade edildiklerinde bambaşka etkiler uyandırabilmektedirler. Çalışmanın değerlendirme aşamasında elde edilen verilerden çıkarılan iletilerden biri, yazınsal anlatı kısmının biraz daha derinleştirilmesi gerektiği olmuştur. Daha doğru strüktüre edilmiş bir ön çalışma, ya da farklı bir konuyla yapılacak bir ön egzersiz, Anlatının Mekanı çalışmasının diğer parçaları için de daha faydalı olacak gibi görünmektedir.

Yazınsal anlatı, bu çalışmanın önemli sac ayaklarından ve araçlarından biridir fakat çalışma kurgulanırken grafik anlatı araçları daha önemli kabul edildiğinden, sürece katkısının sınırlı kaldığı farkedilmiştir. Anlatıların çözümlenmesinde oluşturulan 5 kategori (bağlam, atmosfer, morfoloji, program, büyüklük) bağıntı sorgulaması aşamasında mekan araçları olarak kabul edilmiştir. Fakat bu 5 kategori, çalışmanın içeriği kurgulanırken henüz oluşturulmadığından ve çıkan sonuç ürünlerin değerlendirme sisteminde ortaya çıktığından dolayı, en başta sürece koyacakları potansiyeller araştırılamamıştır. Çalışma daha iyiye geliştirilmesinde üzerinde en çok durulacak konu bu olacaktır. Bu anlamda, bu 5 kategori öğrencilere yine en başta verilmeyecekse de, yazınsal anlatı altlıkları ve tabloları bu sistematığe göre yeniden ele alınacaktır.

4.4.2. Görselleştirme araçlarının kullanımının değerlendirilmesi

Bu tez çalışmasının, en önemsedığı konulardan biri görselleştirme araçlarının tasarım sürecinde kullanımı olmuştur. Dil/yazı/metin de bu araçlardan biridir fakat görselleştirme araçları bu anlamda daha öne çıkmaktadır. Zira önceki bölümlerde de bahsedildiği üzere mimarlık eğitimi temsiliyet üzerine kuruludur ve bu temsiliyet ekseri görsel araçlarla inşa edilmektedir. Dönem boyunca öğrencilere aktarılan görselleştirme araçları ve tekniklerinin, Anlatının Mekanı çalışmasında ne oranda kullanıldığı her bir çalışma için ayrı ayrı tespit edilmiş ve buradan bütüncül bir değerlendirme elde edilmeye çalışılmıştır. *Fotoğraf, çizim, mimari temsil, Photoshop ve Sketchup* olarak ayrıştırılan bu araçlar ve alt unsurları, ödevde bulunma bulunmama durumuna göre kodlanmış ve tablolaştırılmıştır.

Buna göre, bütün değerlendirmelerin yer aldığı bütüncül tabloya bakıldığında farkedilen ilk şey, öğrencilerin ürettiği yazınsal anlatı ve mekan/anlatı bağıntılarıyla, kullandıkları görselleştirme araçlarının yoğunluğu arasında bir doğru orantı olduğudur. Yani, çalışmanın diğer gerekliliklerini yerine getiren çalışmaların araçları da o oranda kullandığı göze çarpmaktadır. Bu; araçların tasarım problemini anlama ve ona uygun yanıt vermede sürecin doğrudan bir parçası olduğunu, hatta bazı durumlarda ürünün kendisini doğrudan belirlediğini fark etmek için önemli bir veridir.

5 başlıkta ele alınan görselleştirme araçlarından fotoğraf ve alt unsurları; Anlatının Mekanı çalışmasının grafik anlatı sayfalarında değerlendirilmiştir. Dönem içinde yapılan çalışmalarda üzerinde durulan parametrelerden hareketle, öğrencinin kurguladığı anlatıda karakterin belirli bir anda mekanla nasıl bir etkileşimde olduğunu en iyi şekilde görselleştirmesi beklenmiştir. Buna göre, kadraj ve kompozisyon öğelerinden hangilerini kullandığı sorgulanarak, her bir öğeye en az bir kez rastlanması onu var kabul etmeye yetmiştir. Bu aşama, tasarımın niteliğinden ziyade, 3 boyutlu modelden elde edilen görselin fotoğrafik niteliğini ölçmeyi amaçlamaktadır. Bu anlamda, çalışmaların bir çoğu bahsedilen parametreleri sağlıyor görünmektedir. Eylem, mekan ve fotoğraf ilişkisi üzerine geliştirilen çok derinlemesine olmayan bir zihinsel süreç bile, belli bir niteliğin yakalanmasını sağlıyor denilebilir. Fakat bazı çalışmalar, üretilen mekansallıktan bağımsız olarak, grafik anlatı sayfasını ya hiç yapmamış ya da rastgele görseller yerleştirerek üretmiş olduklarından, bu çalışmalarda fotoğraf aracı kullanılmamış olarak kabul edilmiştir.

Örneğin DC3 kodlu çalışma ilginç morfoloji ve mekanlar tasarlamış gibi görünürken, bunları grafik anlatıya dönüştürmediği için hem araçların kullanımını hem de bağıntılar anlamında zayıf kalmıştır. Bu da, tasarımcının mekanlarını örgütlerken anlatı ve görselleştirme araçlarını kullanmaktan ziyade; sadece formal arayışlarla ürününü oluşturduğunu bize göstermektedir. HT2 kodlu çalışmada da benzer bir durum mevcuttur. Grafik anlatı sayfası mevcut fakat rasgele görsellerden oluştuğundan, yine fotoğrafik bilgi eksiktir. Fakat bu çalışmada yoğun bir fiziksel üretim vardır ve eylem akışıyla paralellik taşımaktadır. Ayrıca, yazınsal anlatıdaki mekan betimlemelerinin azlığından da anlaşılmaktadır ki, öğrenci mekanı kurgularken mekansal nitelikten ziyade, karakterin hareketine altlık olacak rasgele geometriler organize etmiştir. Grafik anlatı sayfasının ve fotoğrafik bilginin eksikliği bunu açıkça ortaya koymaktadır. AB3 kodlu çalışmada da aynı durum söz konusudur. İlginç morfolojiler grafik anlatı sayfasında temsil edilmediğinden, mekan ve anlatı araçları arasındaki bağıntılar da zayıf kalmıştır.

Görselleştirme araçlarından olan çizim araçlarının varlığı, daha çok tasarım aşamasında üretilen materyaller üzerinde aranmıştır. Çalışmanın başında; tasarım süreci boyunca üretilen tüm eskiz, çizim, taslak gibi ürünlerin sonuç üründe yer bulması gerektiği vurgulanmasına rağmen, bazı çalışmalarda bu üretim beklenenin altında kalmıştır. Çalışma kurgulanırken en önemsenen konulardan biri olan, mekansal atmosfer tahayyülü ve çizgisel temsili, bu anlamda zayıf kalmış içeriklerden biri olmuştur. Zira dönem boyunca mekan eskizi çalışmalarının yapılmasındaki temel amaç Anlatının Mekanı çalışmasına bu anlamda katkı koyabilmektir. Birinci sınıf seviyesindeki öğrencilerden, birkaç haftalık çalışma neticesinde derdini çok iyi anlatan mekan eskizleri beklemek biraz fazla olacaksa da, mekansal tahayyül eskizi başlığı altında bir alt çalışmayı da Anlatının Mekanı içinde kurgulamak daha verimli olabilir gibi görünmektedir. Aslında en başta öğrencilere verilen boş grafik anlatı altlığı sayfası, bu amaç için üretilmiştir fakat arkaplanı ve perspektifi tanımlı bir arayüz olduğundan, öğrenciler bu sayfalara -birkaç istisna dışında- yalnızca mekansal hacimlerin birer doluluk olarak okunduğu eskizler yapmışlardır.

Mimari temsil araçları, çoğu çalışmada mevcuttur. Plan, kesit, perspektif gibi ürünler, çalışma halihazırda 3 boyutlu olarak modellenmiş olduğundan kolayca üretilebilmiş gibi görünmektedir. Bazı çalışmalarda eskiz aşamasında da plan ve kesit araçsallaştırılabilmıştır. Bunun yanında, öğrencilere verilen örnek çalışmada bulunduğu üzere, grafik anlatı sayfasındaki bazı çerçevelerin kesit ve görünüş niteliği taşıması ve

anlatının bir parçası olması durumu; AB1, AB3, BT1, BT3 kodlu çalışmalarda kendine yer bulmuştur. Mimari temsile ait bir gösterme biçiminin anlatıya hizmet etmesi, başka bir çalışmada detaylı bir şekilde üzerinde durulmayı gerektiren katmanlı bir durumdur. Fakat bu aşamada öğrencilerin bir çerçevede de olsa bunu kullanmaları; zaman, mekan, anlatı üzerine düşüncelerini sağlamıştır denilebilir. Bunların yanında, her öğrencinin 1/200 ölçekli maketi beklenen seviyede yapabildiği ve karakterlerin hareketlerini maket üzerinde zamansal olarak sentaksleyebilmiş olmaları, mimari temsil araçların kullanımına dair bütüncül bir pekiştirme sağlamıştır.

Görselleştirme araçlarından Photoshop, özellikle grafik anlatı sayfalarının düzenlenmesi, atmosferik etkiyi vurgulamak için renk, ışık ayarlarının yapılması, figür ve metin eklenmesi amaçlarla Anlatının Mekanı çalışmasında yer almıştır. Fakat 3 boyutlu modelden elde edilen görsellerin, sayfadaki organizasyonu için kes yapıdır özelliği dışında, çoğu çalışma detaylı bir kullanım gerçekleştirmemiştir. Fakat AB1, AB2, DC1, PC3 kodlu çalışmalar, grafik anlatı sayfasının görsel dilini Photoshop'un farklı araçlarını kullanarak kurabilmişlerdir. Bu çalışmalar aynı zamanda atmosferik bilgi içeren çalışmalardır ve bu aracın kullanımıyla atmosferik etki üretimi arasında doğru orantı olduğu bu noktada ortaya çıkmaktadır. Dolayısıyla Photoshop, fotoğraf aracı gibi görsel temsiliyete odaklanan bir araç olarak çalışmada yer almıştır.

Sketchup ise, çalışma kapsamındaki en önemli araçlardan biri olmuştur. 3 boyutlu modelleme araçları mimari tasarım süreçlerinin önemli araçlarından biri haline gelmiştir ve birinci sınıf mimarlık öğrencilerinin bu araçla erkenden tanışması için Sketchup Anlatının Mekanı çalışmasına dahil edilmiştir. Önceki araçlarda olduğu gibi, basit seviyede kullanım Sketchup'ta da yeterli olduğu gibi, gereklidir de. Zira modelleme araçlarının tasarım süreçlerinde kullanımıyla ilgili en yaygın tartışma olan aracın potansiyellerinin ürünü belirlemesi durumu, bu aşamada istenen bir şey değildir. Bu yüzden, öğrencilerin tasarladıkları mekansal organizasyonu basit ölçekte modelleyip, buradan grafik anlatıları için materyal üretebilecekleri kadar kullanmaları beklenmiş, alt araçlar buna göre belirlenmiştir. Form üretme, doku kaplama, nesne ekleme, ışık ayarları ve kamera ayarları olarak belirlenen bu araçların her biri, hem mekansal atmosferi üretirken, hem de diğer tasarım kararlarını alırken öğrencinin hakim olması gereken unsurlardır.

Buna göre, çoğu çalışma, ışık ayarları dışındaki bütün bu alt parametreleri büyük oranda sağlıyor gibi görünmektedir. Işık ayarlarının es geçilmiş olması, çalışmanın

bütününde bir eksiklik olarak tespit edilen, mekansal atmosferin üzerinde çok durulmamış olmasıyla ilişkilendirilebilir. Öğrencilerin kurdukları anlatıya göre mekanları modelleyebildikleri, bazı çalışmalarda ışık ve gölgeye dair yazınsal üretimler yapmış da olsalar, grafik anlatı sayfalarında bunu temsil etmedikleri tespit edilmiştir.

Bu noktada, öğrencilerin modelleme aracını hangi şekilde kullandıkları önem kazanmaktadır. Modellemenin yalnızca temsil aşamasında mı, yoksa tasarım sürecini etkileyecek kararları alırken mi kullanıldığı sorusu kritiktir. Bu çalışma özelinde, tasarım sürecini etkileyecek bütün parametreler eş zamanlı olduğundan, bunun çok da bir önemi yok gibi görünmektedir. Yani, öğrencinin tasarımında karakterin eylemlerini içeren anlatıyla buna uygun mekanları eş zamanlı organize etmesi gerektiği göz önüne alınırsa; bunun hangi aşamada gerçekleştirildiği önemini yitirmektedir.

Zira buradaki anlatı, mekan ve temsiliyet arasında olması gereken grift ilişki, sonuç üründe kendisini okutabilmektedir. Örneğin, bazı çalışmalarda kuvvetli bir morfolojik ve plastik etki olmasına rağmen, hem eylem akışıyla, hem grafik anlatıyla doğrusal bir ilişki kurulamamaktadır. Bu da o çalışmanın hali hazırda “Anlatının Mekanı” düsturunu benimsemeden yalnızca fizikselliğe odaklandığını açık etmektedir. Örneğin AB3 ve HT3 kodlu çalışmalar buna iyi birer örnektir. İki çalışmada da mimari ve hacimsel ilginç öğeler bulunmasına rağmen, anlatıdan bağımsız geliştikleri bağıntı ilişkilerinden ortaya çıkmaktadır. Buradaki fizikselliğin niteliği, 3 boyutlu modelleme aracının potansiyellerinden ziyade, öğrencinin konuya yaklaşımının bir sonucudur. Geleneksel tasarım sürecinde bu ayırım doğrudan yapılamazken, bu çalışmanın merkezine beden, eylem, süre gibi alt parametrelerin alınmasından dolayı durumun okunabilir olması kolaylaşmaktadır.

Araçların kullanımıyla ilgili bütüncül bir değerlendirme yapıldığında, mimarlık birinci sınıf öğrencilerinin bütün bu araçlarla tanışması ve bunları tasarımlarını oluştururken büyük oranda kullanmış olmaları oldukça önemli bir çıktıdır. Bütüncül değerlendirme tablosundaki araç tablolarının yoğunlukla dolu olmasından hareketle, tezin önemli bir ayağını oluşturan farklı araçların kullanımı konusunun amacını yerine getirebildiği söylenebilir.

4.4.3. Mekan ve anlatı araçları arasındaki bağıntıların değerlendirilmesi

Anlatının Mekanı çalışmasının mantığı daha önce de bahsedildiği gibi en temelde mekan ve anlatı ilişkisi üzerine kurulmuştur. Mimari ürün; yani mekanın üretiminde, anlatıyı ve anlatının araçlarını kullanmak başat amaç olarak belirlenmiştir. Bu anlamda, formulize edilen uygulama neticesinde elde edilen 15 çalışma değerlendirilirken, en fazla bu ikili ilişkinin üzerinde durulmuştur. Mekan ve anlatıya ait araçlar belirlendikten sonra, bu araçlar arasında bir ilişki ağı örülmüş ve her bir çalışma üretilen bu bağıntı tablosuna göre çözümlenmiştir. Belirlenen bu 9 farklı bağıntı türünün varlığı ve yokluğu üzerinden, çalışmanın ne derece amacına ulaştığı bütüncül değerlendirme tablosunda görselleştirilmiştir.

Buradaki önemli bir ayırım; mekan araçları olarak belirlenen (mekansal organizasyon haricindeki) *bağlam*, *atmosfer*, *morfoloji*, *program* ve *büyüklik* beşlisinin; yazınsal anlatıdaki başlıklarla aynı olmakla beraber, buradaki yorumlanmalarının farklı olduğudur. Yazınsal anlatı çözümlemesi aşamasında metinle temsil edilen mekanlar bu kategorilere rakamsal olarak dağıtılmıştır. Fakat bu aşamada, bu kategorik içeriklerin grafik anlatıdaki doğrusal karşılıkları aranmayacaktır. Örneğin, bir çalışmada yazınsal olarak üretilmiş atmosfere ya da büyüklüğe ait betimlemeler, grafik anlatı sayfasında doğrudan karşılık bulmayabilir. Bu aşamada araştırılan şey, bu 5 kategorinin birer kavram olarak anlatı araçlarıyla ilişkisi olacaktır.

İlk bağıntı mimariye ait *bağlam* ile anlatıya ait *anlatı teması* başlıklarında aranmıştır. Buna göre, öğrencilerin verilen senaryo altlığındaki temaya ve koşullara yönelik bir mekansal müdahale geliştirmeleri beklenmiştir. Bu anlamda HT3 kodlu çalışma dışındaki tüm ürünlerde bağıntıya rastlanmıştır. Fakat geliştirilen fikirler çoğunlukla mevcut binanın yeniden kullanımı, meydana gelen ağaca yönelik bir müdahale ya da senaryo altlığındaki jenerik koşula üretilen yanıtlarla sınırlı kalmıştır. Örneğin BTF2050 senaryo altlığında önerilen 4*4*4 lük hacim üretebilen 3d yazıcı fikri, 3 çalışmada da 4*4'lük 2 boyutlu yüzeylerle mekan üretme olarak yorumlanmış ve başta öngörülen zenginlik elde edilememiştir. Bunun yanında, Holytree senaryosundaki kutsal ağaç metaforu, HT1 çalışmasında ağacın izlenebildiği çeşitli kotlardaki teraslara olanak sağlamışken, HT2'de ağacı saran cam fanus olarak basit bir öneriye indirgenmiş; HT3 kodlu çalışmada ise ağaç hiç bir rol üstlenmemiştir. Diğer senaryolarda da verilen altlıklar noktasal olarak mekanları belirlemiş fakat hem anlatıda hem de mekansal

organizasyonun bütününde önemli bir rol üstlenememişlerdir. Fakat yine de, bağlam tartışmasının hem yazınsal anlatıda hem de grafik anlatıda mutlaka bir karşılık bulmuş olması, öğrencilerin zihninde mimari üretimin önemli bir parametresi olarak yer tutacağı öngörüsünü yaptırabilmektedir.

Diğer bir bağıntı türü olan *atmosfer ve anlatı teması* arasındaki ilişki de, 15 çalışmanın 7'sinde karşılık bulmuş gibi görünmektedir. Bu bağıntının varlığı, farklı şekillerde ortaya çıkmıştır. DC1 ve AB1 kodlu çalışmalarda, bu bağıntı grafik anlatı sayfasında temaya göre geliştirilen görsel dil olarak kendini göstermiştir. Örneğin DC1 kodlu çalışmada tema karamsardır ve grafik anlatı sayfasının atmosferi de giderek kararın ve soluklaşan bir hal almaktadır. AB1 kodlu çalışmada ise, anlatıya uygun bir şekilde kurulan mekanlar soğuk renklerden oluşmakta ve grafik anlatı sayfasının renk bütünlüğü de buna göre şekillenmektedir. HT1, PC1 ve PC3 kodlu çalışmalarda ise, bu bağıntı farklı bir şekilde, mekansal parçaların dili ve atmosferik etkisinin temayla ilişkisi üzerinden kendini göstermektedir. Bu mekan parçalarının niteliği, doğrudan anlatı temasının bir sonucu olarak üretilmiş gibi görünmektedir. Örneğin, HT1 kodlu çalışmada, senaryonun gereği olarak ruhsuz ve soğuk bir atmosfer kurulmuştur ve bu da mekanların dilinde, beyaz ve mavi renklerin kullanımıyla kendini göstermiştir. Bu nitelik, yazınsal anlatı kısmında da vurgulandığından bu kararın bilinçli olarak alındığı kendini belli etmektedir. PC1 ve PC3 kodlu çalışmalarda ise, temaya bağlı olarak alınan kararlar dolaylı olarak bir atmosfer üretebilmiş ve bu da grafik anlatı sayfasında okunur durumdadır. PC1 çalışmasındaki hayvanların izole yaşamı için inşa edilmiş cam fanus ve PC3'teki hayvanları birbirinden ayırmak için örülen duvarların çeperlerindeki saçaklı yürüme yolları, temanın mekansal sonuçları olarak kabul edilmiştir. Fakat burada ideal olanın; yazınsal olarak temsil edilen atmosfer kararlarının grafik anlatıda da kendini göstermesi ve bağıntının bu şekilde oluşması olduğu açıktır. Öğrencinin her iki araç ve ortamda da üretmeye çalıştığı atmosferik bir karar, bu çalışmanın en çok amaçladığı şeylerdendir.

Diğer bir bağıntı türü, *atmosfer ve bakış açısı* arasında araştırılmıştır. Bu da, bir önceki bağıntı gibi en önemli bağıntı türlerinden biridir. Zira, 2 boyutlu görselle temsil edilecek mekanın, istenen en iyi etkiyi vermesi için hangi açıdan ve nasıl aktarılması gerektiği oldukça kritik bir karardır. Tasarlanmış bir mekan için bu karar elzemken; henüz tasarım aşamasında olan bir mekan tahayyülünün hangi bakış açısından eskizleneceği, nasıl bir perspektifle üretileceği de, doğrudan o mekanın niteliğini etkileyecek bir durumdur ve üzerinde durulması gerekir. Bu yüzden, anlatı altlığında her bir

eylem/mezan ikiliđi iin bakıř aısının ne olacađı kararının đrenci tarafından verilmesi beklenmiřtir. Tablolar incelendiđinde, bütn đrencilerin bu tabloları doldurduđu fakat grafik anlatı sayfasıyla karřılařtırıldıđında bir kısmının bilinli retilmediđi farkedilmiřtir. rneđin BT2 kodlu alıřmada her bir erevenin bakıř aısı tabloya “geniř,yatay”, “st,geniř” vs. gibi kararlarla iřlenmiřse de, grafik anlatı sayfasında bunun karřılıđı bulunamıřtır. Bařka alıřmalarda da benzer durumlarla karřılařılmıřtır. Bu durum, mezan ya da atmosferin inřasında biraz daha detaylı alıřma gerektiđini aık etmektedir. nceden de bahsedildiđi gibi, nden eskiz egzersizlerinin yapılarak model retilmeden atmosferin tanımlanmaya alıřması bu anlamda faydalı olabilir gibi grnmektedir.

Yine de 15 alıřmanın 8’inde atmosfer ve bakıř aısı arasında bađıntı sađlanabilmiřtir. nceki duruma benzer olarak, aranan řey yazınsal anlatıdaki atmosfer betimlemelerinin grafik anlatıdaki karřılıđı deđil; retilen mezan perspektiflerinin bir atmosferik etki amacıyla ve bilinciyle retilmiř olmasıdır. Bu anlamda AB1 ve DC1 alıřmalarının hemen her erevesi bu niyetle oluřturulmuř gibi grnmektedir. Mezan/eylem ve bakıř aısı iliřkisi dođru sistematiye edilmiř ve grafik anlatı sayfaları incelendiđinde bu farkındalık kendini gsterebilmiřtir. Diđer alıřmalarda ise, bir ya da birkaç erevende bu bađıntının bulunması yeterli olmuřtur.

Atmosfer ve bakıř aısı bađıntısı, zerinde daha fazla durulması gerken bir iliřki trdr. đrencinin imgeyle dřnme becerisinin artması adına, n alıřmalar ve eskiz egzersizleriyle pekiřtirilmeli ve ekirdekdeki mezan paralarının en iyi temsiline elde edilmesi iin uđrařılmalı gibi grnmektedir.

Bir diđer bađıntı olan, *morfoloji* ve *bakıř aısı* bađıntısı ise tasarlanmış mezanların fiziksel niteliklerinin temsiliyet becerisini arařtırmaktadır. Bu bađıntı 15 alıřmanın 9 tanesinde alıřıyor gibi grnmektedir. Grafik anlatı sayfası eksik ya da zensiz olan alıřmalarda zaten olmamakla birlikte, diđerlerinde de farklı řekillerde karřımıza ıkmaktadır. Daha ok fotografik becerinin n planda olduđu, erevenin ierdiđi unsurların organizasyonunu tartıřan bu bađıntı, ođu alıřmada, erevenin ierdiđi fiziksel bilginin dođru kadrajlanmasıyla var kabul edilmiřtir. DC1, BT1, AB1, AB2 ve DC1 kodlu alıřmalarda kamera yerleřtirilirken; stte ya da altta, yatay ya da dikey, geniř ya da dar olması gibi kararların, o erevdeki fiziksellekle dođrudan iliřkili olarak verilmesi; bađıntının varlıđını kanıtlamaktadır. PC3 kodlu alıřmada ise, bir erevde

duvardaki bir boşluğun arkasından mekana bakılıyor olması, doğrudan o fizikselliğin bir sonucu olduğundan bağıntıyı üretmiştir.

Bu bağıntının bir önceki -atmosfer ve bakış açısı- bağıntısından farkı, mekansal etki ya da atmosferden ziyade, o mekanın doğrudan fiziksel nitelikleriyle bakış açısının ilişkisini arıyor olmasıdır. Bu anlamda bazı çalışmalarda bir önceki mevcutken, bu bağıntı olmayabilir, ya da tam tersi durumlar da mevcuttur. Örneğin, PC2 kodlu çalışmanın grafik anlatı sayfasındaki bütün görseller izometrik perspektif olarak üretildiğinden, bu çalışmada mekansal atmosferi okumak mümkün değildir fakat çerçevelerin içerdiği mekanlar doğru kadrajlanıp, kompozisyon doğru örgütlendiğinden dolayı, morfoloji ve bakış açısı bağıntısı var kabul edilmiştir. Aynı şekilde, HT3 kodlu çalışmada da, mekanlar morfolojik olarak ilginç nitelikler taşıırken atmosferik etki uyandıramadıklarından dolayı, bazı çerçevelerde bu bağıntıyı üretebilmiş fakat atmosfer bakış açısı bağıntısını sağlayamamıştır.

Önceki bağıntı türünde bahsedilen; tasarımcının bu bağıntıyı yalnızca sonuç üründen ürettiği görsellerle sağlaması değil, tasarım süreci boyunca yaptığı eskizlerde de atmosfer ve bakış açısı arasındaki ilişkiyi sorgulaması gerekliliği; atmosfer ve morfoloji bağıntısını da doğal bir sonuç olarak doğuracak gibidir. Öğrencinin bir mekanın nasıl algılanacağına dair taslak denerken, o mekanın fizikselliğine dair kararlar da almak zorunda kalması, morfoloji ve bakış açısı ilişkisinin pekişmesine de katkı koyacaktır.

Morfoloji ve eylem diyagramı bağıntısı, öğrencinin soyutlama ve soyut düşünme beceresini araştıran bir bağıntı türüdür. Daha önce de bahsedildiği gibi, Bernard Tschumi'nin Manhattan Transcripts'inde denediği yöntem üzerinden geliştirilen bu bağıntı; çok karmaşıklaşmadan, bir eylemin soyutlanarak şematik bir temsile indirgenmesi ve bunun eylemin gerçekleştiği mekanla ilişki kurup kurmadığını araştırır. 15 çalışmanın 9'unda kendini gösteren bu bağıntı çoğunlukla biçimsel ve çok basit şematik benzerliklerle kendini göstermiştir. Birkaç çalışmada, merdivenden inme ya da çıkma eylemi, diyagramda basit bir merdiven olarak temsil edilmiş ve bu bile en basit haliyle doğru bir soyutlama olduğundan ilişkili olarak kabul edilmiştir. Bunun yanında, PC1, HT1, HT2 kodlu çalışmalarda olduğu gibi, beden o andaki hareketi tasarlanmış mekanın küçük bir plan ya da kesit şemasında temsil edildiği için, doğru bir soyutlama olarak okunmuştur.

Zaten, bu bağıntının olduğu ve olmadığı çalışmaların eylem diyagramları karşılaştırıldığında, öğrencinin tasarım yaparkenki zihinsel süreci kendini açık

etmektedir. Bazı çalışmalarda diyagram; mekan, eylem ve karakterden tamamen bağımsız küçük süslemeler gibi görünürken; diğerlerinde hem grafik dil hem de çalışmayla bütünleşebilmeleri açısından doğru şekilde kullanılmış gibi görünmektedir.

Anlatının mekanı üretmesi, en temelde kronolojik eylemler silsilesinin fiziksel mekanı örgütlemesi olarak özetlenebilir. Bu anlamda her bir eyleme atanan soyut bir grafik, o eylemin fiziksel temsilinin ilk arayüzü olduğundan oldukça önemlidir. Mekan, beden, hareket arasındaki karmaşık ilişkinin sorgulanmasını sağlayarak tasarım sürecine büyük katkı sağlamaktadır. Anlatının Mekanı kapsamında, bu bağıntının var olduğu çalışmalarda diğer üretimlerin de beklenen seviyede olması bunu kanıtlar gibi görünmektedir.

Program, mimari ve mekansal bilginin önemli bir aracıdır ve *eylem diyagramıyla* bağıntısı çalışma kapsamındaki diğer bir bağıntı türüdür. Bu bağıntıya 15 çalışmanın 11'inde rastlanmıştır. Çoğu çalışma, yazınsal anlatı kısmında belirlediği eylem çeşitliliğini, eylem diyagramında da temsil etmiş ve anlatıyla mekan arasındaki ilişkinin doğrusallığını sağlayabilmiştir. Bağıntının rastlanmadığı çalışmalarda, yazınsal anlatı kısmındaki program çeşitliliği gereğinden fazla, anlatıyla ilişkisiz ve mekansal bütünlüğü zedeleyen şekilde oluşmuştur. Eylem diyagramı ve yazınsal anlatı kısmındaki ilişkisizlik, bu bağıntının var kabul edilmesini engelleyen temel sebep olmuştur.

Eylem diyagramıyla bağıntısı araştırılan bir diğer başlık da *büyükliktir*. Bu ilişki, aslında çalışmanın başında çok önemsenen fakat yalnızca 2 çalışmada varlığı tespit edilebildiği için potansiyelinin altında kalan bir bağıntı türü olmuştur. Özellikle zaman bağlamında, bir mekanda gerçekleştirilen eylem ve hareket süresinin o mekânın büyüklüğüne etki edip etmeyeceğinin sorgulanması bu bağıntının amacıdır. Eylem diyagramı zamansal bir altlık olarak kurgulanmıştır ve gerçekleşen eylemin süresiyle diyagramda kapladığı alan arasında doğrusal bir ilişki olması önemlidir. Bu anlamda sadece HT1 kodlu çalışma bir eylem gerçekleşirken o eylemin gerçekleştiği süreyi ve o çerçevenin içerdiği mekansal bilginin çokluğunu birbirine bağlamış ve bu bağıntıyı sağlayabilmiştir. Eylemin zamansallığının yanında, kollektif olup olmaması da mekânın büyüklüğünü etkileyecek bir parametredir. Çok sayıda karakterin aynı anda aynı ortamda gerçekleştireceği eylem, o ortamın hacmini belirleyebilir. Yalnızca DC2 kodlu çalışma, bu ilişkiyi sorgulamış ve parti yapılan mekânın büyüklüğünü hem eylem diyagramında hem de grafik anlatı sayfasında büyük olarak temsil etmiştir. Bu da bu bağıntının varlığını üreten 2. örnek olmuştur.

Aslında öğrencilere verilen örnek çalışmada bu bağıntının üzerinde durulmuş ve sorgulamaları istenmiştir. Örnek çalışmadaki karakterin bir süre yürüdüğü platformun uzun olarak tasarlanması ve bu eylemin diyagramda daha geniş bir alan kaplayacak şekilde soyutlanmasının amacı budur. Aynı zamanda grafik anlatı sayfasında bu eylemin temsil edildiği çerçevenin de daha çok alan kaplayan uzun bir çerçeve olarak kurgulanması, bağıntıyı pekiştirebilmek amacını gütmektedir fakat öğrencilerin bu konuyu kavrayamadıkları ve tasarımlarını yaparken üzerinde durdukları bir konu olmadığı açıktır. İleriki süreçlerde bu bağıntının daha verimli olabilmesi için ne yapılması gerektiği sorgulanmalıdır.

Büyüklik parametresinin eylem diyagramıyla olan ilişkisinin yanında, grafik anlatı sayfasındaki temsiliyeti de oldukça önemlidir. Bu anlamda, *çerçevelemenin büyüklükle ilişkisi* sekizinci bağıntı olarak belirlenmiştir. Bu bağıntı, mekansal büyüklüğün grafik anlatı sayfasının tasarımında bir parametre olarak varlığını sorgulamaktadır. Çerçevelemeden kasıt -bakış açısından farklı olarak- bütün bir sayfadaki çerçevelerin hem kendisi hem de diğer çerçevelerle ilişkisidir. Bu anlamda, tasarımcı bir eylemin gerçekleştiği mekanı sayfaya yerleştirirken, o mekanın büyüklüğüyle çerçevenin kendi büyüklüğü ve sayfa içindeki yerini ilişkilendirebildiyse bağıntı var kabul edilmiştir. Bu anlamda 7 çalışmada bu bağıntıya rastlanabilmiştir. Grafik anlatı sayfası olmayan ya da gelişigüzel üretilmiş çalışmalarda zaten yokken, bazılarında ters ilişkilerden dolayı bağıntı yok sayılmıştır. Örneğin, HT1 kodlu çalışma bütün bağıntıları sağlayabilmişken; grafik anlatı sayfasının organizasyonunda mekansal büyüklükler anlatının akışını zedelemektedir. Küçük bir çerçevede çok fazla mekansal bilgi vermeye çalışıp hemen yanındaki büyük çerçevenin bir detay görseli olması, büyüklüklerin temsiliyetinde bir algı bozulması yaratmaktadır. Çerçeve organizasyonun düzensizliği ve sırasının karmaşıklığı da bu bağıntıyı zayıflatan diğer bir unsur olmuştur. AB1, DC1 ve PC1 kodlu çalışmalarda bu bağıntıyı en doğru kurabilmiş olanlardır. Çerçeve büyüklükleri ve organizasyonlarıyla içerdikleri mekansal ölçek bilgisi doğru ilişkilendirilebilmiştir.

Çerçeveleme, grafik anlatı formunun en önemli araçlarından biridir. Eylemlerin gerçekleştiği mekanla ilişkisini doğru ve takip edilebilir bir sayfa düzeniyle aktarabilmek oldukça mesai isteyen bir iştir. Çalışmaların neredeyse yarısının bunu belirli oranda becerebilmiş olması, sürecin en önemli çıktılarında biri olarak kabul edilebilir. Bu anlamda, öğrencilere dönem içinde yaptırılan grafik roman okumaları ve bunlardan üretilen sunumların, dolaylı olarak bu bağıntıya katkı yaptığı tespiti yapılabilir.

Çalışmalarda varlığı sorgulanan son bağıntı ise *mekansal organizasyon ve referans sistemi* bağıntısı olmuştur. Bu bağıntı diğerlerinden ayrı bir yerde duruyor gibi görünse de, aslında bütün süreci tamamlayan, öğrencinin tasarlığı ürününün bütününe hakimiyetinin ölçüldüğü bir bağıntıdır. Grafik anlatı sayfasındaki çerçeveler kronolojik olarak okunduğunda, mekana dair bilgisi olmayan birisinin zihninde, sadece imge dizisinden bir mekansal artikülasyon oluşturabilme becerisi oldukça zordur ve referans sistemi bu amaç için kurgulanmıştır. İki çerçeve arasında ortak olarak bulunan mekansal unsurlar, okuyucunun kendisini oryante etmesini sağlar ve zihninde mekanları biriktirerek hacimler oluşturur. Bu durumun bir parametre olarak mekan tasarım sürecinde yer alması, tasarımcının ürettiği mekanları kendi zihninde 3 boyutlu olarak haritalamasını ve daha güçlü olarak imgelemesini sağlar.

15 adet çalışmanın 5 tanesinde, bu ilişkisellik kurgulanabilmiş gibi görünmektedir. Öğrenci, referans sistemini doğru öğretilmiş ölçüde, mekansal organizasyonu da onunla bağıntılı olarak kurgulayacağı için, doğru çalışan bir sistem bu bağıntının varlığını kanıtlar niteliktedir. Anlatı atlığındaki tabloda, referans sistemi başlığına yazılan mekansal unsurlar o çerçevede mevcutsa ve kameranın yer değiştiği durumda gerçekten ortak bir unsur olarak çalışıyorsa, bu bağıntı mevcut kabul edilmiştir. Bu çalışmalarda, grafik anlatı sayfasına tasarımdan habersiz olarak göz gezdirildiğinde, üretilen mekansal organizasyon belli ölçüde zihinde canlanabilmektedir. Bu da, tasarımcının kendini bir karakter/kullanıcı olarak o mekanlarda hayal ederek tasarım yaptığını ve tasarladığı mekanla arasında yabancılaşma olmayan, direkt bir ilişki kurabildiğini bize göstermektedir.

Fakat yine de, bu bağıntıyı üretmek zordur ve yalnızca 5 çalışmada karşılaşılabileceği üzerinde durulması gereken bir konudur. FFN'den bir önceki uygulama olan "Yerin Anlatısı" uygulamasında, halihazırdaki bir fiziksel mekan üzerinden bu sistemin egzersizi yapılmıştır. Fakat daha da olgunlaşabilmesi için referans sisteminin üzerinde daha fazla durulmalıdır.

Bütüne bakıldığında, belirlenen 9 adet bağıntı 15 farklı çalışmada araştırılmış ve bu bağıntılardan 72 tanesinin sağlanabildiği, 63 tanesinin ise çalışmadığı görülmüştür. Bu durum, kurgulanan Anlatının Mekanı uygulamasının belli bir oranda amacını yerine getirebildiğini gösterir gibiyse de, değerlendirme sürecinin sonunda elde edilen veriler ve bulguların, çalışmayı çok daha verimli bir seviyeye çıkarabileceği keşfedilmiştir. Zira değerlendirme sürecinde üretilen tablolar ve parametreler çıkan bu 15 ürün üzerinden

geliştirilmiştir ve sürecin en başında rafine bir veri olarak elde bulunmadıklarından çalışmaya dahil edilememişlerdir.

Bir sonraki aşama, hem bu tablolardaki parametrelerin hem de değerlendirme sürecinde elde edilen bulguların Anlatının Mekanı çalışmasının mekaniğine zerk edilerek daha verimli hale getirilmesine çalışmak olmalıdır. Anlatının Mekanı uygulaması ve sonuç ürünlerinden elde edilen tüm bu veriler; kurgulanan bu mimari tasarım yönteminin nasıl geliştirilebileceğine dair bir çok ipucu elde edilmesini sağlamıştır.



5. SONUÇLAR

Mimarlık, modernleşme hareketleriyle birlikte kurumsallaşan ve sınırları tanımlı bir şekilde çizilmiş bir bilgi alanıyken; postmodern dönemden itibaren çözülmeye başlamış ve diğer bir çok disiplinle yeni tür ilişkiler geliştirmeye başlamıştır. Mimarlık bilgisi; tasarımsal, tarihsel, sosyolojik, psikolojik, teknik vs gibi alt bileşenleri aracılığıyla girdiği, farklı bilgi alanlarıyla etkileşimler ve sızmalar sayesinde genişlemeye bugün de devam etmektedir. İçinde yaşanan bilgi ve iletişim çağında kaçınılmaz olan bu durum, mesleği farklı şekillerde icra eden tüm mimarların farkında olarak beslenmesi gereken bir noktaya işaret ediyor gibi görünmektedir.

Son yıllarda yapılan akademik çalışmalar üzerinden bir çerçeve çizildiğinde de bu durum okunabilmektedir. Mimarlık anabilim dalında olup farklı kesişimler üretmek amacı güden bilimsel araştırmaların sayısı giderek artmaktadır (Turna & Bolat, 2015). Bu çalışma da, anlatı ve mimarlık ilişkisini farklı boyutlarıyla ele alarak yeni bir bilgi aralığı tanımlamaya çalışmıştır. Tanımlanan bu bilginin işlevselleştirilip bir tasarım yaklaşımına evriltilmesi de, mimarlık eğitimindeki tasarım düşüncesine katkı koyma çabası anlamında önemlidir.

Türkiye'deki mimarlık eğitimi bütün alternatif girişim ve çabalara rağmen, konvansiyonel tasarım yaklaşımlarının belirlediği bir ortam olarak karşımıza çıkar. Her yıl binlerce öğrencinin mezun olduğu düşünüldüğünde, eğitim kapsamında ne kadar farklı vizyon ve bakış açısı olursa o kadar zengin bir mimarlık düşüncesi ve üretimi olacağı kesin gibidir. Benzer nitelikteki çoğunlukta, farklılıkları içeren çoğulluğun tercih edilmesi, bütün konularda olduğu gibi mimarlık eğitimi için de geçerlidir. Bu anlamda disipline katkı koyacak doktora araştırmalarının, anaakım/populist araştırma alanları, tema ve söylemleri dışında yeni nişler üretecek bakış açıları geliştirmeleri daha faydalı olacaktır. Bu çalışmanın amaçlarından biri olan bu tavır, mimarlık düşüncesine alternatif geliştirme çabası olarak kendini göstermiştir.

Bilgi ve iletişim çağının diğer bir sonucu olan enformasyon çokluğu, günümüz modern yaşamının önemli bileşenlerindedir. Bilginin dijitalleşmesi her anlamda üretimi de artırmış ve gündelik hayat geniş bir yazılı, görsel ve işitsel veri bombardımanıya dolup taşmıştır. Bu veriler sanatsal üretim olarak da karşılık bulmakta; edebi eserler, sinema filmleri, diziler, bilgisayar oyunları, kısa filmler, animasyonlar gibi bir çok anlatı formunu gündelik hayatın içine akıtmaktadır. Hemen herkesin maruz kaldığı bu gerçeklik,

mimarlar için de “temsili mekan” tartışması üzerinden farkedilmesi gereken bir durumdur. Her mimar, temel bir alışkanlık geliştirmeli ve temas ettiği anlatı ürününün mekansal bileşeni üzerine kafa yormalıdır. Bunun tam tersi olarak da, gündelik hayatın zaman bağlamında akarken içinde bulunulan ortamın “yaşanan mekan” olması; gerçek hayatın bir anlatı olarak okunabilmesini mümkün kılmaktadır. Çalışma, anlatı ve mekan arasındaki bu diyalektiğin her bir mimar için oldukça zihin açıcı ve aktif göz/beden üretme potansiyeli taşıyan bir farkındalık olduğu kabülünden hareket etmiştir. Önerilen mekansal düşünme yaklaşımı yalnızca mekan tasarlamak için kullanılacak bir altlığı değil, aynı zamanda hayatı zaman/mekan katmanlarında anlamlandırarak ölçekte geniş bir alanı işaret etmektedir.

Kurgulanan yaklaşımın öğrencilere uygulanma sürecinde farkedilen en önemli noktalardan birisi, öğrencilerin sürecin tamamına aktif olarak katılmaları olmuştur. Her biri daha önce karşılaştıkları fakat farklı bir açıdan izledikleri anlatıları bir mimar gözüyle algılamaya başlamışlardır. Örneğin, bilgisayar oyunlarına meraklı bir öğrencinin dersin son haftalarında oyunlardaki mekan tasarımlarını fark etmeye başladığını belirtmesi, doğrudan bu alışkanlığının mesleki bir faydaya dönüşmesi olarak okunabilir. Ya da iyi bir sinema izleyicisi olan bir öğrencinin artık filmlerdeki mekansal bilgiyi ayırt edebiliyor olması dersin bu anlamda faydalı olduğunu ortaya koymaktadır. Aynı şey bir edebi eser ya da grafik roman okunması için de geçerlidir. Bu anlamda, kurgulanan yaklaşımın bir mekansal düşünme pratiği öneriyor olması, yalnızca mekan tasarlama anlamında değil, temsili mekanı anlama açısından da fayda sağladığını ortaya koymaktadır.

Birinci sınıf öğrencilerine yönelik geliştirilen bu çalışma, ilerleyen dönemlerde 2 ya da 3. sınıf öğrencilerine tanımlı bir tasarım problemiyle uygulanacaktır. Bu aşamada, hem araçların sürece dahilîyetinin ölçülmesi, hem yaratıcı fikirlerin önünün açılıp çok sayıda veri elde edilebilmesi için 1. sınıf düzeyinde uygulanmış ve kurguyu mimari proje tasarlatmaya göre biçimlendirecek veriler elde edilmiştir. Örneğin, değerlendirme aşamasında ortaya çıkan yazınsal anlatının atmosfer, bağlam, program, morfoloji ve büyüklük bileşenleri oldukça önemli bir çıktıdır. Sonraki aşamada, problemin verilîşi bu yönde üretim olacak şekilde kurgulanacak ve yazınsal olarak tasvir edilen mekansal bilgiler grafik anlatı da karşılık bulacak şekilde çalışmalar yapılacaktır. Örneğin, anlatı içeriğinde atmosfer, morfoloji ve programa ait veriler barındıran bir cümle, öncelikle eskizlerle görsel üretime dönüştürülmeye çalışılacaktır. Bu uygulama, tasarımın

bütünüyle ilişkili fakat bağımsız mekan parçaları üretmenin önünü açacaktır. Üst sınıf öğrencilerinin araçlara hakimiyeti bu süreci kolaylaştıracaktır.

Bu anlamda, yaklaşımın daha verimli çalışabilmesi için “Yerin Anlatısı” ve “Anlatının Mekanı” uygulamaları, dönemin son 5 haftasında değil, bütün döneme yayılacak şekilde uygulanmalıdır. Hangi aracın hangi aşamada sürece dahil edileceği keşfedilmiş olduğundan bu mümkün gözükmektedir. Bu durum, şu aşamada yalnızca 1 hafta gerçekleştirilebilen projelerin kritik edilmesini de zamansal anlamda özgürleştirecek ve stüdyo ortamında daha zengin tartışmalar ortaya çıkarılacaktır.

Yerin Anlatısı ve Anlatının Mekanı arasındaki ilişki de daha organik hale getirilmelidir. Örneğin, verilen problem alanında öncelikle mevcut durum üzerinden anlatı geliştirilip görselleştirilecek, devamında aynı ortamda Anlatının Mekanı aracılığıyla mekansal müdahale geliştirilecektir. Dijital araçlar da sürece daha fazla dahil edilmeye çalışılmalıdır.

Araçların değişmesi de hem üretim sürecini hem de sonuç ürünleri değiştirebilir nitelikte olacaktır. Bu çalışma kapsamında anlatı aracı olarak yalnızca yazınsal anlatı ve grafik anlatı kullanılmıştır. İlerleyen çalışmalarda kısa film üretimi, stop motion animasyon üretimi ve sanal gerçeklik uygulamaları da sürece dahil edilirse, hem mekansal üretimin potansiyeli hem de temsiliyet anlamında çok zengin içerikler elde edilebilecektir.

Zaman, kendi ritminde akarken onu farkedebilmek zordur. An’da yaşayan insan, geçmiş ve geleceği ancak zihninde üreterek gerçekliğe dahil edebilir. Alternatif bir gerçeklik inşa eden anlatı ise, zamanı da mekanı da özgürce eğip bükebilir. Gerçek hayatta mekanı yeniden üretme işiyle uğraşan mimar ise, anlatının özgür evrenini araçsallaştırdığında bu büyük potansiyeli açığa çıkarabilecektir. Bu çalışma özelinde kurulan sınırlı çerçeve ve önerilen yaklaşım ise bunun yalnızca başlangıç seviyesindeki ihtimallerini araştırmıştır. Bu iki disiplinin ilişkisi daha da derinleştikçe ve araçların sayısı arttıkça, iki alanı da besleyecek çok sayıda çalışma yapılabilir gibi görünmektedir.

KAYNAKÇA

- Akin, O., & Moustapha, H. (2004). Strategic use of representation in architectural massing. *Design Studies*, 25(1), 31-50.
- Aksoy, A. (2006). *Seslendirme Sanatı*. Ankara: Kardanadam Yayıncılık.
- Altunoğlu, Ö. S. (2016). Türkiye'de Bilimkurgu Çizgiromanının Geleceği. *Sanat Yazıları*, 177-193.
- Arcan, E. F., & Evcı, F. (1999). *Mimari tasarıma yaklaşım: bina bilgisi çalışmaları*. Tasarım Yayın Grubu.
- Archea, J. (1987). Puzzle Making: What Architects Do When No One is Looking. Y. Kalay içinde, *Computability of Design* (s. 37-52). New York: John Wiley & Sons.
- Archer, B. (1969). The Structure of the Design Process. G. Broadbent, & A. Words içinde, *Design Methods in Architecture* (s. 76-102). London: Lund Humphries.
- Aroztegui, C. (2013). Life stories, storyboards, and animatics in architectural education. *Arquiteturarevista*, 9(2), 135-142.
- Atılğan, D. (2006). *Gelişen Tasarım Araç Ve Teknolojilerinin Mimari Tasarım Ürünleri Üzerindeki Etkileri*. İzmir: Dokuz Eylül Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü.
- Aydınlı, S. (2014). Paralaks Oda: "Öğrenmeyi Öğrenme" Ortamı Olarak Stüdyo. S. Aydınlı, & B. Kürtüncü içinde, *Paralaks Oda*. İstanbul: YEM Yayınları.
- Ayırın, N. (1995). Mimari tasarım stüdyoları üzerine bazı notlar. *Yapı*(160), 54-60.
- Baltanas, J., Trans, & Clarke, M. (2005). *Walking Through Le Corbusier: A Tour of his Masterworks*. Holborn, U.K.: Thames & Hudson.
- Barthes, R. (2005). *Anlatıların Yapısal Çözümlemesine Giriş*. İstanbul: YKY.
- Bayazıt, N. (2004). *Tasarılama Kuramları ve Metotları*. Birsen Yayınevi.
- Benjamin, W. (1995). *Pasajlar*. DABAA.
- Bermudez, J. (1995). Designing architectural experiences: Using computers to construct temporal 3d narratives. *ACADIA*, 139-149.
- Beşışık, G. (2013). *Sinemada ve Mimarlıkta Mekan Kurgusu ve Kavrayışı, YL Tezi*. İzmir: Dokuz Eylül Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü.
- Brandt, S. (2009). Narrative Design: Meaningful Places for People-A study on the Relevance of Narrative in Spatial Design Education. *International Association of Societies of Design Research*. Seoul: IASDR.

- Brown , J. B. (2007). *Words and pictures along the line between architecture and comics*, YL Tezi . University of Sheffield.
- Bucciarelli, L., Goldschmidt, G., & Schön, D. (1987). Generic design process in architecture and engineering. *Conference on Planning and Design in Architecture* (s. 59). New York: The American Society of Mechanical Engineers.
- Buchholz, S., & Jahn, M. (2005). Space in Narrative. D. Herman, M. Jahn, & M. L. Ryan içinde, *Routledge Encyclopedia of Narrative Theory* (s. 551–555). London: Routledge.
- Canemaker, J. (1987). *Winsor McCay: His Life and Art*. New York: Abbeville.
- Cardoso, T. A. (2016). *A dream born in the metropolis: considerations about the modern city in Little Nemo in Slumberland*. haziran 17, 2019 tarihinde <http://www.nomads.usp.br/virus/virus12/?sec=4&item=1&lang=en> adresinden alındı
- Carriere, J. C. (1995). *Sinemanın Gizli Dili*. İstanbul: Der Yayınevi.
- Coates, N. (2012). *Narrative Architecture*. John Wiley & Sons.
- Colomina, B. (1992). The Split Wall: domestic voyeurism. *Sexuality & Space*. içinde New York: Princeton Architectural Press.
- Colomina, B. (2011). *Mahremiyet ve Kamusallık*. İstanbul: Metis Yayıncılık.
- Creswell, J. W. (2012). *Educational Research: Planning, Conducting, and Evaluating Qualitative and Quantitative Research*. Toronto: Pearson.
- Cullen, G. (1971). *The Concise Townscape*. London: Butterworth Heinemann.
- Çakın, A. Ç. (2012). *3B Animasyon Filmlerin Yapım Sürecinin İncelenmesi ve Bir Animasyon Denemesi, Yüksek Lisans Tezi*. Ankara: Hacettepe Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- De Vries, J. (2013). Metamorphosis. On the role of fiction in architectural education . *Once Upon a Place. 1st. International Conference on Architecture and Fiction*. Lisbon: Caleidoscopio.
- Dervişcemaloğlu, B. (2014). *Anlatıbilime giriş*. İstanbul: Dergah Yayınları.
- Douzjian, R. (2011). *From Film to Architecture: An Extended Cinematic Design Process based on Architectural Interpretations of Narrative Film, Doktora Tezi*. Kyoto: Kyoto University, Graduate School of Engineering.

- Eekels, J., & Roozenburg, N. (1991). A methodological comparison of the structures of scientific research and engineering design: their similarities and differences. *Design studies*, 12(4), 197-203.
- Eisenmann, P. (1999). Time Warps: The Monument. C. C. Davidson içinde, *Anytime*. New York: Anyone.
- Eisenstein, S. (1938). Montage and Architecture. M. Glenny, & R. Taylor içinde, *Towards a Theory of Montage (1991)*. London: BFI Publishing.
- Eisenstein, S. (1994). *Film Biçimi*. İstanbul: Payel Yayınları.
- Eisenstein, S. (1996). *Three Utopias: Architectural Drafts for a Film Theory*. Berlin: Potemkin Press.
- Eisner, W. (2017). *A contract with God: And other tenement stories*. WW Norton & Company.
- Fludernik, M. (2009). *An introduction to narratology*. New York: Routledge.
- Foque, R. (2009). Mimarlık Eğitiminde Yetkinliklere Dayalı Müfredat Programı Tasarımı için Bir Strateji. (N. Çağlar, Dü.) *TMMOB Mimarlar Odası Ankara Şubesi Dosya 15: Mimari Tasarım Eğitimi*, 11-14.
- Gerards, S., & De Bleekere, S. (2014). Narrative Thinking in Architectural Education." University of Hawaii at Manoa, School of Architecture, 2014. D. Rockwood, & M. Sarvimäki içinde, *Beyond Architecture: New Intersections & Connections* (s. 305-311). Manoa: University of Hawaii.
- Giedion, S. (1967). *Space, Time, and Architecture: The Growth of a New Tradition*. Cambridge: Harvard University Press.
- Goldschmidt, G. (2003). Expert Knowledge or Creative Spark? Predicaments in design education. *Expertise in Design Thinking Research Symposium 6*. Sydney: University of Technology, Creativity and Cognition Studios.
- Gönüllü, A. B. (2017). Resimsel Anlatı Sanatı Yapıları Üzerine. *İdil*, 6(34), 1747-1765.
- Grimaldi, S., Fokkinga, S., & Ocnarecu, I. (2013). Narratives in design: a study of the types, applications and functions of narratives in design practice. *roceedings of the 6th International Conference on Designing Pleasurable Products and Interfaces* (s. 201-210). Newcastle upon Tyne: ACM.
- Güner, D. (2012). Performans ve Edimsellik Olarak Mimarlık. *Ege Mimarlık*, 24-29.
- Gürer, T. K. (2003). *Bir Paradigma Olarak Mimari Temsilin İncelenmesi (Yayınlanmamış Doktora Tezi)*. İstanbul: İTÜ.

- Hacıömeroğlu, N. (2012). Mimarlığın Edebiyatla İşi. *XXI*.
- Hacıömeroğlu, N. (2015). *Mimari anlatının edebiyattan sinemaya dönüşümü: Temsilin değişik medyalardaki farklılıkları, devamlılıkları ve limitleri, Doktora Tezi*. Ankara: ODTÜ.
- Hamel, R. (1990). *Over Het Denken van de Architect: een Cognitief Psychologische Beschrijving van het Onwerpproces bij Architecten*. Amsterdam: AHA Books.
- Haqimi, A. (2015, Haziran 6). *City in Graphic Novels Cultural and Representation of Architecture Through Comics and Graphic Novel*. haziran 17, 2019 tarihinde Issuu.com: https://issuu.com/jeroisme/docs/city_in_graphic_novel_ adresinden alındı
- Hautière, R., & Lapone, A. (2014). *Adam Clarks*. Glenat.
- Hill, J. (2005). *Actions of Architecture: Architects and Creative Users*. London: Taylor & Francis Group.
- Jacobsen, W., & Sudendorf, W. (2000). *Metropolis: A Cinematic Laboratory for Modern Architecture*. Stutgard, London: Axel Menges.
- Jadoon, M., & Koeck, R. (2015). *Architecture, Film, and Movement*. haziran 17, 2019 tarihinde Academia: https://www.academia.edu/10833967/Architecture_film_and_Movement. adresinden alındı
- Jahn, M. (2005). *Narratology: A guide to the theory of narrative*. English Department, University of Cologne.
- Jon Ahi, M., & Karaoghlanian, A. (2014, Aralık 15). *Interiors: Home Alone*. Haziran 17, 2019 tarihinde Archdaily.com: <https://www.archdaily.com/577316/interiors-home-alone> adresinden alındı
- Kahvecioğlu, N. P. (2001). *Mimari Tasarım Eğitiminde Bilgi ve Yaratıcılık Etkileşimi, Doktora Tezi*. İstanbul: İTÜ Fen Bilimleri Enstitüsü.
- Kaya, M. (2011). *Sinemada Kurgu ve Kurgunun Sinemaya Etkisi*. İstanbul: Haliç Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Kolb, D. A. (1984). *Experiential Learning: Experience as the source of learning and development*. New Jersey: Prentice-Hall Inc.
- Köymen, E. (2008). *Üç Boyutlu Animasyon Filmlerde Mimarlık, YL Tezi*. Edirne: Trakya Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü.
- Kürtüncü, B. (2012). *Diyagram: Mimarlıkta Bir Düşünme, Tasarlama Ve Temsil Aracı*. İstanbul: İTÜ Fen Bilimleri Enstitüsü.

- Lapum, J. L., & vd. (2015). Pictorial Narrative Mapping as a Qualitative Analytic Technique. *International Journal of Qualitative Methods*, 1-15.
- Le Corbusier. (1947). *When the Cathedrals Were White*. New York: Reynal & Hitchcock.
- Lizzeralde, A. (2014, Eylül 4). *From Friends to Frasier: 13 Famous TV Shows Rendered in Plan*. Haziran 17, 2019 tarihinde Archdaily.com: <https://www.archdaily.com/544885/from-friends-to-frasier-13-famous-tv-shows-rendered-in-plan> adresinden alındı
- Louw, M. (2016). The architectural promenade and the perception of time. *SAJAH*, 31(2), 12-33.
- Lus Arana, K. (2013). Comics and Architecture, Comics in Architecture: A (not so) Short Recount of the Interactions Between Architecture and Graphic Narrative. *Mas Context*.
- Maestri, G. (2006). *Digital Character Animation*. New Riders Publication.
- Markstein, D. D. (2018, haziran 17). *The Adventures of Mr. Obadiah Oldbuck*. Toonopedia: <http://www.toonopedia.com/oldbuck.htm> adresinden alındı
- Markus, T. A. (1969). *The Role of Building Performance Measurement and Appraisal in Design Method*. London: Lund Humphries,.
- Masatlıoğlu, C. S. (2018). *Mimari tasarım eğitiminde stüdyo kültürü araştırması: Öğrenen-merkezli ortamın yansımaları*. İstanbul: İTÜ Fen Bilimleri Enstitüsü.
- Maury, A., & Robberecht, T. (2004). *The Contact*. Casterman.
- Maver, T. W. (1970). Appraisal in the Building Design Process Emerging Methods. *Environmental Design and Planning*. içinde Cambridge, Massachusetts: MIT Press.
- McCloud, S. (1993). *Understanding comics: The invisible art*. Northampton: Mass.
- McQuire, S. (1998). *Flickering in Eclipses. In Visions of Modernity: Representation, Modernity, Time and Space in the Age of Cinema*. London: SAGE.
- Menlioğlu, A. H. (2017). *Mekan Kuran Hikayeler*. İstanbul: İTÜ Fen Bilimleri Enstitüsü.
- Mete, E. (2010). *Sinemanın Gelişim Aşamasında Eisenstein Sineması ve Potemkin Zirhlisi Filminin Göstergibilimsel Açından Çözümlemesi*. Kocaeli: Kocaeli Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Michals, D. (1983). *Theory of Photography*. Münih: Verlag Schirmer/Mosel.
- Mitchell, W. J. (1999). A tale of two cities: architecture and the digital revolution. *Science*, 285(5429), 839-841.

- Mitry , J. (1989). *Sinema Estetiği ve Psikolojisi*. İzmir: Dokuz Eylül Üniversitesi GSF Yayınları.
- Neumann, B., & Nünning, A. (2008). *An introduction to the study of narrative fiction*. Stuttgart: Klett.
- Nişanyan, S. (2012). *Sözlerin Soyağacı*. İstanbul: Everest Yayınları.
- Önal, G. K. (2010). *Mimari Tasarım Eğitiminde Öğrenciye Ait Kültürel Şemanın Tasarım Sürecindeki Etkilerinin Araştırılmasında Kullanılacak Bir Yöntem, Doktora Tezi*. İstanbul: İTÜ Fen Bilimleri Enstitüsü.
- Özdemir, E. E. (2013). *Mimarlık Eğitiminde Tasarım Sürecinin Geliştirilmesi Yönünde Bir Yöntem Arayışı. Yayınlanmamış Doktora Tezi*. Ankara: Gazi Üniversitesi.
- Özdemir, E. E. (2016). Mimarlık Eğitiminde Temel Tasarım Dersinde Öğrencilerin Başarıları ve Öğrenme Stilleri İlişkisi. *STD*, 139-156.
- Özkar, M. (2005). Sayısala sayısal olmayan bir arayüz: Temel tasarım. *Mimarlık*(321), 31-32.
- Öztürk, S. S. (2014). *Mekân-Zaman Kavramının Sinematografiye Bağlı Değişkenler Doğrultusunda Mekânın Üretilmesindeki Rolü, YL Tezi*. Ankara: Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü.
- Pallasmaa, J. (1996). *The Eyes of the Skin: Architecture and the Senses*. London: Academy Editions.
- Pallasmaa, J. (2007). *The Architecture of Image: Existential Space in Cinema*. Helsinki, Finland: Rakennustieto Publishing.
- Pérez-Gómez, A., & Pelletier, L. (1997). *Architectural representation and the perspectival hinge*. Cambridge: MIT Press.
- Petersen, R. S. (2011). *Comics, Manga, and Graphic Novels -A History of Graphic Narratives*. California: ABC-CLIO.
- Powell, N. (2008). *Swallow me whole*. Top Shelf Productions.
- Psarra, S. (2009). *Architecture and Narrative: The formation of space and cultural meaning*. Routledge.
- Qadir, N. (2011). *Spatial Effects: Narrative Structure in Architecture, YL Tezi*. Ontario: Ryerson University .
- Ricoeur, P. (1991). Narrative identity. *Philosophy today*, 35(1), 73-81.
- Roberts, A. (2006). Cognitive styles and student progression in architectural design education. *Design Studies*, 27, 167-181.

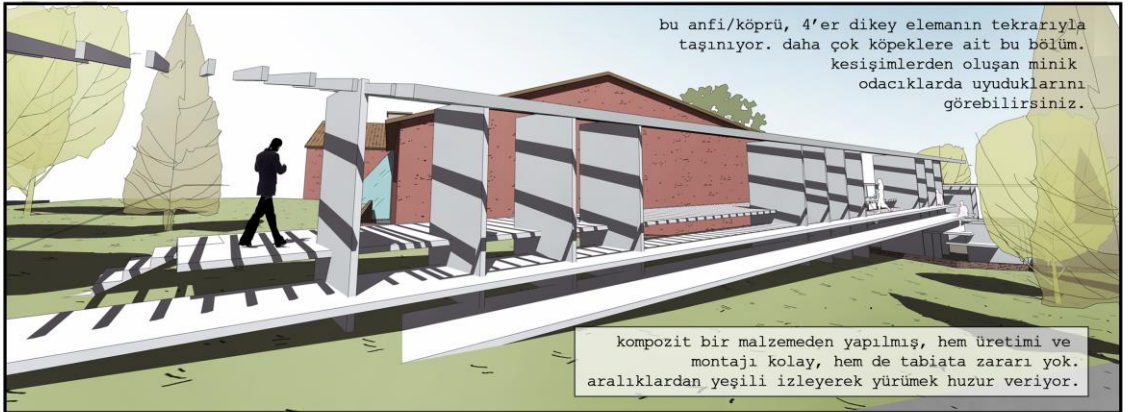
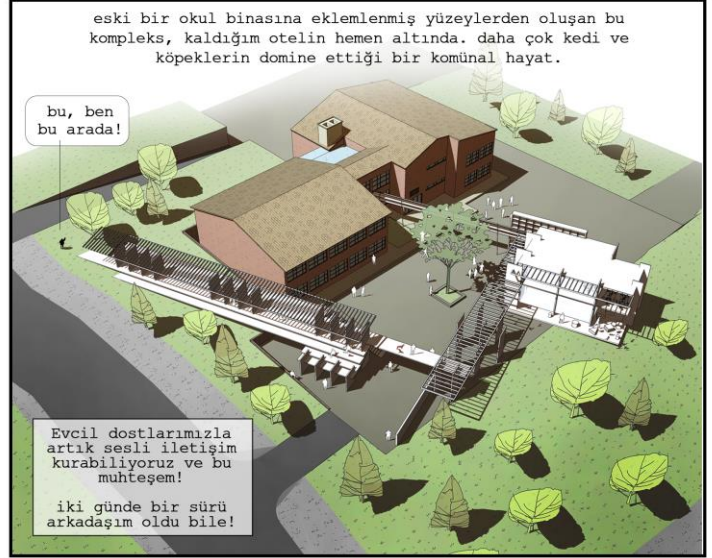
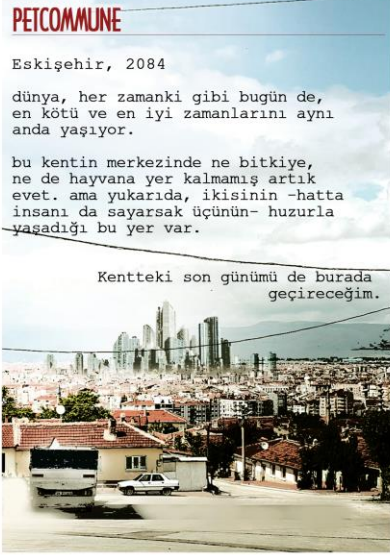
- Rowe, G. P. (1987). *Design Thinking*. Massachusetts: The MIT Press.
- Ryan, M. L. (2008). Interactive narrative, plot types, and interpersonal relations. *In Joint International Conference on Interactive Digital Storytelling* (s. 6-13). Berlin, Heidelberg: Springer.
- Salama, A. (1995). *New Trends in Architectural Education Designing the Design Studio*. North Carolina: Tailored Textve Unlimited Potential Publishing.
- Samuel, F., & Jones, P. B. (2012). The making of architectural promenade: Villa Savoye and Schminke House, . *Architectural Research Quarterly*, 16(2), 108-24.
- Schnabel, M. A. (2013). Bi-tonal Architectural Narratives: Design Expressions in Manga. *International Conference on Computer-Aided Architectural Design Futures* (s. 187-197). Berlin, Heidelberg: Springer.
- Schön, D. A. (1985). *The design studio: an exploration of its traditions and potentials*. London: RIBA Publications for RIBA Building Trust.
- Sendak, M. (1987). Foreword. J. Canemaker içinde, *Winsor McCay: His Life and Art*. New York: Abbeville.
- Serim, I. B. (2009). Sinema, Mimarlık ve Kent üzerine Değınmeler. *GİST*(3).
- Siddiqi, A. A. (2002). Architectural design studio projects and the charades of curriculum. *The 6th Saudi Engineering Conference*. Dhahran: KFUPM.
- Simon, H. A. (1975). Style in Design. *Proceedings of the 2nd Annual Environmental Design Research Association Conference*, (s. 1-10).
- Solomon, C. (1989). *Enchanted Drawings: TheHistory of Animation*. New York: Random House.
- Stanzel, F. K. (1984). *A theory of narrative*. Cambridge University Press.
- Suner, A. (2005). *Hayalet Ev, Yeni Türk Sinemasında Aidiyet, Kimlik ve Bellek*. İstanbul: Metis Yayınları.
- Tamaki, M. (2014). *This one summer*. First second.
- Tan, F. (2013). *Çizim Mimarlığı: Mimari Bir Motivasyon Olarak Çizim, Doktora Tezi* . İstanbul: İTÜ Fen Bilimleri Enstitüsü.
- Tanyeli, U. (2002). Mimarlıkta Temsiliyet. *Arredamento Mimarlık Tasarım Kültürü Dergisi*, 146, 76.
- Taylor, D. (1999). *A Pictorial History Of The Movies*. New York: Literary Licencing.
- Tissink, F. E. (2016). *Narrative-driven design, YL Tezi*. TU Delft.
- Tschumi, B. (1981). *The Manhattan Transcripts* . New York: Architectural Design.

- Tschumi, B. (1996). *Architecture and Disjunction*. MIT press.
- Tschumi, B. (2000). *Event Citites-2*. Londra: MIT Press.
- Tschumi, B. (2004). *Event-cities 3*. MIT Press.
- Tuğluk, A. (2012). *Servet-i Fünûn Romanında Mekân. Basılmamış Yüksek Lisans Tezi*, Malatya: İnönü Üniversitesi, Türk Dili ve Edebiyatı Bölümü.
- Turna, Ö., & Bolat, M. (2015). Eğitimde disiplinlerarası yaklaşımın kullanıldığı tezlerin analizi. *Ondokuz Mayıs Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 35-55.
- Türkyılmaz, C. Ç. (2010). *Mimari Tasarım Eğitiminde Erken Tasarım Evresinde Bilginin Dönüşümünün İrdelenmesi ve Bir Model Önerisi, Doktora Tezi*. İstanbul: Yıldız Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü.
- Uluoğlu, B. (1990). *Mimari Tasarım Eğitimi Tasarım Bağlamında Stüdyo Eleştirileri, Yayınlanmamış Doktora Tezi*. İstanbul: İTÜ Fen Bilimleri Enstitüsü.
- Ulus Uraz, T. (1993). *Tasarlama Düşünme Biçimlendirme*. İstanbul: İTÜ Mimarlık Fakültesi Baskı Atölyesi.
- Uysal, T. (2013). *Çağdaş Fotoğraf Sanatında Anlatımcı Yaklaşım, Sanatta Yeterlik Tezi*. İstanbul: Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Ünver, B. (2015). Disiplinlerarası Yaklaşım İle Sinema Ve Mimarlık Etkileşimi: Mon Oncle Filmi Örneği . 2. *Sanat Ve Tasarım Eğitimi Sempozyumu Disiplinlerarası Tasarım* (s. 122-127). Ankara: Başkent Üniversitesi.
- Ürtekin, Ö. (2018). *Geçmişten Günümüze Animasyon Filmlerinde Mekan Kullanım Analizi, YL Tezi*. İstanbul: Işık Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü.
- Vallero, D., & Brasier, C. (2008). *Sustainable design*. Hoboken, New Jersey: John Wiley & Sons, Inc.
- Van der Hoorn, M. (2012). *Bricks & Balloons: Architecture in Comic-strip Form*. 010 Publishers.
- Van der Hoorn, M. (2013). Buildings and their representations collapsing upon one another Architecture in Comic Strip Form. *Mas Context*, 32-47.
- Vas, M. (2003). *The Art of Finding Nemo*. San Francisco: Chronicle Books.
- Vidler, A. (1993). The Explosion of Space: Architecture and the Filmic Imaginary Source. *Assemblage*, 44-59.
- Voordt, D. J., & van Wegen, H. B. (2005). *Architecture in Use: an introduction to the programming, design and evaluation of buildings*. Bussum: Elsevier: Tradução de Arthur Payman.

- Warren, W. H. (1995). Self- Motion: Visual Perception and Visual Control. W. Epstein, & S. Rogers içinde, *Percetion Of Space And Motion* (s. 263-325). San Diego: Academic Press.
- Yalçinkaya, C. T. (2004). Grafik Roman. L. Cantek içinde, *Çizgili Hayat Kılavuzu* (s. 272-285). İstanbul: İletişim Yayınları.
- Yazıcı, Y. E. (2010). *Bilişsel Farklılıkların Ve Mekansal Deneyimlerin İlk Yıl Mimarlık Öğrencilerinin Tasarım Süreçlerine Etkilerinin Araştırılması*. İstanbul: YTÜ Fen Bilimleri Enstitüsü.
- Yürekli, H. (2007). The Design Studio: A Black Hole. G. Sağlamer içinde, *The Design Studio: A Black Hole*. İstanbul: YEM Yayınları.
- Yürekli, İ. (2003). *Mimari Tasarım Eğitiminde Oyun, Doktora Tezi*. İstanbul: İTÜ Fen Bilimleri Enstitüsü.

EKLER

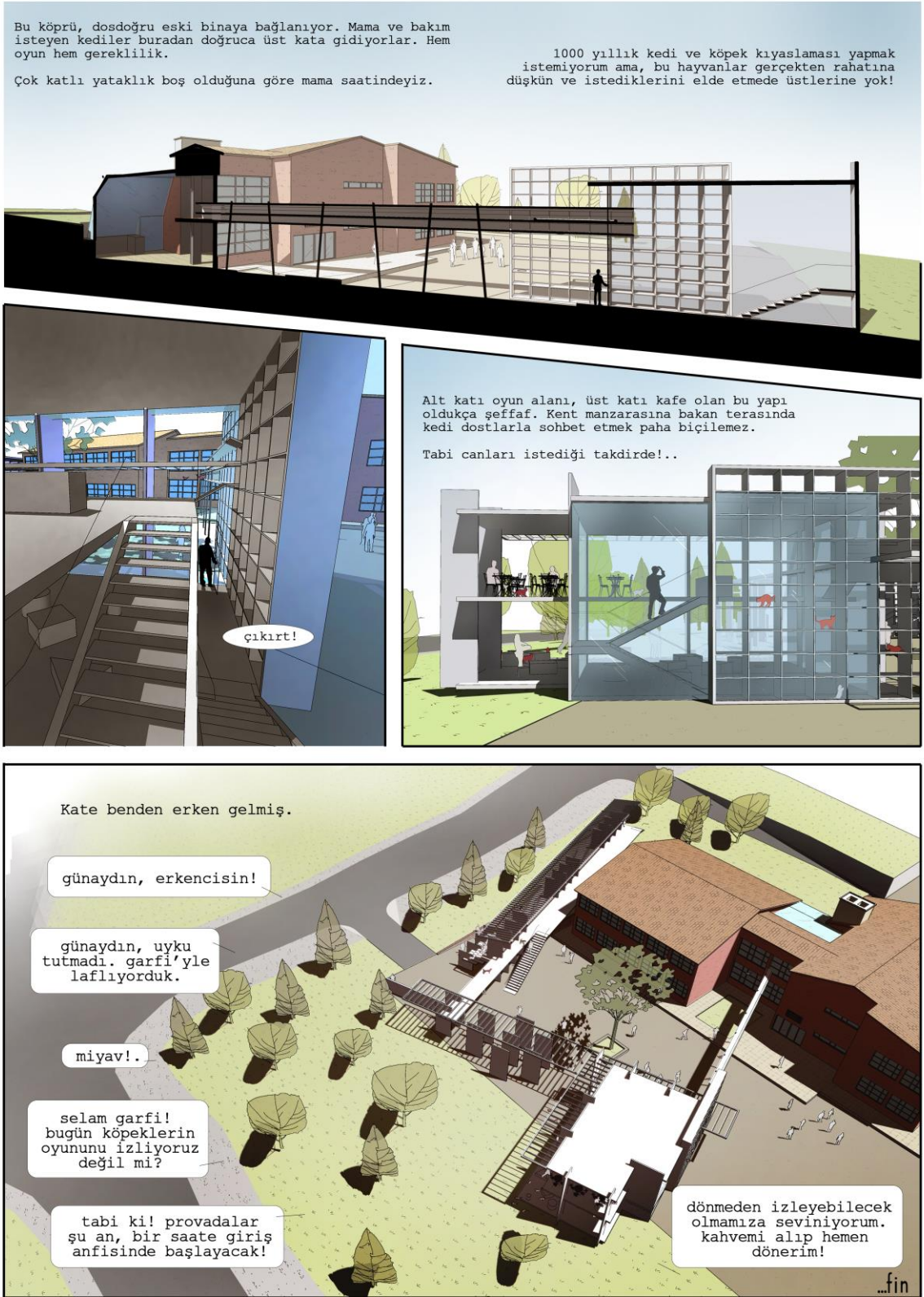
EK-1a. "Anlatının Mekanı" Çalışması İçin Hazırlanan Grafik Anlatı Sayfaları.



EK-1b: “Anlatının Mekanı” Çalışması İçin Hazırlanan Grafik Anlatı Sayfaları.



EK-1c: “Anlatının Mekanı” Çalışması İçin Hazırlanan Grafik Anlatı Sayfaları.



EK-2a: AB1 Kodlu Öğrenci Çalışmasının Materyalleri.



EK-2b: AB1 Kodlu Öğrenci Çalışmasının Materyalleri.

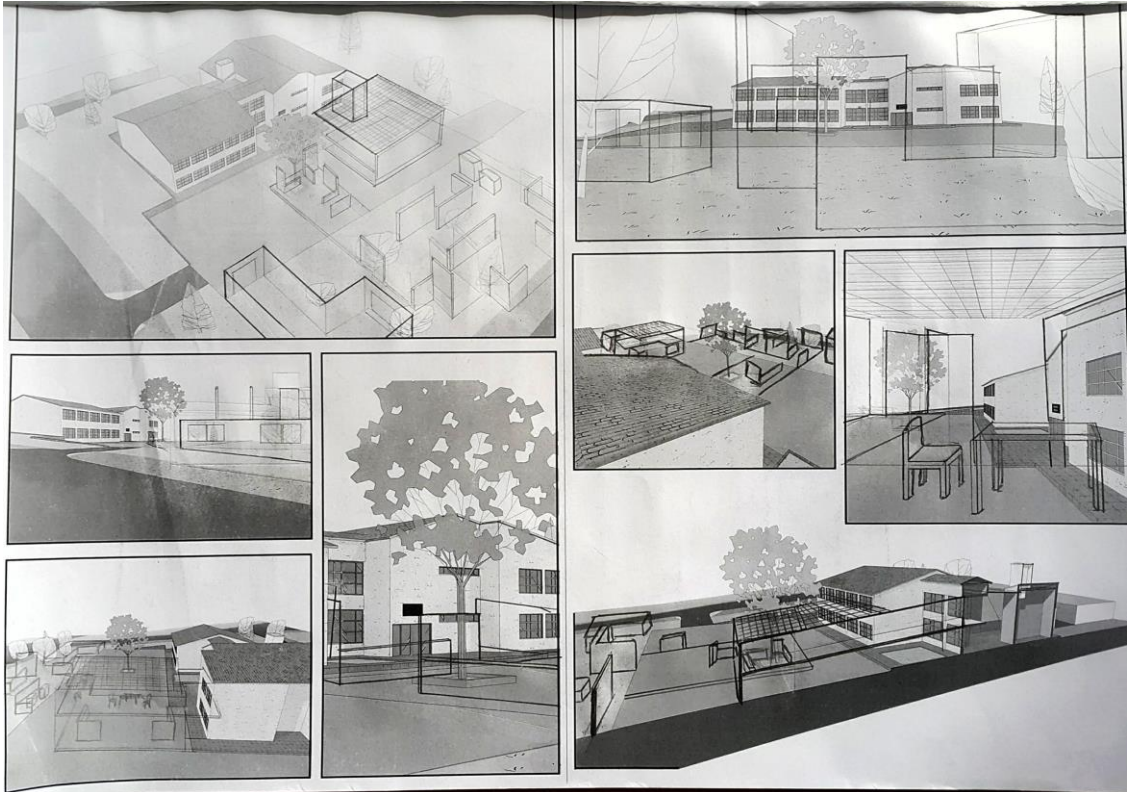
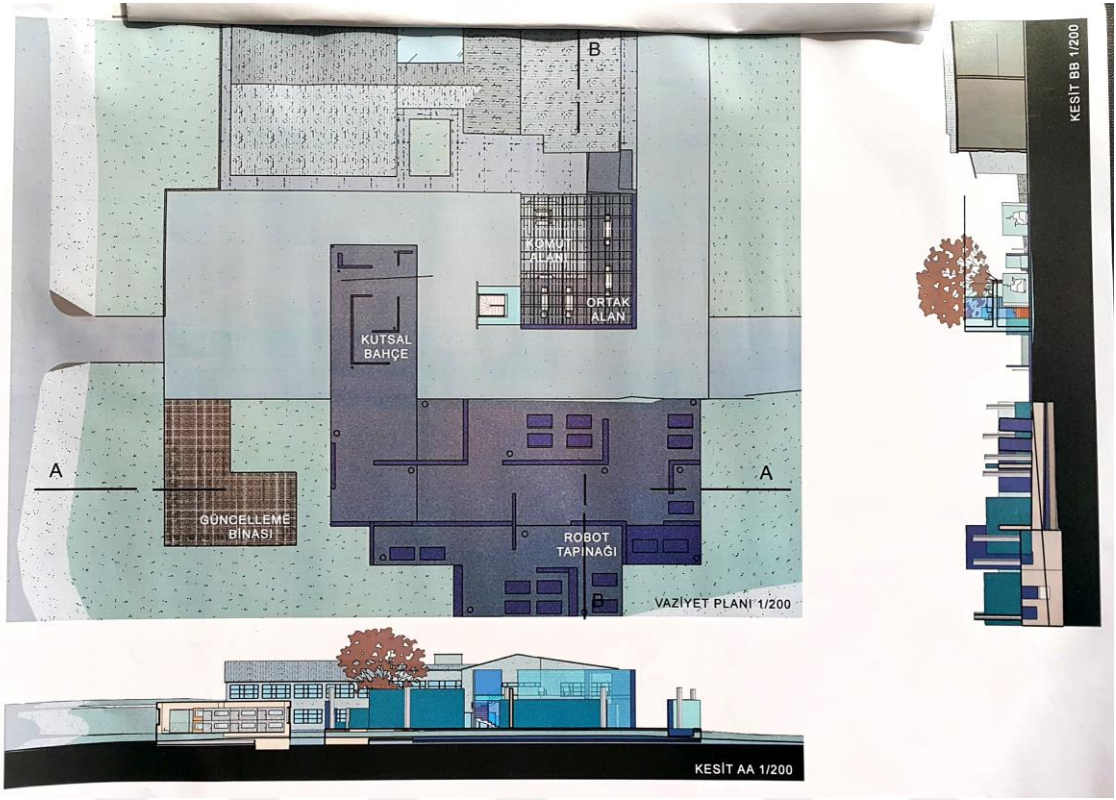


EK-2c: AB1 Kodlu Öğrenci Çalışmasının Materyalleri.

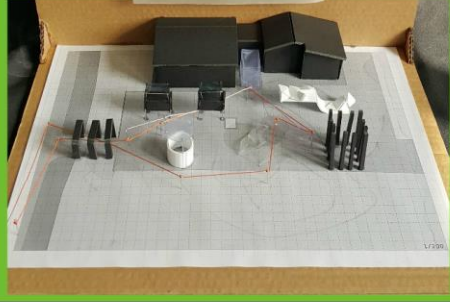
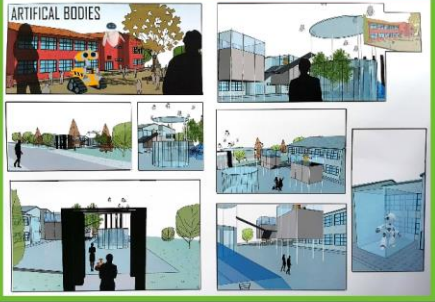
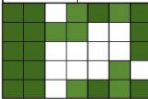
<p>bademlik 2000x "artificial_bodies"</p> <p>zaman: 2320</p> <p>mekan: Robot teknolojisi çok ileride. Eski modeller artık rağbet görmediğinden bademlik'e sığınıyorlar ve bir grup insanla birlikte yaşıyorlar. Robotlar farklı büyüklük ve nitelikte, dolayısıyla yaşadıkları ortamlar da ona göre biçimlenmiş. (...)</p> <p>Robot teknolojisi çok ileride. Yeni nesil robotlar tehtit saçıyor. Eski nesil robotların ve insanların ortak bir noktası var: Yeni robotlardan zarar görmemek istemeleri.</p> <p>karakterler: Bob ve Robot V-289</p> <p>hayat ve eylem çeşitliliği:</p> <p>İnsanlar ve robotlar mutualist bir yaşam sergiliyor. İki türün de kendine özel yaşam alanları var. Bir adet ortak alan ve teknoloji binası mevcut. Bir adet komut alanı var.</p> <p>Robotlar güvenlik ve insan gücünün yetmediği işlerden sorumlu. İnsanlar ise robotların gelişimi ve donanımından sorumlu. Merkez ağacın etrafında fantastik bir olay tarafından meydana gelmiş bir kutsal bahçe var. Robotlar ve insanların tümü bu kutsal bahçeye saygı duyuyor hergün en az bir kere ziyaret ediyorlar.</p> <p>sinopsis:</p> <p>Bob uyandığı gibi kıyafetlerini giyer ve robotlarla karşılaşmamak için erkenden kahvaltıya gider. İlk olarak kutsal ağacı ziyaret etmek ister. Ama yolda başına bir kaza gelir ve bir de bakar ki onu kurtaran bir robottur. Bu olaydan sonra robotları sevmeye başlar. Beraber ortak alana gidip vakit geçirirler. Daha sonra komut alanına gidip robotun günlük komutlarını yüklerler. Daha sonra robotla güncelleme binasına giderek robotun güncellemesini yaparlar. Beraber vakit geçirdikten sonra robotu Robot Tapınağına bırakır ve kutsal bahçenin yanına gelir,sonra da kendi binasına döner. İlk kez robotları gördüğü için mutlu olarak...</p>	<p>bademlik 2000x "artificial_bodies"</p> <p>mekansal unsurlar ve tasvirler:</p> <p>açık (dış), yarı açık (arayüz), kapalı (iç)</p> <ul style="list-style-type: none"> -Komut Alanı insanlarla uyum içinde yaşayan eski nesil robotların gelerek günlük yapması gereken iş yada yardımcıları bir komut yazılımı sistemiyle öğrendiği yerdir. -Komut alanı ortak alanın alt katı olan yerdedir. -Komut alanı 4 adet ileri düzey bilgisayar içerir. -Komut alanında kutsal bahçeden gelen teknoloji duvarları kullanılmıştır. -Ortak Alan iki türün de ziyaret ettiği bir platform. Üst kat camdan oluşmuş bir mimari ve üstünü örten bir gölgeliğe sahip. Sandalye ve masalar bulunmaktadır. -Üst kata çıkış bahçeden oluyor. -Cam çerçevelerden oluşmuş bir merdiven mevcut. -Kutsal bahçe merkezini bir ağaç olarak gösteren ve belli bir kurala sahip duvarlar örüntüsünden oluşan bir teknolojik platform. -Duvarlarının boylarının yarısı insan yarısı ise robotların boyundadır. -Robot Tapınağı ise strüktürü kutsal bahçedeki duvarlar referans alarak yapılmış içinde robotların gece şarj olmalarını sağladığı yüksek teknoloji bir yaşam alanı. -Robot tapınağının duvarları kutsal bahçe esas alınarak inşa edilmiştir. -Güncelleme Binası insanların eski nesil robotları daha iyi hale getirmeleri için yapılmış, içinde yüksek teknoloji bulunduran bir bina. -İçinde güncelleme kapsülleri ve insanlar için bilgisayarlar bulunuyor. <p>Genel Karakteristik</p> <p>Kutsal bahçe tarafından kendiliğinden oluşan strüktür alanın geneline yayılmış. Birbirinden referanslanan duvarlar hüküm sürmekte. Bu duvarlar teknoloji kullanılan her yerde kullanılmış durumda.</p>	<p>ANLATI MEİNİ</p> <p>Yıl 2118, Robotlaşma hakimiyet içinde. İnsanlar sadece belli bölgelerde yaşıyor.Yeni nesil kendi düşünebilen robotlar insanlara bir hayli zorluk çıkarıyor,çevreye zarar veriyor.Artık rağbet görmeyen robotlar bademliğe sığınmış durumda ve yardıma muhtaçlar. Kutsal bahçe onların en büyük yardımcısı olacaktır.</p> <p>Robot popülasyonunun artmasından sonra Bademlikte toplu bir binaya yerleşen Bob ailesiyle yaşamakta. Bob eski evlerini çok özlediği için robotları sevmiyor ve onlardan korkuyor.Bir gün insanlar bademlikte yaşamalarını sürdürürken eski nesil robotlar kapılarına dayanır ve ilk başta insanlar onları istemezler.Robotlar tam son şanslarını kaybettiğini sandığında merkez ağacın etrafında iki farklı boyda duvarlar çıkmaya başlar ve insanlar hayrete düşerler.duvar boyları insan ve robotların boyunda paylaşılmıştır sanki.Bunun bir işaret olduğunu düşünen insanlar robotlarla beraber yaşamaya karar verir ama Bob bu fikri hiç beğenmez,bir gün erkenden kalkıp robotlara görünmeden yemek yemek isteyen Bob'un Kutsal bahçenin orada başına eskimış çatıdan bir metal parçası düşer ve korkuyla bağırır.Tam kafasına çarpacakken robot V-289 yardımına yetişmiştir. Bob bu olaydan sonra robotları sevmeye başlar. Beraber komut alanından talimatları alır. Daha sonra V-289'u güncellemeye götürür Bob daha sonra biraz zaman geçirip V-289'u evine bırakır.Dönüşte kutsal bahçeyi ziyaret eden Bob'un yüzü ilk kez bu mekandan gülmüseyerek ayrılır.</p>
--	---	---

<p>bademlik 2000x "artificial_bodies"</p> <p>zaman: 2320</p> <p>mekan: Robot teknolojisi çok ileride. Eski modeller artık rağbet görmediğinden bademlik'e sığınıyorlar ve bir grup insanla birlikte yaşıyorlar. Robotlar farklı büyüklük ve nitelikte, dolayısıyla yaşadıkları ortamlar da ona göre biçimlenmiş. (...)</p> <p>Robot teknolojisi çok ileride. Yeni nesil robotlar tehtit saçıyor. Eski nesil robotların ve insanların ortak bir noktası var: Yeni robotlardan zarar görmemek istemeleri.</p> <p>karakterler: Bob ve Robot V-289</p> <p>hayat ve eylem çeşitliliği:</p> <p>İnsanlar ve robotlar mutualist bir yaşam sergiliyor. İki türün de kendine özel yaşam alanları var. Bir adet ortak alan ve teknoloji binası mevcut. Bir adet komut alanı var.</p> <p>Robotlar güvenlik ve insan gücünün yetmediği işlerden sorumlu. İnsanlar ise robotların gelişimi ve donanımından sorumlu. Merkez ağacın etrafında fantastik bir olay tarafından meydana gelmiş bir kutsal bahçe var. Robotlar ve insanların tümü bu kutsal bahçeye saygı duyuyor hergün en az bir kere ziyaret ediyorlar.</p> <p>sinopsis:</p> <p>Bob uyandığı gibi kıyafetlerini giyer ve robotlarla karşılaşmamak için erkenden kahvaltıya gider. İlk olarak kutsal ağacı ziyaret etmek ister. Ama yolda başına bir kaza gelir ve bir de bakar ki onu kurtaran bir robottur. Bu olaydan sonra robotları sevmeye başlar. Beraber ortak alana gidip vakit geçirirler. Daha sonra komut alanına gidip robotun günlük komutlarını yüklerler. Daha sonra robotla güncelleme binasına giderek robotun güncellemesini yaparlar. Beraber vakit geçirdikten sonra robotu Robot Tapınağına bırakır ve kutsal bahçenin yanına gelir,sonra da kendi binasına döner. İlk kez robotları gördüğü için mutlu olarak...</p>	<p>bademlik 2000x "artificial_bodies"</p> <p>mekansal unsurlar ve tasvirler:</p> <p>açık (dış), yarı açık (arayüz), kapalı (iç)</p> <ul style="list-style-type: none"> -Komut Alanı insanlarla uyum içinde yaşayan eski nesil robotların gelerek günlük yapması gereken iş yada yardımcıları bir komut yazılımı sistemiyle öğrendiği yerdir. -Komut alanı ortak alanın alt katı olan yerdedir. -Komut alanı 4 adet ileri düzey bilgisayar içerir. -Komut alanında kutsal bahçeden gelen teknoloji duvarları kullanılmıştır. -Ortak Alan iki türün de ziyaret ettiği bir platform. Üst kat camdan oluşmuş bir mimari ve üstünü örten bir gölgeliğe sahip. Sandalye ve masalar bulunmaktadır. -Üst kata çıkış bahçeden oluyor. -Cam çerçevelerden oluşmuş bir merdiven mevcut. -Kutsal bahçe merkezini bir ağaç olarak gösteren ve belli bir kurala sahip duvarlar örüntüsünden oluşan bir teknolojik platform. -Duvarlarının boylarının yarısı insan yarısı ise robotların boyundadır. -Robot Tapınağı ise strüktürü kutsal bahçedeki duvarlar referans alarak yapılmış içinde robotların gece şarj olmalarını sağladığı yüksek teknoloji bir yaşam alanı. -Robot tapınağının duvarları kutsal bahçe esas alınarak inşa edilmiştir. -Güncelleme Binası insanların eski nesil robotları daha iyi hale getirmeleri için yapılmış, içinde yüksek teknoloji bulunduran bir bina. -İçinde güncelleme kapsülleri ve insanlar için bilgisayarlar bulunuyor. <p>Genel Karakteristik</p> <p>Kutsal bahçe tarafından kendiliğinden oluşan strüktür alanın geneline yayılmış. Birbirinden referanslanan duvarlar hüküm sürmekte. Bu duvarlar teknoloji kullanılan her yerde kullanılmış durumda.</p>
--	---

EK-2e: AB1 Kodlu Öğrenci Çalışmasının Materyalleri.



EK-3a: AB2 Kodlu Öğrenci Çalışmasının Değerlendirme Tabloları.

ARTIFICIAL BODIES-2(AB2) DEĞERLENDİRME TABLOLARI		H. Mısra Bölük H. Şeyma Semiz
		<p>2</p> <p>3</p> <p>7</p> <p>6</p> <p>2</p> 

1- YAZINSAL ANLATIDAKİ MİMARİ/MEKANSAL UNSURLAR

BAĞLAMSAL	ATMOSFER	MORFOLOJİK	PROGRAMATİK	BÜYÜKLÜK
<p>1. Tekinsiz bir şehri gözlemlemek.</p> <p>2. Silüeti değişen Bademlik.</p>	<p>1. 3 parçalı ışık gölge üzerine çalışan giriş.</p> <p>2. Güneşten maksimum verim için yarı açık sarj merkezi.</p> <p>3. Cam örtülü ortak alan.</p>	<p>1. Şehre yönelmiş şeffaf yarı açık kule.</p> <p>2. 3 parçalı giriş.</p> <p>3. Dikey elemanlar üzerinde şeffaf ve opak platformlardan oluşan kapalı hacimler.</p> <p>4. Mekanları bağlayan ve sirkülasyonu sağlayan hareketli yüzeyler.</p> <p>5. Üçgen yüzeylerle kaplı pist.</p> <p>6. Şeffaf fanus.</p> <p>7. Yüksek sütunlar.</p>	<p>1. Ön bahçe.</p> <p>2. Şarj ve bakım merkezi.</p> <p>3. Gözlem kulesi.</p> <p>4. Hafıza sarayı.</p> <p>5. Ortak alan.</p> <p>6. Mekanik dayanınlılık yüzeyi.</p>	<p>1. Yüksek kule.</p> <p>2. Hafıza sarayının heybeti.</p>
2	3	7	6	2

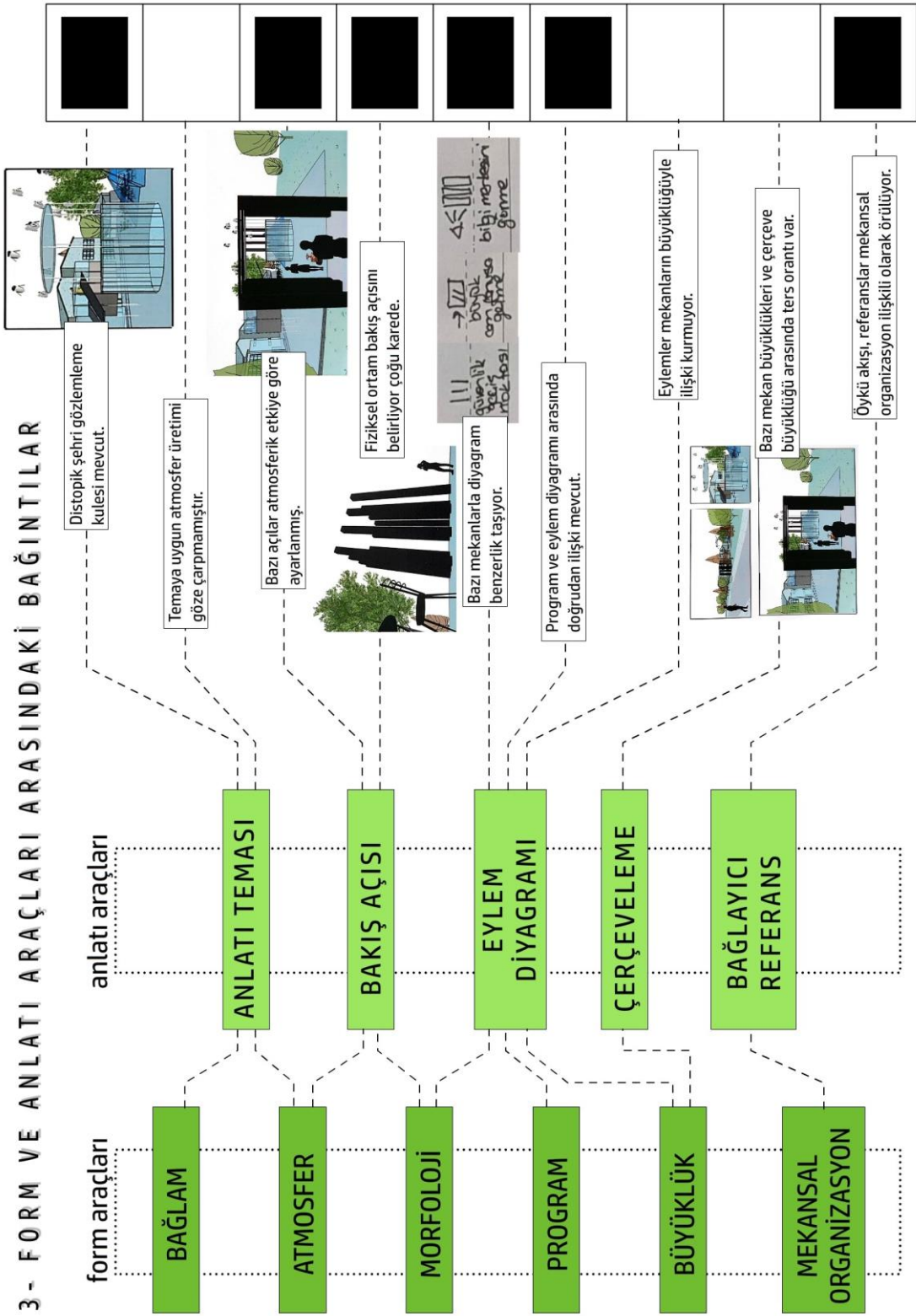
2- GÖRSELLEŞTİRME ARAÇLARININ KULLANIMI

Fotoğraf	Çizim	Mimari temsil	Photoshop	Sketchup
KADRAJ ÖĞELERİ	ÇİZİM ÖĞELERİ	Plan	Kes, Yapıştır	Form Üretme
Tema	Çizgi Tipi	Kesit	Işık, Renk Ayarı	Doku Kaplama
Yerleşim	Perspektif	Görünüş	Renklendirme	Nesne Ekleme
Basitlik	Renk	Perspektif	Yazı Ekleme	Işık Ayarları
Bakı Noktası	Işık	Maket	Katman Kullanımı	Kamera Ayarları
Denge	Figür			
KOMPOZİSYON ÖĞELERİ	ÇİZİM TÜRLERİ			
3'ler Kuralı	Eskiz			
Derinlik	Diyagram, şema			
Çerçeveleme	Haritalama			
Diagonalleme	İllüstrasyon			
Negatif Alan	Kolaj			

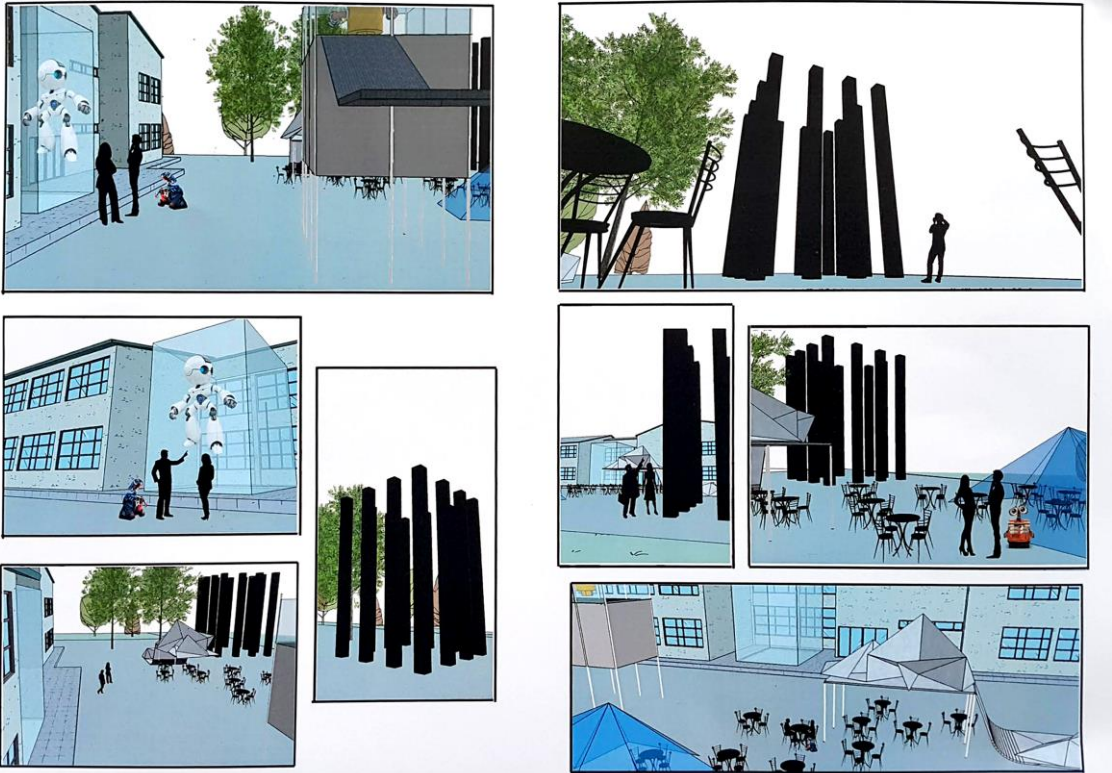
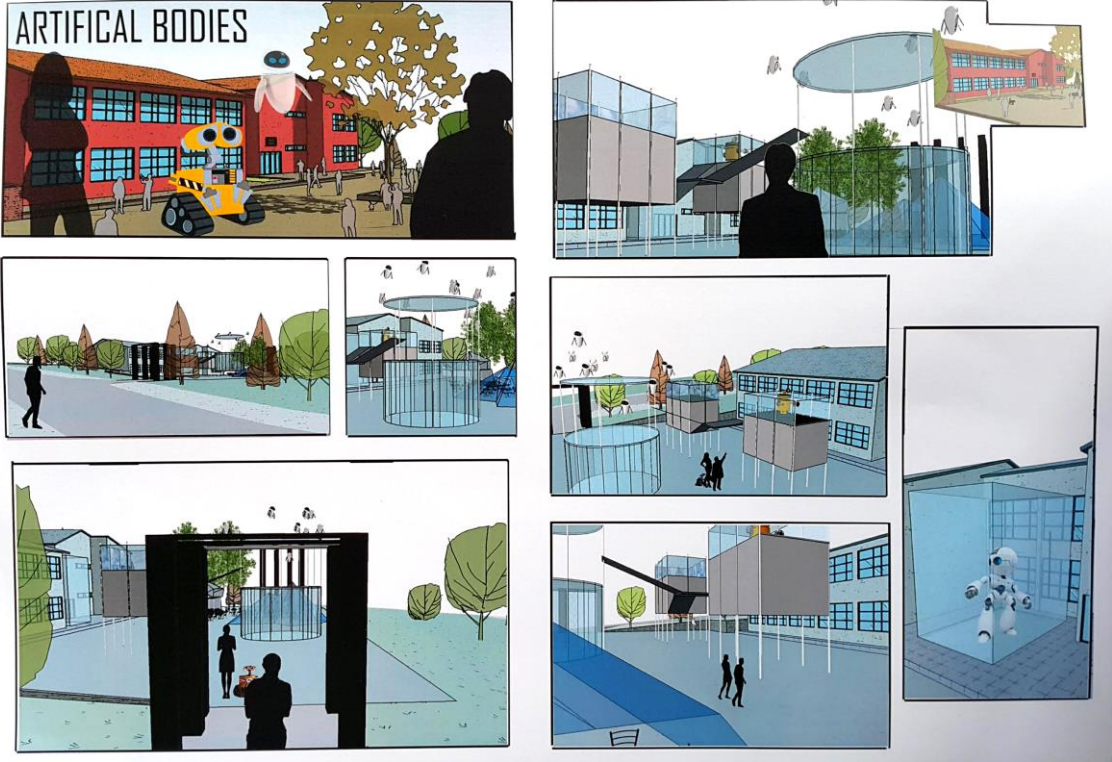
ARAÇ KULLANIM ŞEMASI



EK-3b: AB2 Kodlu Öğrenci Çalışmasının Değerlendirme Tabloları.



EK-3c: AB2 Kodlu Öğrenci Çalışmasının Materyalleri.



EK-3d: AB2 Kodlu Öğrenci Çalışmasının Materyalleri.

bademlik 2000x "artificial_bodies"

zaman: 2320

mekan: Robot teknolojisi çok ileride. Eski modeller artık rağbet görmediğinden bademlik'e sığınıyorlar ve bir grup insanla birlikte yaşıyorlar. Robotlar farklı büyüklük ve nitelikte, dolayısıyla yaşadıkları ortamlar da ona göre biçimlenmiş. (...)

karakterler: Will, Başkan Rachel ve Wall-e

hayat ve eylem çeşitliliği:
Tekinsiz bir şehri gözlemlemek adına oluşturulmuş bir komplekste eski robotların bakımlarının yapıldığı ve onların kendilerini değerli hissetmeleri adına çeşitli görevlerle günlük yaşama katkı sağladıkları bir ortam, arkadaşını ziyarete gelen Will

sinopsis:
Will gelir kapıda Rachel ve Wall-e ile karşılaşır, birlikte birimleri gezerler ardından ortak alana gelir sohbet etmeye devam ederler

bademlik 2000x "artificial_bodies"

mekansal unsurlar ve tasvirler:
açık (dış), yarı açık (arayüz), kapalı (iç)

- şehre yönelmiş şeffaf, yarı açık, katlı kule
- üç parçalı ışık gölge üzerine çalışan giriş
- eskiye göre daha kalabalık ön bahçe
- dikey elemanlar üzerinde yükselen şeffaf ve opak platformlardan oluşan kapalı mekanlar
- mekanları bağlayan ve sirkülasyonu sağlayan hareketli yüzeyler
- üzeri ügümsel yüzeylerle kaplı pist
- bina girişine yakın şeffaf fanus
- yüksek sütunlar
- ortak alanın yarı açıklığını sağlayan pist ile uyumlu fanus

bademlik 2000x:
Karakterler:

EYLEM AKISI	→ □ buzemliğe yaklaşma	 güvenlik kısıtlaması	D 4 Rachel ile karşılaşma	□ 7 yeni yaklaşma	→ büyük ortak alana girme	← bibi mekane girme	↔ ortak alana gelme	↓ ortak alana oturma
MEKANSAL VERİLER	Şeffaf ve kapalı mekanlar	Yapının konusunun görünmesi	Platformlar bağlayan mekanlar	Yüksek şeffaf cam fanuslar	Yüksek ışık sütunlar	Üçgen yüzeylerle kaplı rampaların altında ortak alan		
BAKIS AKISI	İstihbarat geniş açılı	Geniş hizası	Geniş görüş açılı	Yüksek görüş açılı	Yüksek görüş açılı	Yüksek görüş açılı	Yüksek görüş açılı	Yüksek görüş açılı
BAĞLAYICI REFERANS	Genel giriş	Hareketli yapılar	Platformlar	Cam kap yapı	Platformlar			

ANLATI METNİ

Will miladı dolmuş robot şehrin güvenliğine destek olduğu Bademlik Robot Kompleksine eski dostu Wall-e'yi ziyarete gelir. Girişe yaklaştığında şehre bakan tarafta konumlanan silindirik şekildedeki şeffaf kuleye girilmeye başlar. Biraz daha yaklaştığında bu kule yapının etrafında lambanın çevresinde dolanan sinekler gibi uçan robotları farkeder. Girişe konumlanmış üç aşamalı güvenlik taramasını geçirir. Bademlik Yönetim Kurulu Başkanı Rachel Will'i Wall-e ile kapıda karşılar. Selamlaşktan sonra son gelişinden sonra oldukça değişen Bademlik'e şaşkınlıkla bakar, öğrencilik yıllarındaki Bademlik'in silüeti şu an oldukça farklıdır. Rachel Will'in sağlık bakanlığını farkeder ve etrafı gezdirmeyi teklif eder. Memnuniyetle kabul eden Will Wall-e ve Rachel binaya yakın konumlanan dikey elemanlarda sabitlenmiş çeri ve bakım meknesine yaklaşıyorlar. Yarı açık mekanlar güneşten maksimum verimi sağlamak için tasarlanmıştır. Bu mekanlar arasındaki geçiş ve dikey sirkülasyonu sağlayan yüzeyler Will'in Bademlik'e gelirken ilk gözüne çarpan silindirik yapıya da birleşir. Will bu kulelerin ne olduğunu sorar ve güvenlik kulesi olduğunu öğrenir. O sırada Rachel Will'e komplekse yeni bir robot geldiğini ve onun hasar tespitini izlemek isteyip istemediğini sorar. Will kendisini çok heyecanlandıran bu teklifi kabul eder ve bine girişindeki cam fanusa yönelir. Rachel burada elde edilen verilerin 9 sütundan oluşan yüksek yapıya işlendiğini söyler. Will hafıza sorarına yönelir ve yaklaşıkça heybetli karşısına çıkar. Will buranın fotoğraflarını çekip notlar alır. Rachel Will'in yaklaştığını farkeder ve onu ortak alana davet eder. Oturduklarında Will'in dikkatini etrafındaki üzeri üçgen yüzeylerle kaplı rampa çeker. Rachel bunların robotların mekanik deneyimliklerine diğer için ürettikleri bir alan olduğunu söyler. Günlerinin çoğunu burada geçirdiklerini bu yüzden ortak alan için bir rampanın yapımını uygun olduğunu söyler. Üstlerinde bulunan camların da bundan referansla tasarlandığından bahseder. Sabahlerine devam ederler ve bir süre sonra Will gitmesi gereken başka kompleksler olduğunu söyleyip kalkar.

1/200

EK-4a: AB3 Kodlu Öğrenci Çalışmasının Değerlendirme Tabloları.

ARTIFICIAL BODIES-3(AB3) DEĞERLENDİRME TABLOLARI		Hande Uslu Melike Coşkun	
		3	
		0	
		5	
		4	
		1	
			

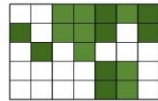
1- YAZINSAL ANLATIDAKİ MİMARİ/MEKANSAL UNSURLAR

BAĞLAMSAL	ATMOSFER	MORFOLOJİK	PROGRAMATİK	BÜYÜKLÜK
1. Ağacın çevresindeki fanus. 2. Bademlik girişini gözlemlemek için konumlanmış gözlem odası. 3. Bademlik binasıyla bağlantılı köprü.		1. Fabrika birimleri çember şeklinde, yarı açık, dikey ve yatay duvarları var. 2. Zeminde patikayla bağlanıyor. 3. Silindir şeklinde cam yaşam fanusu. 4. Farklı kottarda merdivenle bağlanıyor. 5. Çeyrek silindir gözlem odası.	1. Özel gözlem odaları. 2. Fabrika. 3. Yaşam Fanusu. 4. Fabrikanın içinde ayırıştırıcı, öğütücü ve depolama birimleri var.	1. Robotların boy farkına göre tasarlanmış fabrika birimleri.
3	0	5	4	1

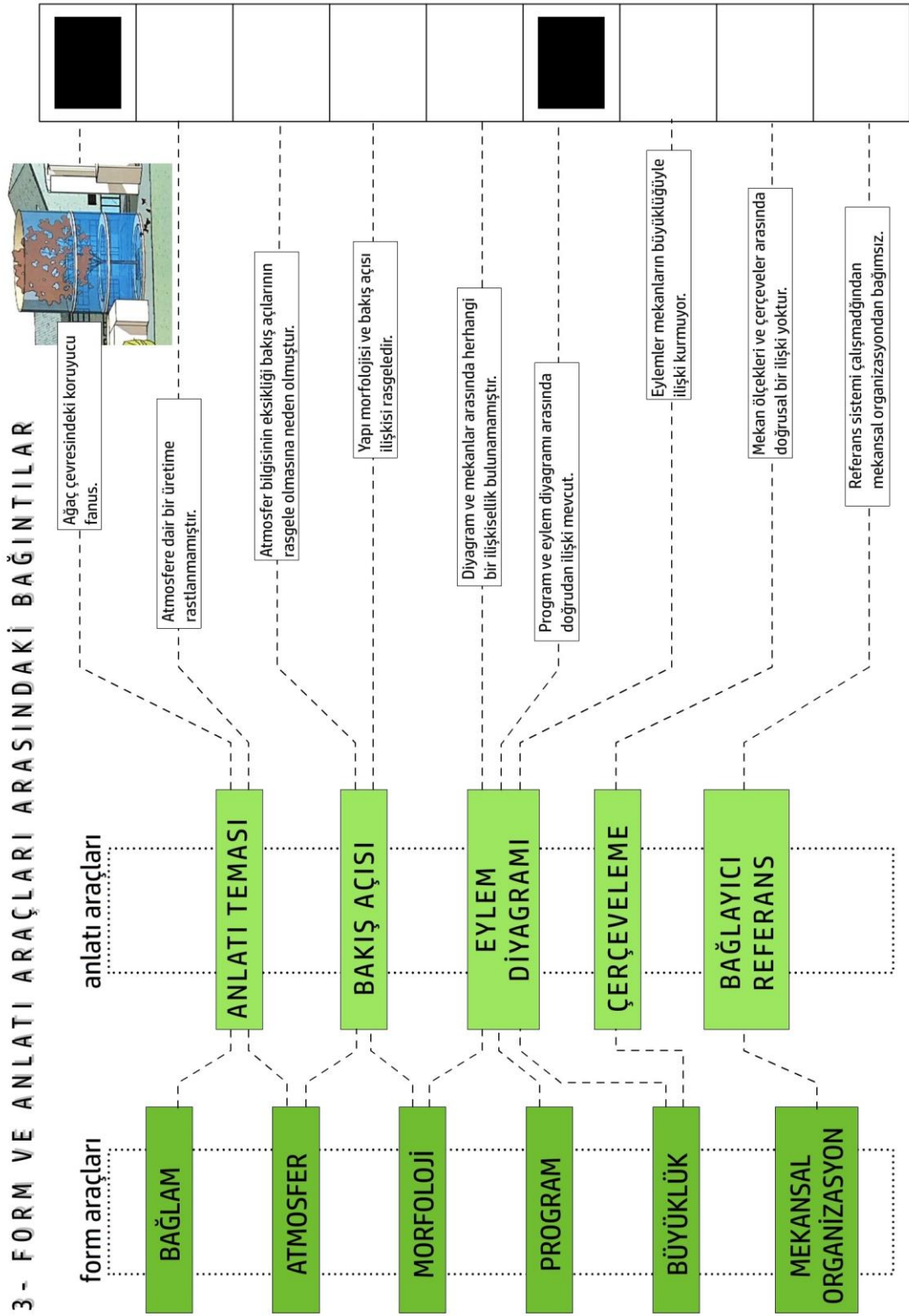
2- GÖRSELLEŞTİRME ARAÇLARININ KULLANIMI

Fotoğraf	Çizim	Mimari temsil	Photoshop	Sketchup
KADRAJ ÖĞELERİ	ÇİZİM ÖĞELERİ	Plan	Kes, Yapıştır	Form Üretme
Tema	Çizgi Tipi	Kesit	Işık, Renk Ayarı	Doku Kaplama
Yerleşim	Perspektif	Görünüş	Renklendirme	Nesne Ekleme
Basitlik	Renk	Perspektif	Yazı Ekleme	Işık Ayarları
Bakı Noktası	Işık	Maket	Katman Kullanımı	Kamera Ayarları
Denge	Figür			
KOMPOZİSYON ÖĞELERİ	ÇİZİM TÜRLERİ			
3'ler Kuralı	Eskiz			
Derinlik	Diyagram, şema			
Çerçeveleme	Haritalama			
Diagonalleme	İllüstrasyon			
Negatif Alan	Kolaj			

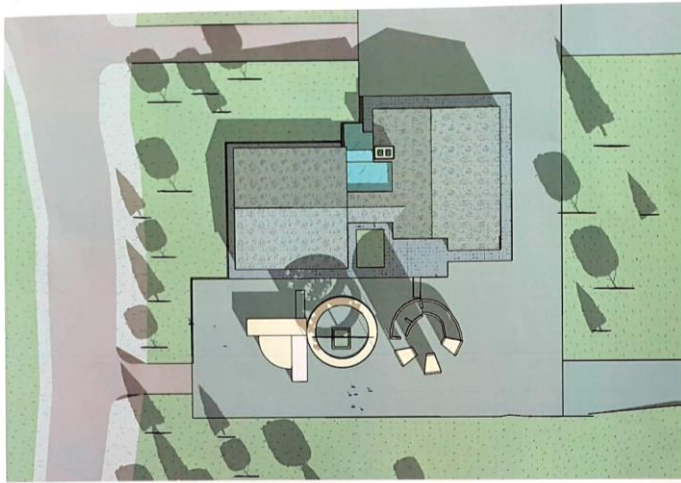
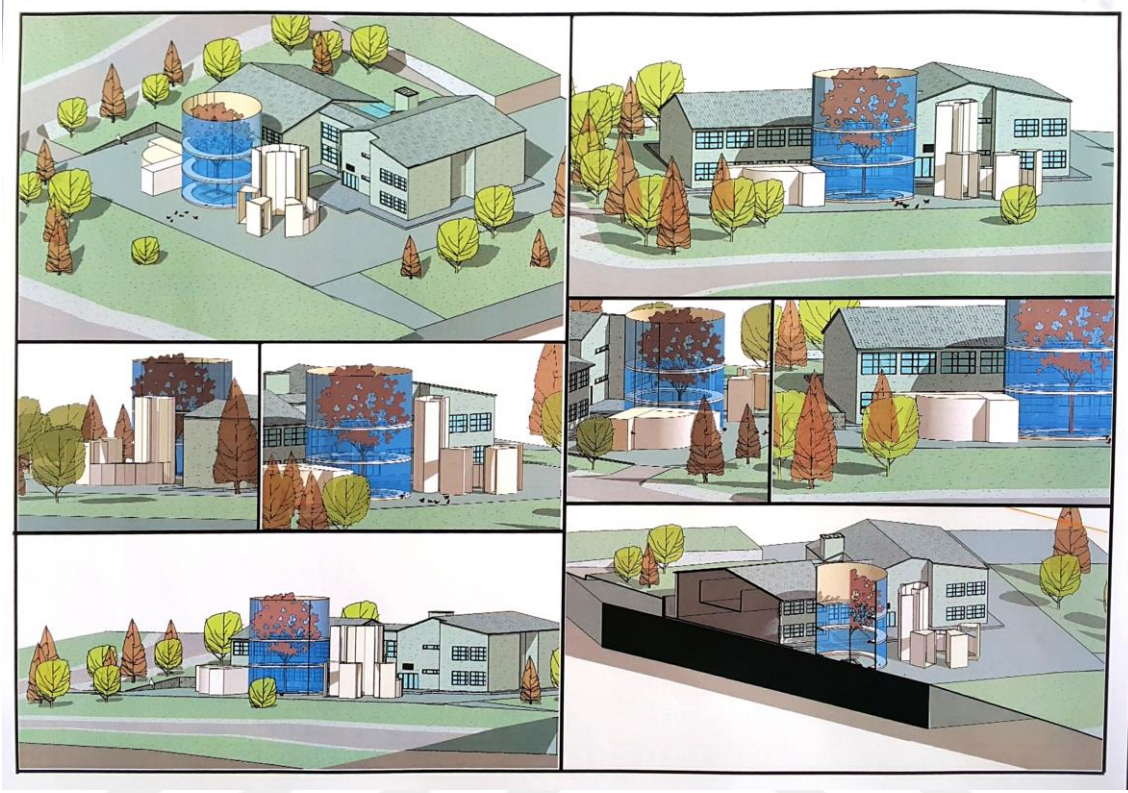
ARAÇ
KULLANIM
ŞEMASI



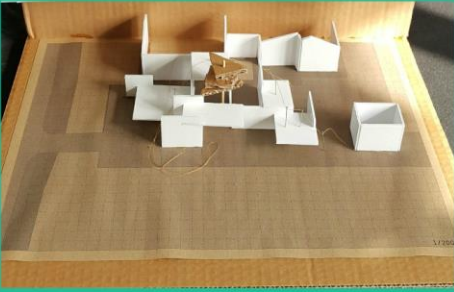

EK-4b: AB3 Kodlu Öğrenci Çalışmasının Değerlendirme Tabloları.



EK-4c: AB3 Kodlu Öğrenci Çalışmasının Materyalleri.



EK-5a: BT1 Kodlu Öğrenci Çalışmasının Değerlendirme Tabloları.

BTF2050-1 (BT1) DEĞERLENDİRME TABLOLARI		Buse Bölük Rabia N. Karabörk	
		4	<input type="checkbox"/>
		4	<input type="checkbox"/>
		4	<input type="checkbox"/>
		4	<input type="checkbox"/>
		5	<input type="checkbox"/>

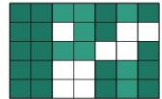
1- YAZINSAL ANLATIDAKİ MİMARİ/MEKANSAL UNSURLAR

BAĞLAMSAL	ATMOSFER	MORFOLOJİK	PROGRAMATİK	BÜYÜKLÜK
<p>1. Yerçekimsizlik yüzünden kentin formu değişiyor.</p> <p>2. Yazıcı manyetik ışınları önleyici mekanlar üretiyor.</p> <p>3. Ağaç kökünün üstüne inşa edilmiş merdiven.</p> <p>4. Mekanların kot yüksekliği okulla buluştuğu noktada vurguyu arttırır.</p>	<p>1. Geometrik formlardan oluşan Bademlik.</p> <p>2. Suyun üzerinde yüzen platform.</p> <p>3. Yürünen platform açık alana bağlanır.</p> <p>4. Deney atölyesinde ışık gölge kontrol altında.</p>	<p>1. Piramit formulu uçan araç.</p> <p>2. Şehirden bambaşka geometrik bir doku.</p> <p>3. Mekanların akışkanlığı deneyimleyeni yönlendiren bir şekilde.</p> <p>4. Mekanlar birbirine eklenerek farklı kotlarda bir araya gelir.</p>	<p>1. Hareket ve su ilişkisi atölyesi.</p> <p>2. Bilim ve tasarım atölyesi.</p> <p>3. Şehrin değişimini anlatan görsellerin sergilendiği mekan.</p> <p>4. Ana atölye.</p>	<p>1. Yaklaşık 1 metre su bulunan platform.</p> <p>2. Derinliğin çok genişliği az mekan.</p> <p>3. Mekanların yükseklikleri saçakların da kullanımını sağlamaktadır.</p> <p>4. Mekanların kot yüksekliği okulla buluştuğu noktada vurguyu arttırır.</p> <p>5. Geniş dikdörtgen sergi alanı.</p>
4	4	4	4	5

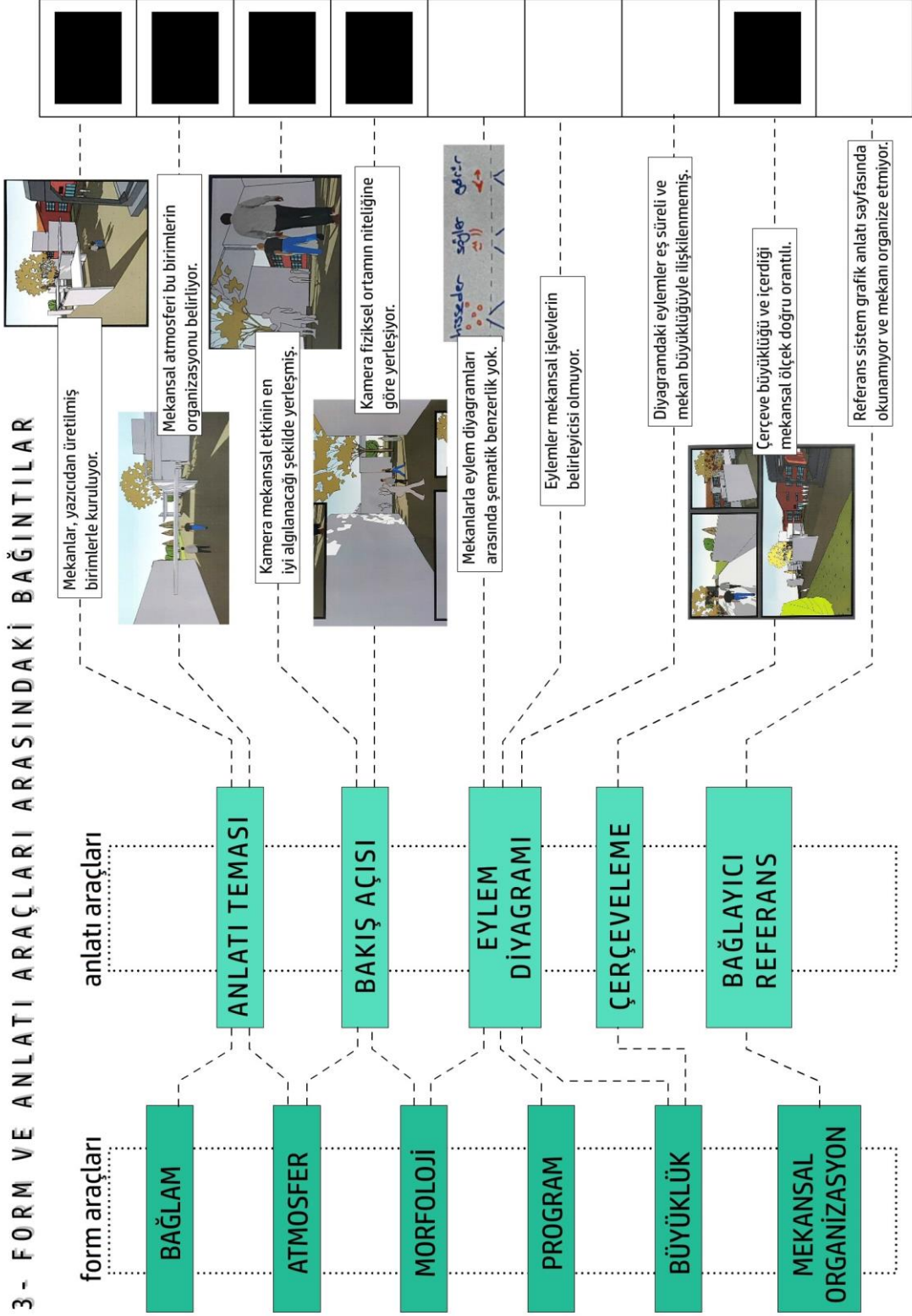
2- GÖRSELLEŞTİRME ARAÇLARININ KULLANIMI

Fotoğraf	Çizim	Mimari temsil	Photoshop	Sketchup
KADRAJ ÖGELERİ	ÇİZİM ÖGELERİ	Plan	<input type="checkbox"/> Kes, Yapıştır	<input type="checkbox"/> Form Üretme
Tema	<input type="checkbox"/> Çizgi Tipi	Kesit	<input type="checkbox"/> Işık, Renk Ayarı	<input type="checkbox"/> Doku Kaplama
Yerleşim	<input type="checkbox"/> Perspektif	Görünüş	<input type="checkbox"/> Renklendirme	<input type="checkbox"/> Nesne Ekleme
Basitlik	<input type="checkbox"/> Renk	Perspektif	<input type="checkbox"/> Yazı Ekleme	<input type="checkbox"/> Işık Ayarları
Bakı Noktası	<input type="checkbox"/> Işık	Maket	<input type="checkbox"/> Katman Kullanımı	<input type="checkbox"/> Kamera Ayarları
Denge	<input type="checkbox"/> Figür			
KOMPOZİSYON ÖGELERİ	ÇİZİM TÜRLERİ			
3'ler Kuralı	<input type="checkbox"/> Eskiz			
Derinlik	<input type="checkbox"/> Diyagram, şema			
Çerçeveleme	<input type="checkbox"/> Haritalama			
Diagonalleme	<input type="checkbox"/> İllüstrasyon			
Negatif Alan	<input type="checkbox"/> Kolaj			

ARAÇ
KULLANIM
ŞEMASI



EK-5b: BT1 Kodlu Öğrenci Çalışmasının Değerlendirme Tabloları.



EK-5c: BT1 Kodlu Öğrenci Çalışmasının Materyalleri.



EK-5d: BT1 Kodlu Öğrenci Çalışmasının Materyalleri.

bademlik_2000x	"BTF_2050"	bademlik_2000x	"BTF_2050"
<p>zaman: 2050 mekan: bademlik hala tasarım okulu. o yıl festivale büyük bir 3d yazıcı damgasını vuruyor. 4*4*4'lük hacimde her formu anında yazabilen bu alet, meydanın ortasına konuyor ve atölye ihtiyaçlarına göre kampüste yeni mekanlar inşa ediliyor.</p>	<p>karakterler:</p>	<p>mekansal unsurlar ve tasvirler: açık (dış), yarı açık (arayüz), kapalı (iç)</p>	<p>Şehrin gene görünümü gitgide yuvarlak ve daha organik bir dokuya dönmekteydi. Yazıcı okul ve bahçe kapılarının aksını tutar ve mekanlar buradan üremeye başlar. Mekanların akışkanlığı deneyimleyeni yönlendiren biçimde tasarlanmıştır. İlk girdiği mekan ve sonraki mekanlar birbirlerine eklenerek farklı kotlarda biraya gelmektedir. Yönelim ağacın etrafını referans almaktadır. Mekanların yükseklikleri saçaklarında mekan olarak kullanımına olanak sağlamaktadır. Mekanların kot yüksekliği okul ile buluştukları noktada vurguyu arttırıcı niteliktedirler.</p>
<p>hayat ve eylem çeşitliliği: Kare prizmadan BTF üyelerinin Odunpazarı'ndan şehrin daireselleşmesini deneyimleterek Bademlik'e ulaşan bir taşıtla BTF'ye erişim. Yer çekimi azaldığı için binaların hareket etmesi. 4*4*4 yazıcı ağacın manyetik ışınlarını önleyen mekanlar üretebilir.</p>	<p>sinopsis: Cumali sinyallerin kaynağını bulmak ister. Ağacın gösterdiği yön doğrultusunda yola düşer. sinyal yönüne nasıl gideceğini bulamaz. Bünyaminle tanışır. Beraber uçan tüplere binip Bademliğe varırlar. sinyali unutup yazıcıya ve ürettiği mekanlara dalar. Herbirini deneyimler. Sonunda ışınların ve şehirdeki yerçekimi sorununun kaynağını bulur.</p>		

Bademlik_2000x: Karakterler:	EYLEM AKISI	
	MEKANSAL VERİLER	<p>Bademlik ağacının çevresinde yüksekliklerin farklılıklarını gösteren bir harita. Her nokta bir mekanın yüksekliğini temsil eder. Harita, mekanların birbirine göre konumlarını ve yüksekliklerini göstermektedir.</p>
	BAKIS AÇISI	<p>1 dış 2 geniş 3 geniş 4 iç 5 perspektif 6 geniş 7 perspektif 8 geniş 9 geniş 10 geniş 11 yakın dış 12 perspektif 13 geniş 14 geniş</p>
	BAĞLAYICI REFERANS	
ANLATI METNİ	<p>MEKANSAL HARİTALAMA</p>	

EK-6a: BT2 Kodlu Öğrenci Çalışmasının Değerlendirme Tabloları.

BTF2050-2 (BT2) DEĞERLENDİRME TABLOLARI		Emine Şevval Çelebi Hande Bezzin	
		1	<input type="checkbox"/>
		0	<input type="checkbox"/>
		5	<input type="checkbox"/>
		7	<input type="checkbox"/>
		0	<input type="checkbox"/>
			

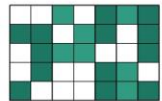
1- YAZINSAL ANLATIDAKİ MİMARİ/MEKANSAL UNSURLAR

BAĞLAMSAL	ATMOSFER	MORFOLOJİK	PROGRAMATİK	BÜYÜKLÜK
1. 3D yazıcıyla üretilmiş labirent.	1.	1. Duvarları farklı renk ve boyuttaki Labirent sergi. 2. 2 yüzeyi camla kaplı üretim kapsülü. 3. 3 yüzeyi cam, yeşil teraslı prizmatik yapı. 4. 3 yüzeyi açık sarı çatılı dinlenme noktası. 5. Tavanı camla kaplı atölye.	1. Karşılama alanı. 2. Tartışma alanı. 3. Labirent. 4. Üretim Kapsülü. 5. Gözlem Evi. 6. Dinlenme Noktası. 7. Simülatör.	1.
1	0	5	7	0

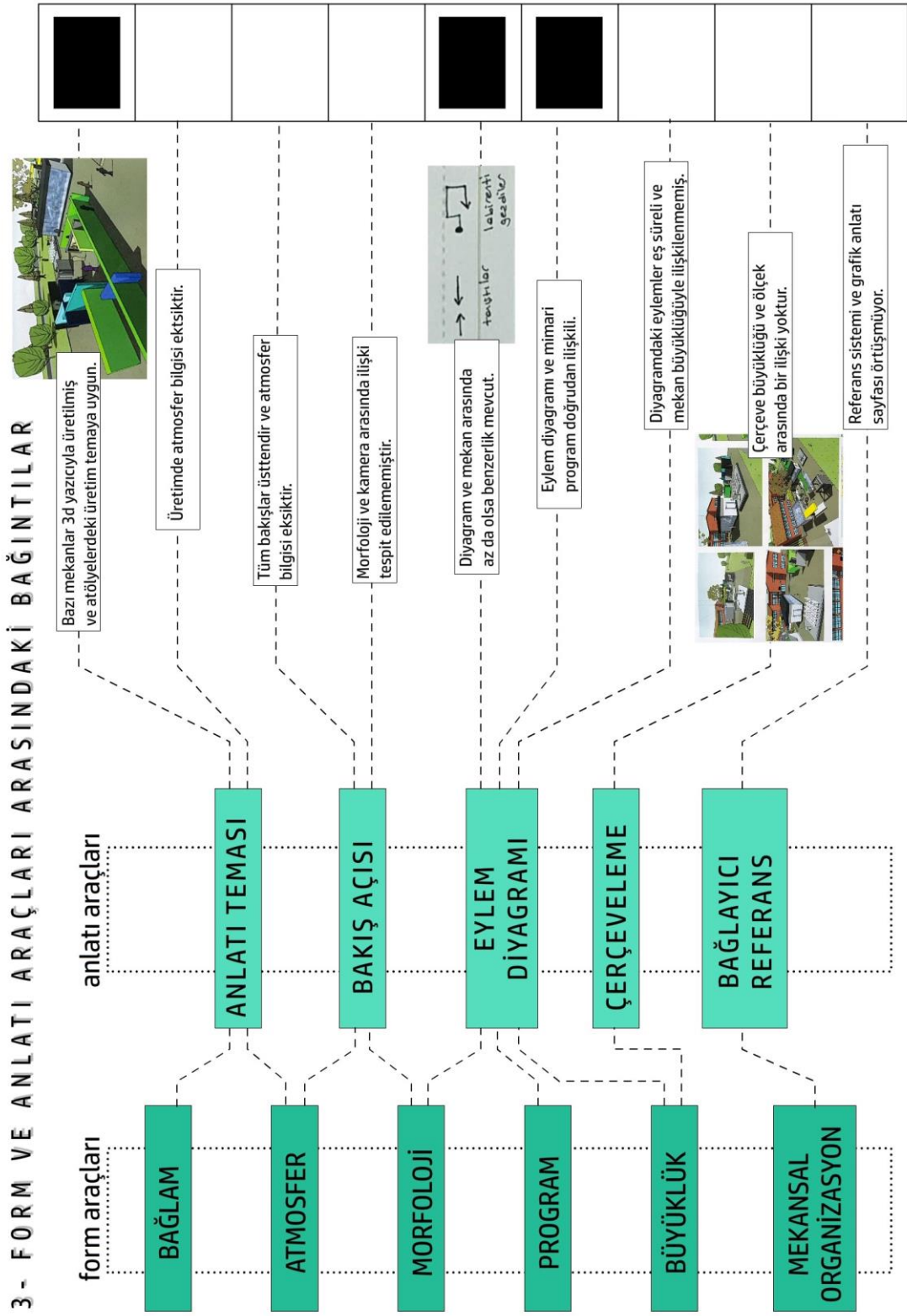
2- GÖRSELLEŞTİRME ARAÇLARININ KULLANIMI

Fotoğraf	Çizim	Mimari temsil	Photoshop	Sketchup
KADRAJ ÖĞELERİ	ÇİZİM ÖĞELERİ	Plan	<input type="checkbox"/> Kes, Yapıştır	<input type="checkbox"/> Form Üretme
Tema	Çizgi Tipi	Kesit	<input type="checkbox"/> Işık, Renk Ayarı	<input type="checkbox"/> Doku Kaplama
Yerleşim	Perspektif	Görünüş	<input type="checkbox"/> Renklendirme	<input type="checkbox"/> Nesne Ekleme
Basitlik	Renk	Perspektif	<input type="checkbox"/> Yazı Ekleme	<input type="checkbox"/> Işık Ayarları
Bakı Noktası	Işık	Maket	<input type="checkbox"/> Katman Kullanımı	<input type="checkbox"/> Kamera Ayarları
Denge	Figür			
KOMPOZİSYON ÖĞELERİ	ÇİZİM TÜRLERİ			
3'ler Kuralı	Eskiz			
Derinlik	Diyagram, şema			
Çerçeveleme	Haritalama			
Diagonalleme	İllüstrasyon			
Negatif Alan	Kolaj			

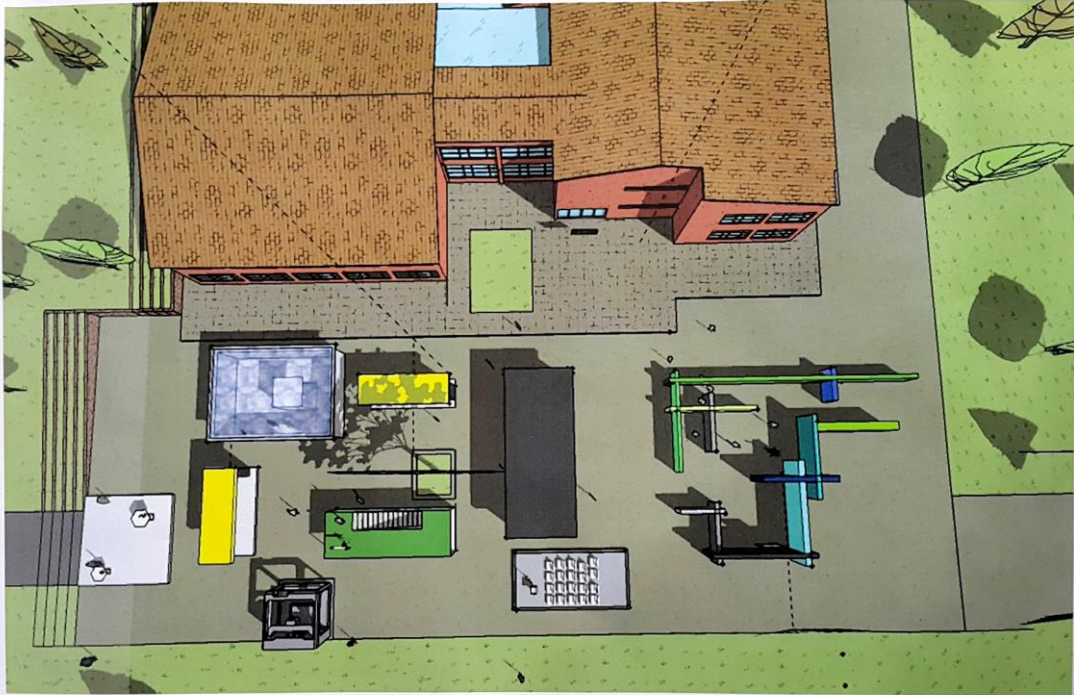
ARAÇ
KULLANIM
ŞEMASI



EK-6b: BT2 Kodlu Öğrenci Çalışmasının Değerlendirme Tabloları.



EK-6c: BT2 Kodlu Öğrenci Çalışmasının Materyalleri.



VAZİYET PLANI

EK-6d: BT2 Kodlu Öğrenci Çalışmasının Materyalleri.

Bademlik 2000x: Karakterler:	EYLEM AKISI																		
	MEKANSAL VERİLER	Büyük giriş	platform	platform	çift kapsül platform	renkli duvarlar	diş giriş	çift güç canlı etkiye	çarpıcı geniş	yeşil teraz	diş giriş	renkli noktasız gölgeler	soğuk duvar	diş giriş	cam duvar simülasyon	kapalı geniş	kapalı geniş		
	BAKIS AKISI	geniş yay	geniş yay	geniş yay	dar yay	çarpıcı geniş	dar yay	1/3 yay	geniş yay	1/3 geniş	ön geniş	dar yay	geniş yay	1/3 geniş	dar yay	geniş yay	dar yay		
	BAĞLAYICI REFERANS	giriş kapsül	platform	okul bahçesi	okul bahçesi	laboratuvar	üretim kapsülü	okul bahçesi	geleneksel okul bahçesi	1/3 geniş	okul bahçesi	simülasyon	okul bahçesi	simülasyon	okul bahçesi	3D geniş	3D geniş		

ANLATI METNİ

İnsan popülasyonunun artması sonucunda usayda yaşamın yolları aranmaya başlandı. Farklı ihtiyaçlar için kapsüller inşa edilmeğe başlanmıştır. Bu kapsüller temel ihtiyaç alanları, eşyalar alanları, havuz alanları gibi kullanım alanları olmaktadır. Bu gelişmeler sonucunda BTF 2050 yılında yapıya festival de usay konsepti kullanarak kapsül tasarlanmıştır. Pelin bu festival için Ekibininle gen. Pelin öncülükle kapsülün girişinde bulunulan koridoru bahçesinde festivale ilgili bilgi alıp, havuz bahçesine oturdu. Daha sonra bahçenin alanına gidip festivale gelen insanlarla mülakat etti. Bu arada Berk ile tanıştı ve iki banyo sergi alanını yamaç için bahçenin diğer ucuna göndüdü. Sergi alanı farklı boyut ve renkte, okul bahçesindeki 3D yazıcı ile üretilmiş duvarlardan oluşuyor. Üst katın laboratuvarı bahçede bulunuyor. Bu bahçenin girişinde bahçenin bahçesi olarak tasarlanmıştır. Bahçenin girişinde bahçenin bahçesi olarak tasarlanmıştır. Bahçenin girişinde bahçenin bahçesi olarak tasarlanmıştır.

MEKANSAL HARİTALAMA

ölçek: 1/200

bademlik 2000x
"BTF_2050"

zaman: 2050
mekan: bademlik hala tasarımı okulu. o yıl festivale büyük bir 3d yazıcı damgasını vuruyor. 4*4*4'lük hacimde her formu anında yazabilen bu arat. meydanın ortasına konuyor ve atölye ihtiyaçlarına göre kampüste yeni mekanlar inşa ediliyor.

karakterler: Pelin, Berk

hayat ve eylem çeşitliliği:
Yıl 2050 insanlar usayda yaşamın olduğunu bulmuşlar. Usayda insanların yaşayabileceği yaşam kapsüllerini yapılmaya başlanmıştır. Bademlik Tasarım Festivali, bu yıl yapıya festivale usay konseptini kullanarak kapsül tasarlanmaktadır.

sinopsis:
• Pelin usayda BTF'nin yapılabileceği alana geldi.
• Pelin bahçenin alanında bilgi aldı.
• Bahçenin alanında Berk ile tanıştı.
• Berk ile birlikte bahçeye gittiler.
• Bahçenin bahçesine sonra üretim kapsüllerine gittiler.
• Orada tasarım yaptılar.
• Üretim alanında bahçenin bahçesi olarak yazıcı ile ilgili yazıcı yaptılar.
• Bahçenin bahçesinde BTF'nin yapılabileceği alanı gösterdiler.
• Bahçenin bahçesinde sonra simülasyon yapıldı.
• Daha sonra 3D yazıcıda tasarımı üretmeye başladılar.

bademlik 2000x
"BTF_2050"

mekansal unsurlar ve tasvirler:
açık (da), yarı açık (arayüz), kapalı (iç)

• Bahçenin farklı renkte boyatılan duvar laboratuvar bahçesine sergi alanı.
• Bahçenin bahçesinde bahçenin bahçesi olarak tasarlanmıştır.
• Bahçenin bahçesinde bahçenin bahçesi olarak tasarlanmıştır.
• Bahçenin bahçesinde bahçenin bahçesi olarak tasarlanmıştır.
• Bahçenin bahçesinde bahçenin bahçesi olarak tasarlanmıştır.

EK-7a: BT3 Kodlu Öğrenci Çalışmasının Değerlendirme Tabloları.

BTF2050-3 (BT3) DEĞERLENDİRME TABLOLARI		Saliha Yaman Ataberk Yüce
	2	<input type="checkbox"/>
	0	<input type="checkbox"/>
	3	<input type="checkbox"/>
	2	<input type="checkbox"/>
	2	<input type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/>
		

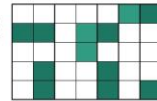
1- YAZINSAL ANLATIDAKİ MİMARİ/MEKANSAL UNSURLAR

BAĞLAMSAL	ATMOSFER	MORFOLOJİK	PROGRAMATİK	BÜYÜKLÜK
1. Okulun çevresinde kötü doğa şartları. 2. Sanat tasarım fak. yerine açılır kapanır çatı-yapı birimi.	1.	1. Standların üstü ve 2 yanını kapalı. 2. Kare ve yamuğa dönen hacimler. 3. Tek bir parçanın kırılmasıyla oluşmuş standlar.	1. Labirentler. 2. Labirent için materyal sunan standlar.	1. Labirente girince yukarı doğru büyük hacimleşen standlar. 2. Yüksekliği 4 m. olan duvarlar.
2	0	3	2	2

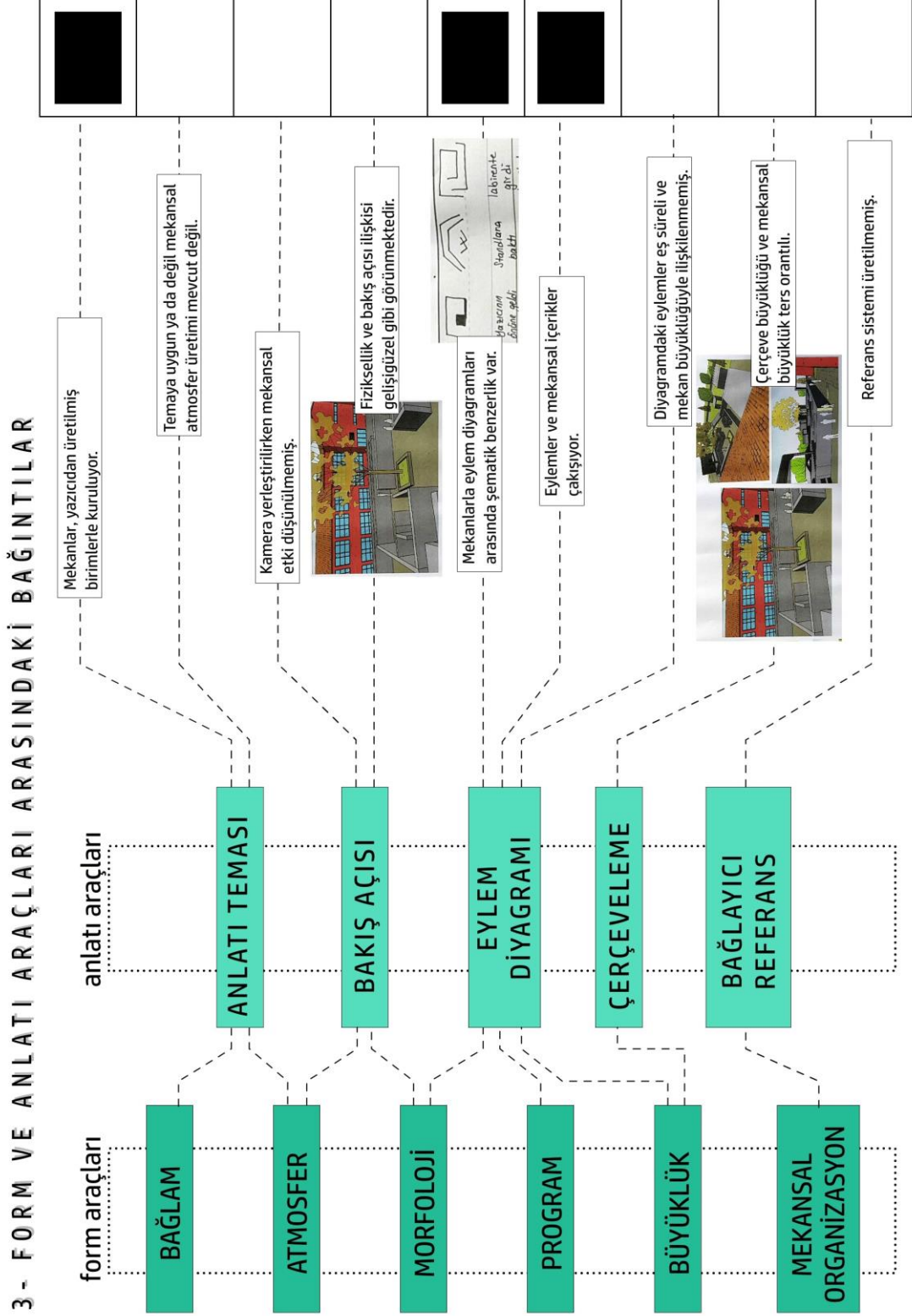
2- GÖRSELLEŞTİRME ARAÇLARININ KULLANIMI

Fotoğraf	Çizim	Mimari temsil	Photoshop	Sketchup
KADRAJ ÖĞELERİ	ÇİZİM ÖĞELERİ	Plan	Kes, Yapıştır	Form Üretme
Tema	Çizgi Tipi	Kesit	Işık, Renk Ayarı	Doku Kaplama
Yerleşim	Perspektif	Görünüş	Renklendirme	Nesne Ekleme
Basitlik	Renk	Perspektif	Yazı Ekleme	Işık Ayarları
Bakı Noktası	Işık	Maket	Katman Kullanımı	Kamera Ayarları
Denge	Figür			
KOMPOZİSYON ÖĞELERİ	ÇİZİM TÜRLERİ			
3'ler Kuralı	Eskiz			
Derinlik	Diyagram, şema			
Çerçeveleme	Haritalama			
Diagonalleme	İllüstrasyon			
Negatif Alan	Kolaj			

ARAÇ
KULLANIM
ŞEMASI



EK-7b: BT3 Kodlu Öğrenci Çalışmasının Değerlendirme Tabloları.



EK-7c: BT3 Kodlu Öğrenci Çalışmasının Materyalleri.



Bademlik 2000x:
Karakterler:

EYLEM AKISI										
	tramvaydan indi	Etrafını inceledi	Harıcının önüne geldi	Standlara baktı	labirente girdi	Okula geldi	labirente girdi	Standı gitti	labirente döndü	içeri girdi
MEKANSAL VERİLER	genel görüş	okul açısı	standların hizasından	gimten dış ve sol	dış ilerleyip standlardan sola	genel görüş	standların hizasından	girişten sağ ve solda	standların hizasından	üstüne standın altından giriş
BAKIS ACISI										
BAĞLAVICI REFERANS										

ANLATI METNİ kagıtta...

MEKANSAL HARİTALAMA

ölçek: 1/200

EK-7d: BT3 Kodlu Öğrenci Çalışmasının Materyalleri.

bademlik_2000x	"BT3_2050"	bademlik_2000x	"BT3_2050"
<p>zaman: 2050</p> <p>mekan: bademlik hala tasarım okulu. o yıl festivale büyük bir 3d yazıcı damgasını vuruyor. 4*4'lük hacimde her formu anında yazabilen bu alet. meydanın ortasına konuyor ve atölye ihtiyaçlarına göre kampüste yeni mekanlar inşa ediliyor.</p>		<p>mekansal unsurlar ve tasvirler:</p> <p>açık (dış), yarı açık (arayüz), kapalı (iç)</p> <ul style="list-style-type: none"> * Standlar üst ve alt yüzey olarak kapalı yan yüzeyleri açık * Kare ve yamuca dönen hacimler * Okulun girişinden sola ve ileri uzanan standlar * Labirentin girişinden itibaren genişleyen (yukarı doğru) büyük hacimler belirten standlar. 	
<p>karakterler: Selinay Hanım ve Buse</p>			
<p>hayat ve eylem çeşitliliği:</p> <ul style="list-style-type: none"> * Buse ve Selinay'ın okula gelmesi * Buse'nin labirentleri incelemesi * Okulun girişinde labirent için materyeller sunan standlar * Okulun çevresinde azalmış nüfusa karşın estü doğa şartları * Buse'nin labirentte girmesi * Selinay Hanım'ın peşinden gitmesi, kaybolmaları * 3D yazıcının oluşturduğu labirenti yok etmesi 			
<p>sinopsis:</p> <ul style="list-style-type: none"> * 3D yazıcı labirentler oluşturuyor. * Öğrenciler sırayla labirentlere giriyor. * Buse labirentte giriyor. * Selinay hanım standda giriyor. * Selinay hanım labirentte dönüyor. * Kayboluyorlar. * Labirent kayboluyor. 			

Anlatı Metni

BAD3-201, 60!

2050 yılındayız. Bademlik gittikçe artan bir ön ile halen tasarım festivalleri ile gündemde. Bu yılın favorisi atölyelerin ve standların olacağını sağlayan ve hatta konularının bulunduğu önemli katmanı olan 3D yazıcı: Bad3-201. Bademlik'in ana binası açıldı yıllara meydan okuyarak aynı şekilde kalmış fakat okulun dışardan eklenti yapıları (standlar, klubeler) her yıl Bademlik Tasarım Festivali başında tekrar tasarlanmaktadır. Birkaç yıldır iki binanın orta-yanında bulunan sanat-tasarım fak. yeni okulun öğrenci kapasitesini arttırmak için kullandığı acil-kapalı çözümlerle birleşmiş.

Buse yüksek hızlı tramvaydan iner inmez, okulun 3D yazıcıyla oluşturduğu çeşitli kottarda kademelenerek yer kotuyla geçiş sağlanmış. Jaki bin standlar tek bir parçaya defalara kurulumunda olmuştur. Cam ve merdivenler ile birbirlerine bağlanmış, bahçenin başlangıcına doğru aralıklarla açılarak ve hacmi de unuttu-mayabilir devan ediyor. Okulun çevresi geçen zamanla birlikte tamamen terk edilmiştir, ulaşım yalnızca yüksek hızlı tramvayla sağlanabiliyordu. Buse okul bahçe sine girdiği anda çeşitli kottardan labirenti deneyimliyor ve zeki okulum amaçlarını yerine getiren standlara batabakalmış, yine de okulun ortasında bulunan devasa ağaç geçip makinenin yanına geldi. Sıraşı bekliyor, makinenin hızlı bir şekilde oluşturduğu uyarıları izliyordu. İzleniş heycanı artıyordu. Makine kendine o komut verene kadar labirenti bekletip, komutla yokediyordu. Alında labirentin ağırlıklı olan ağıca buluşu sükunetsiz çıkabileceğini düşünüyordu. Sıra ona geldiğinde şöyle bir etrafına bakıp, yüksekliği 4m olan duvarların arasında yoluna koyuldu.

Selinay Hanım BT3-2050 heycanı içinde okula gelmişti. Yine geçiş de dünden ilerletmiş labirent atölyesinin yönetimini ele almıştı. 4. Labirent başlangıçta 10 dk almıştı ki yoldan komutu atölye oldu ve makine geri sayımı olarak geçerken etten başlattı. Selinay Hanım olayı idrak eder etmek en yakın yüksek standı takip, Buse'nin yeni bulmaya çalıştı. Çıkar yoldan izlenimi partiküller yoluyla yığılı için Buse'nin ordan çıkması gerekiyordu. Selinay labirentin nise geldi ve neme içeri daldı. Duvarların 4m yüksekliğini kendi içinde çok okunsuz ettik etti. Yolda ilerledi.

Selinay Hanım içeri girer girmez 3 dk sonra labirent ani bir şekilde yoldan kaybolmuştu. O gün boyunca telefonunu asla kullanılmayan Buse ve Selinay Hanım bulunamadı, makine ise 3 gün sonra çalışmaya başladı...

EK-8a: DC1 Kodlu Öğrenci Çalışmasının Değerlendirme Tabloları.

DOMEAGE-1(DC1) DEĞERLENDİRME TABLOLARI		Merve Gürcan Halime Törü
		5 2 8 8 2

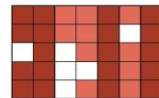
1- YAZINSAL ANLATIDAKİ MİMARİ/MEKANSAL UNSURLAR

BAĞLAMSAL	ATMOSFER	MORFOLOJİK	PROGRAMATİK	BÜYÜKLÜK
1.Eski bina laboratuvar olmuş. 2. Ağacı seyretme. 3. Ağaç çevresinin düzenlenmesi. 4. Üç farklı çağı temsil ediyor. 5. Dev kubbeyi delen baca.	1. Cam filmlerinin arkasından renkli görüntü. 2. Evden çıkıp ağacı seyretmek	1. Metal dik şeritler 2. Tepkime merkezi yumuşak form. 3. Mat siyah uzun yapı. 4. Paralel iki düzlemsel yapı. 5. Yarım spiral merdiven. 6. Renkli dairesel yaşam alanları. 7. Kompozit spiral rampa. 8. Saydam prizma.	1. Tepkime merkezi 2. Hastane, laboratuvar 3. Yemekhane. 4. Çocuk oyun alanı 5. İdari birim 6. Seyir terası 7. Bireysel yaşam alanları 8. Tesisat merkezi	1. Yüksek eğimli rampa. 2. Uzun yapı.
5	2	8	8	2

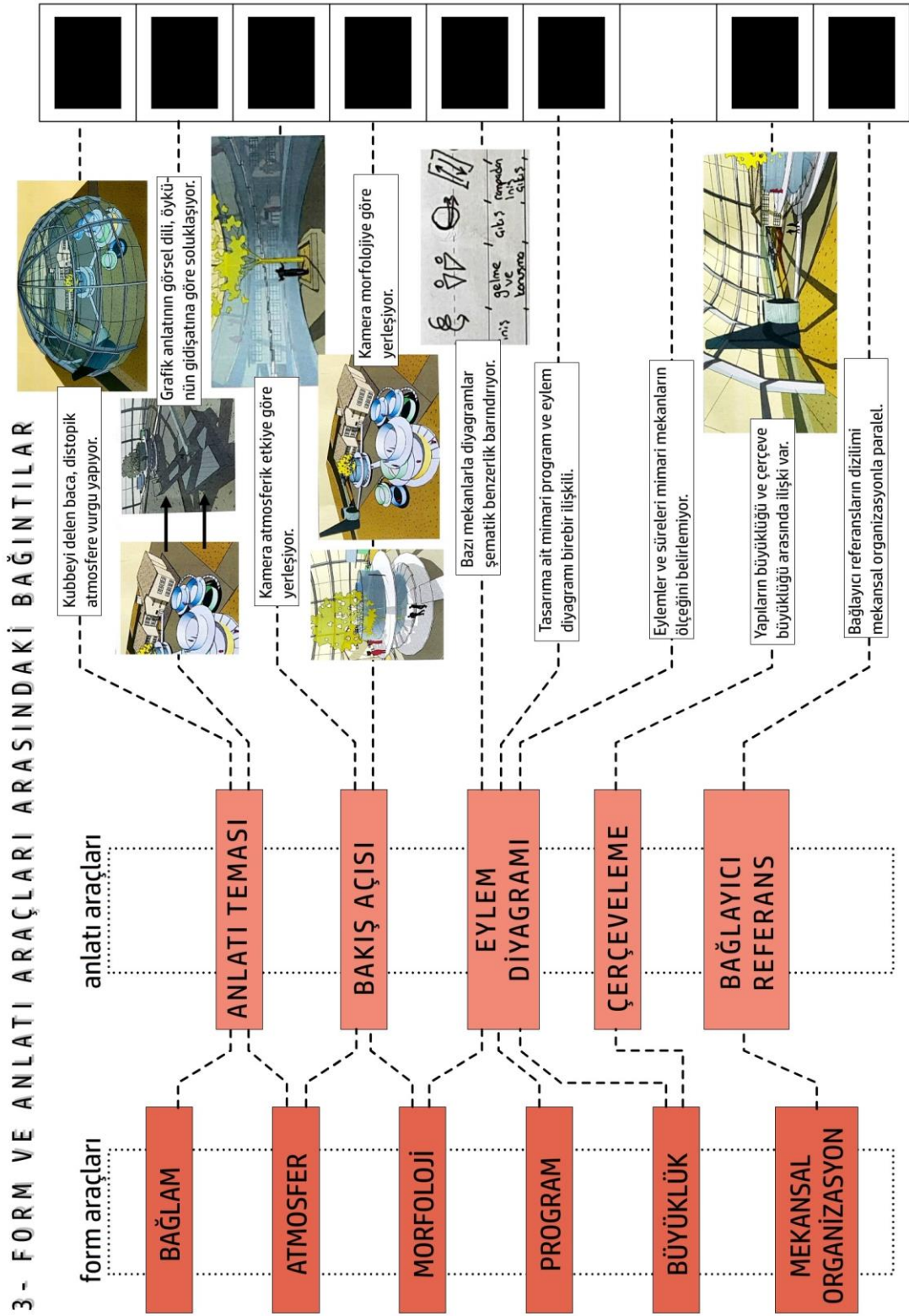
2- GÖRSELLEŞTİRME ARAÇLARININ KULLANIMI

Fotoğraf	Çizim	Mimari temsil	Photoshop	Sketchup
KADRAJ ÖĞELERİ	ÇİZİM ÖĞELERİ	Plan	Kes, Yapıştır	Form Üretme
Tema	Çizgi Tipi	Kesit	Işık, Renk Ayarı	Doku Kaplama
Yerleşim	Perspektif	Görünüş	Renklendirme	Nesne Ekleme
Basitlik	Renk	Perspektif	Yazı Ekleme	Işık Ayarları
Bakı Noktası	Işık	Maket	Katman Kullanımı	Kamera Ayarları
Denge	Figür			
KOMPOZİSYON ÖĞELERİ	ÇİZİM TÜRLERİ			
3'ler Kuralı	Eskiz			
Derinlik	Diyagram, şema			
Çerçeveleme	Haritalama			
Diagonalleme	İllüstrasyon			
Negatif Alan	Kolaj			

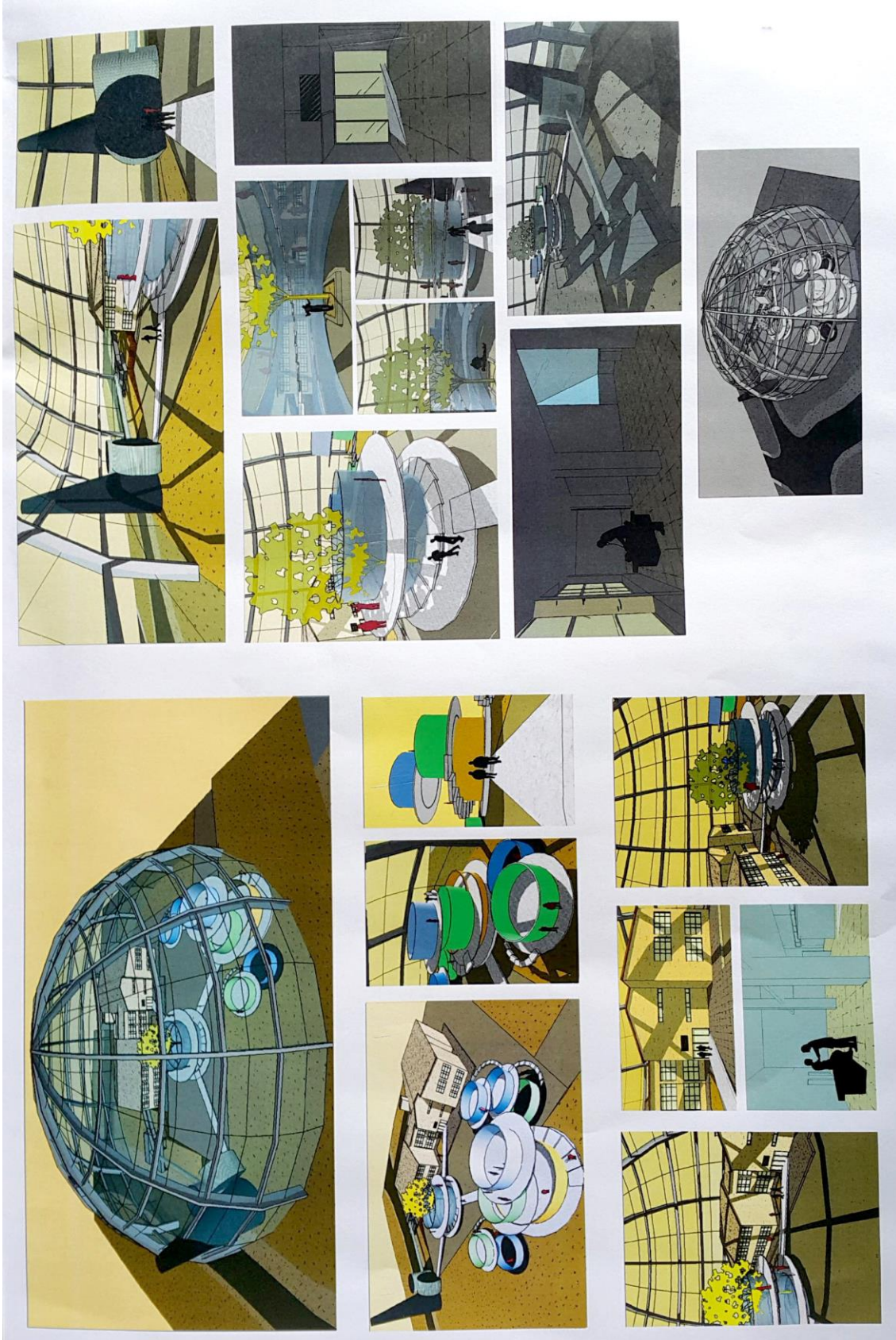
ARAÇ
KULLANIM
ŞEMASI



EK-8b: DC1 Kodlu Öğrenci Çalışmasının Değerlendirme Tabloları.



EK-8c: DC1 Kodlu Öğrenci Çalışmasının Materyalleri.



EK-8d: DC1 Kodlu Öğrenci Çalışmasının Materyalleri.

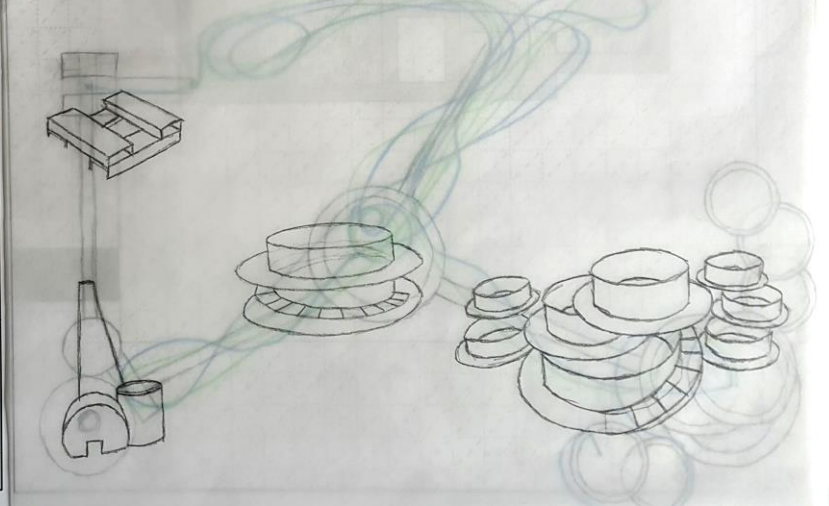
Bademlik 2000x Karakterler:	EYLEM AKISI	[Icons representing various architectural and construction actions]																			
	MEKANSAL VERİLER	evden çıkış	seyreklik inis	gelme çıkış	çıkış rampadan giriş	salgı alma	giriş çıkış	örnek alma	çıkış	deney yapma	giriş	karışık	çıkış	basma	yanık	giriş	çıkış	çıkış	çıkış	çıkış	
	BAKIS ACISI	yanık	yanık	yanık	yanık	yanık	yanık	yanık	yanık	yanık	yanık	yanık	yanık	yanık	yanık	yanık	yanık	yanık	yanık	yanık	yanık
	BAĞLAYICI REFERANS	teraz	merdiven	kapı	rampa	hastane kapısı	spiral	rampa	laboratuvar	spiral	rampa	kapı	rampa	spiral	rampa	hastane	hastane	hastane	hastane	hastane	hastane

ANLATI METNİ

2550 yılındayız. Toprak ve hava zehirli olduğu için insanlar fanuslar içinde koloni halinde yaşıyorlar. Bitki ve hayvanların nesli tükenmek üzere. İnsanlar gerekli enerjilerini tepkime merkezlerinden sağlıyorlar.

Kimyager renkli saydam film ile çevrili, tavamı olmayan evinden çıkar. Hayranlıkla etrafı spiral ve insanlar ile çevrili, yüzünlere tank olan ağacı hayranlıkla seyrediyor. Spiral merdivenleri kullanarak birbiri üzerine binmiş üç saydam silindirden oluşan kamu binasındaki yemekhaneye geçer. Yemek yerken yanına doktor gelir. İnsan vücudunda bir bileşen bulunduğunu ve toprağı tarıma elverişli hale getirebileceklerini söyler. Birlikte yemekhaneden çıkarlar. Rampadan ağacın çevresine oradan da keskin prizmatik hatlara sahip beton binadaki hastaneye geçerler. Doktor kimyagerin vücudundan bir salgı alır. Birlikte hastaneden çıkarlar ve ağacın çevresindeki topraktan örnek alırlar, laboratuvara geçerler. Deneyler ile saatlerce uğraşıktan sonra zemine dik iki paralel mat düzlemsel yüzeyden ve düzlemleri birbirine bağlayan eğrisel yüzeyden oluşan tepkime merkezine geçerek ellerindeki sıvıya suya karıştırırlar. Su zeminin altındaki borulardan geçerek ağaç çevresinde sınırlanmış toprağa akar. Doktor ve kimyager rampadan geçerek merkezdeki spirale ulaşırlar. Kimyager toprağı test etmek için korunmasız bir şekilde toprağı basar ve vücudu asit yüzünden yanmaya başlar. Doktor kimyageri hastaneye taşır. Kimyager ölür. Doktor kimyagerin cesedini tepkime merkezine göndermek için metal şeritlerden oluşan rampaya bırakır.

MEKANSAL HATIRLAMA



bademlik_2000x

"domecage"

zaman: 2550

mekan: Her yer çok sıcak. Toprak ve hava zehirli. Bir grup insan, bademlikteki binanın üzerine çelik bir kubbe yapmış ve bu fanusun içinde yaşıyor. Zemine çok az dokunabiliyorlar, yapılarını kafesin taşıyıcılarına asmak çözümlerinden biri. (...)

karakterler:

hayat ve eylem çeşitliliği:

İnsanlardan geriye küçük birkaç topluluk kalmış. Bitkilerin ve hayvanların nesilleri tükenmek üzere. İnsanlar fanusların içinde koloni halinde yaşıyorlar. Dünyayı sadece cam filmlerinin arkasından renkli görebiliyorlar. Atıklarını (cesetleri dahil) tepkime merkezinde dönüştürerek gerekli olan enerjilerini sağlıyorlar. Ellerinde kalan birkaç bitkiyi çoğaltmak, toprağı zehirli hale getirmek için deneyler yapıyorlar. Yüz yıllardır sapaşaglam duran eski okul binasını hastane ve laboratuvar olarak kullanıyorlar. İnşa ettikleri kamusal alanda yemekhane, çocuk oyun alanı, idari alan ve seyir alanları var. Bireysel yaşam için ayrı alanlar mevcut. İnsanların vakitlerinin çoğunu ağaç çevresinde geçiriyorlar.

sinopsis:

Kimyager evinden çıkar ve yemekhaneye gider. Yemek yerken yanına doktor gelir, insan vücudunda bir bileşen keşfettiğini ve toprağı tarıma elverişli bir hale getirebileceklerini söyler. Birlikte yemekhaneden çıkarlar hastaneye giderler. Doktor kimyagerin vücudundan salgı alır. Avluva çıkarlar, topraktan örnek alırlar ve laboratuvara geçerler. Deney yaparlar. Tesisat merkezine geçerek bileşeni suya karıştırırlar. Su ağaç çevresindeki toprağı akar. Kimyager test etmek için toprağı korunmadan basar ve vücudu asitten yanmaya başlar. Doktor kimyageri hastaneye taşır ancak kimyager ölür. Doktor kimyagerin cesedini tepkime merkezine göndermek için cesedi kaydıracağı rampaya bırakır.

bademlik_2000x

"domecage"

mekansal unsurlar ve tasvirler:

açık (dis), yarı açık (arayüz), kapalı (iç)

Görünüş ve malzeme itibarıyla farklı üç çağa ait olduğu anlaşılan yapılar fanusun üç kısmına dağılmış bulunmaktadır.

Hastane ve laboratuvar olarak kullanılan en eski yapı keskin, sert hatlara sahip ışığı geçirmeyen prizmalardan oluşan bir kompozisyon. Işığın geçmesi için açıklıklara sahip. Laboratuvar açıklığına yüksek eğimli bir rampa ile bağlanan tepkime merkezi birbirine dik kesişen, şeritlerden oluşan metal iki gruptan oluşuyor. Merkezdeki açıklık silindirik bir bağlantı ile tesisat merkezine bağlanıyor.

Tesisat merkezi farklı yumuşak formlardan oluşan üç bölümden oluşmakta. Koyu renkte, saydam, silindirik yüksek bir form, zeminden yükseldikçe daralan; cam ve metalden oluşan dev kubbeyi delerek geçen, mat siyah, uzun bir yapı ve birbirine paralel iki mat düzlemsel yüzeyden ve düzlemlerin bağlanmasını sağlayan saydam, eğrisel bir yüzeyin oluşturduğu bir yapı.

Birbirlerinin üzerine binerek oluşan, renkli film kaplı, dairesel bireysel yaşam alanları ve kamusal alan birbirleriyle yarı spiralardan oluşan merdivenler ile bağlı.

Bu üç farklı grup rampalar ile merkezdeki ağacın çevresindeki kompozit spirale bağlanıyor. Spiralin ağaç ile bağlantısı ağacı çevreleyen saydam prizma ile kesiliyor.

EK-9a: DC2 Kodlu Öğrenci Çalışmasının Değerlendirme Tabloları.

DOMECAGE-2(DC2) DEĞERLENDİRME TABLOLARI		Fatma Yiğit Ferdanur Kılıç	
		3	
		2	
		3	
		7	
		1	

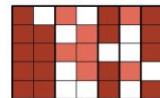
1- YAZINSAL ANLATIDAKİ MİMARİ/MEKANSAL UNSURLAR

BAĞLAMSAL	ATMOSFER	MORFOLOJİK	PROGRAMATİK	BÜYÜKLÜK
1. Bademlik binasına asılı olan tüneller. 2. Fanustan dışarı açılan büyük kapı. 3. Bademlik binasının içindeki artıcı.	1. Dışarıdan izole kapalı artıcı mekanı. 2. Saydam Teras.	1. Cam tüneller. 2. Çelik kubbenin girişindeki büyük açıklık. 3. En üstteki fanustan dallanan diğer fanuslar.	1. Eğitim Alanları. 2. Mutfak. 3. Cilt Bakım alanları. 4. Uyuma alanları. 5. Teraslarda yiyecek yetiştiriliyor. 6. Arıtıcı. 7. Beyaz insanın fanusu.	1. Çelik kubbe girişindeki büyük açıklık.
3	2	3	7	1

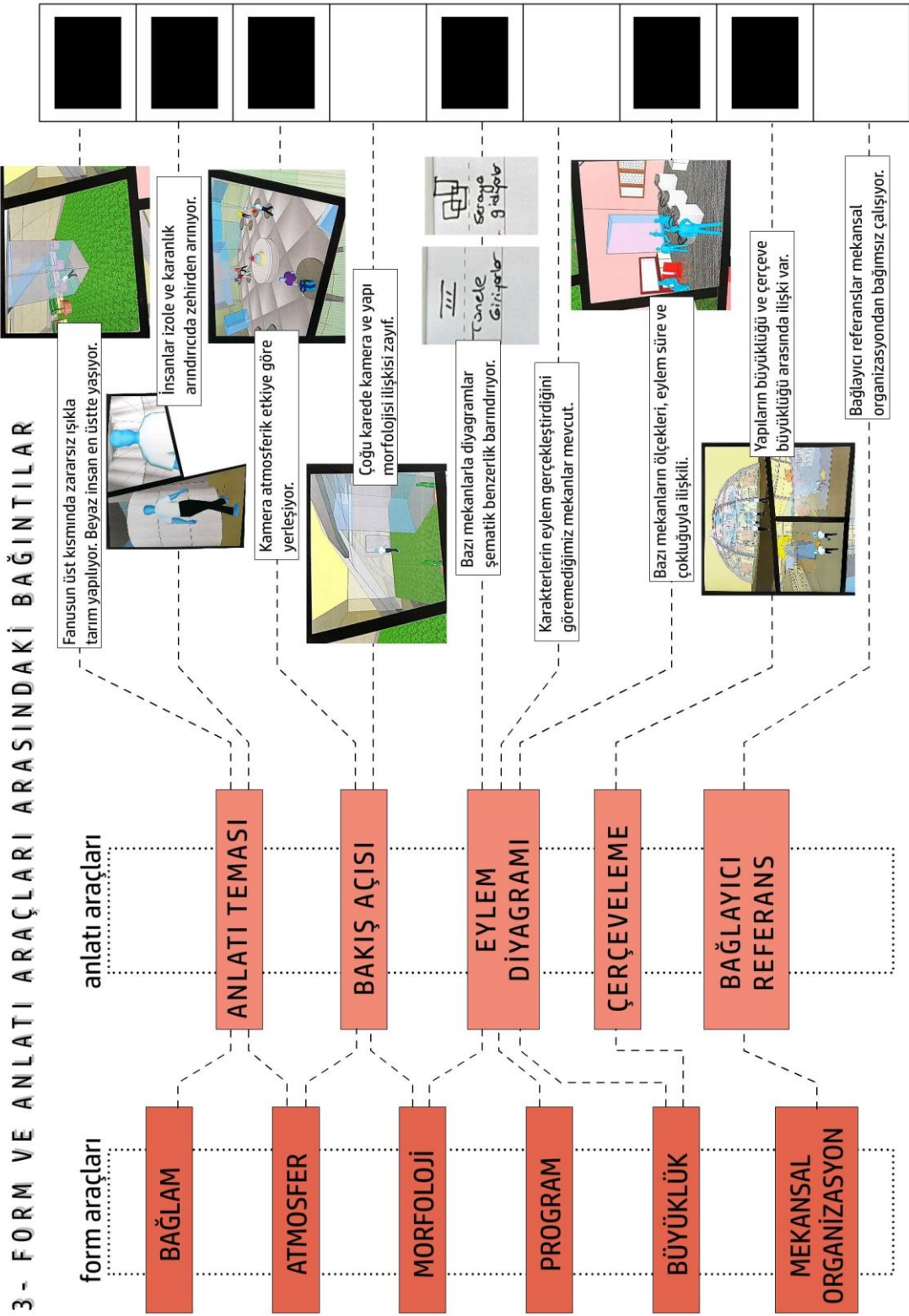
2- GÖRSELLEŞTİRME ARAÇLARININ KULLANIMI

Fotoğraf	Çizim	Mimari temsil	Photoshop	Sketchup
KADRAJ ÖĞELERİ	ÇİZİM ÖĞELERİ	Plan	Kes, Yapıştır	Form Üretme
Tema	Çizgi Tipi	Kesit	Işık, Renk Ayarı	Doku Kaplama
Yerleşim	Perspektif	Görünüş	Renklendirme	Nesne Ekleme
Basitlik	Renk	Perspektif	Yazı Ekleme	Işık Ayarları
Bakı Noktası	Işık	Maket	Katman Kullanımı	Kamera Ayarları
Denge	Figür			
KOMPOZİSYON ÖĞELERİ	ÇİZİM TÜRLERİ			
3'ler Kuralı	Eskiz			
Derinlik	Diyagram, şema			
Çerçeveleme	Haritalama			
Diagonalleme	İllüstrasyon			
Negatif Alan	Kolaj			

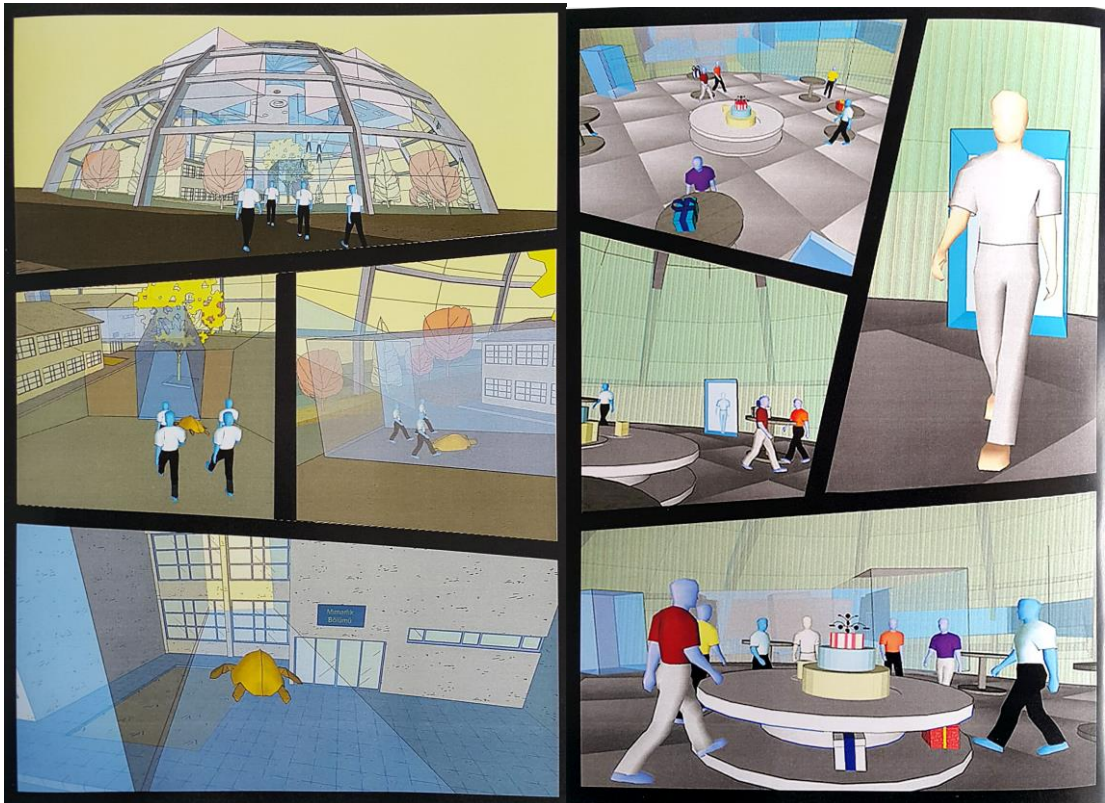
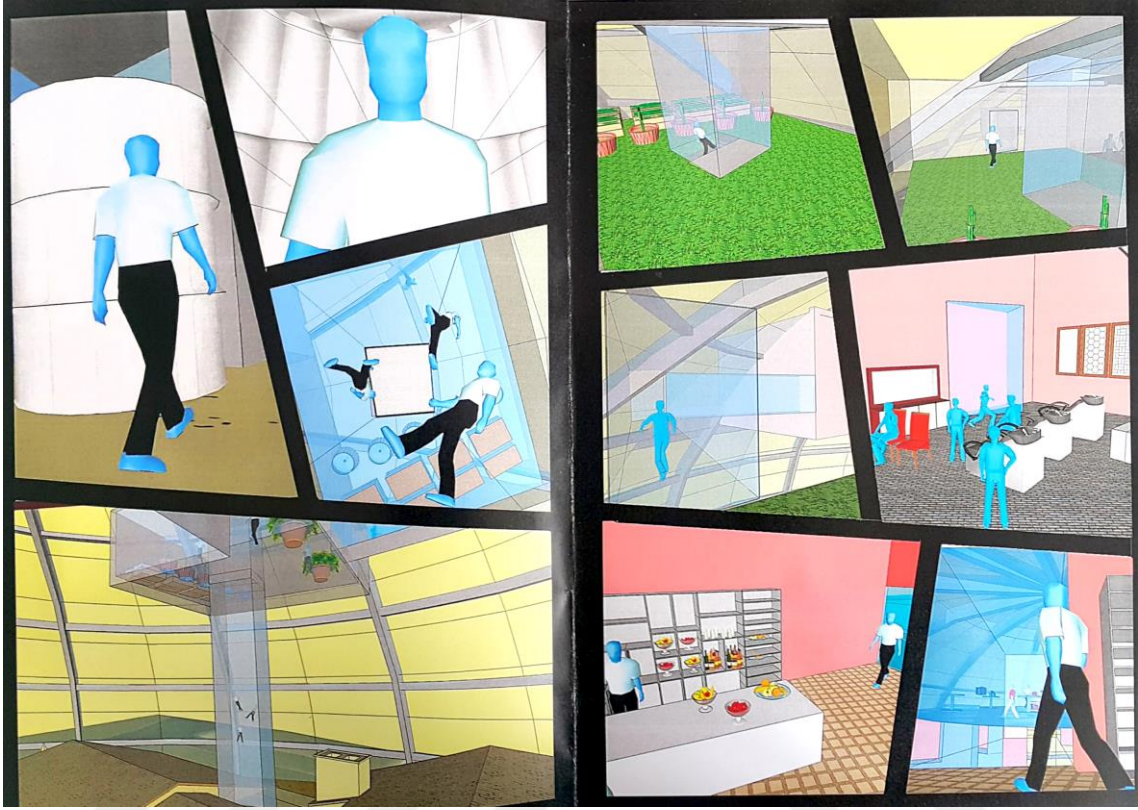
ARAÇ
KULLANIM
ŞEMASI



EK-9b: DC2 Kodlu Öğrenci Çalışmasının Değerlendirme Tabloları.



EK-9c: DC2 Kodlu Öğrenci Çalışmasının Materyalleri.



EK-9d: DC2 Kodlu Öğrenci Çalışmasının Materyalleri.

Bademlik_2000x Karakterler: Beyaz İnsan, Mavi İnsanlar, Bilge Kaplumbağa	EYLEM AKISI	<<< İzciler Gelirler	/// Tünel Girişler	X Kaplumbağa ile konuşulur	⊗ Arındırılır	YY Mutfakta yemekler yapılır	⊙ Cilt bakımı yapılır	☐ Seraya girerler	⊖ Parti ederler	← Bilgiler diğer	⊖ Beyaz İnsan gelirler	☐ Eğleniyorlar
	MEKANSAL VERİLER	Gelik Kubbe	Ana Giriş	Tünel	Bademlikteki Tünel	Mutfak	Cilt bakım ünitesi	Saydam Tünel	Parti Alanı	Parti Alanı	Dans Pisti	Dans Pisti
	BAKIS ACISI	Diğer Beşis Atılan	Arıbadan Usak	Geniş Ön	Arıbadan Dikay	Ön Alt	Ön Geniş	Üst Geniş	Üst Usak	İnsanları Dan	Alt Dikay	Üst Geniş
	BAĞLAYICI REFERANS	Kümbes Denirler	Tünel	Bademlik Bezanı				Cam Teras	Parti Alanı	Masa	Dans Pisti	

ANLAMI METNİ

O gün Beyaz İnsan'ın 300. doğumgünü idi. Odunpazarındaki diğer fanuslarda yaşayan insanlar da gelmek isterler. Çünkü O, o yılda yaşan son beyaz insandır. Bademlikte ise hazırlıklar başlamıştır. Saydam terastaki en güzel meyveler topluyor, mavi insanlar cilt bakımına gidiyorlar. Beyaz insanın karşısında çok güzel görünmek istiyorlardı. Kutlamalar başlar ve bir süre sonra dışarıdan meraklı bir grup insan gelir. Bilge kaplumbağa onları artırcıya almak ister çünkü beyaz insanın zehirlenmesinden çok korkar. Önce diğer fanusları gelen mavi insanlar kabul etmezler. Bir an önce beyaz insanı görmek istiyorlardı, ama daha sonra bilge kaplumbağanın hakkı olduğunu farkeder ve kabul ederler. Cam, izole olmuş tünellerden geçerek fanusun içerisindeki kapalı binanın içerisine girerler burası dışarı ile bağlantısız tamamen izole bir yerdir. Orada tamamen arındırıldıktan sonra cam tünellerden geçerek Beyaz İnsan'ın fanusuna giderler. Parti başlamıştır. Mavi insanlar en güzel halleri ile gelmişlerdir. Herkes dans ediyordu. Dışarıdan gelen mavi insanlar partiyi çok severler ve Beyaz İnsan'ı heyecanlı beklerken birşeyler yemeye giderler. Bu sırada içeri Beyaz İnsan girer. Herkes hayranlıkla ona bakar. Beyaz insan herkese selam verir. Sonra O da insanların arasına katılır. Hep birlikte eğlenirler.

-SON-

MEKANSAL HARİTALAMA

ölçek: 1/200

<p>bademlik_2000x "domecage"</p> <p>zaman: 2550</p> <p>mekan: Heryer çok sıcak. Toprak ve hava zehirli. Bir grup insan, bademlikteki binanın üzerine çelik bir kubbe yapmış ve bu fanusun içinde yaşıyor. Zemine çok az dokunabiliyorlar, yapılarını kafesin taşıyıcılarına asmak çözümlerden biri. (...)</p> <p>karakterler: Beyaz İnsan, Mavi İnsanlar, Bilge Kaplumbağa</p> <p>hayat ve eylem çeşitliliği: Mavi insanlar beyaz insana tapıyorlar. Bilge kaplumbağa beyaz insanın danışmanı ve dışarıdan gelen insanları arıtıyor. Fanusta eğitim alanları, mutfak, cilt bakım alanları, uyuma alanları var. Saydam sadece yararlı güneş ışığını alabilen teraslarda yiyecekler yetiştiriliyor. Beyaz insan hiç zararlı ışın almadan kendini bu yıla kadar korumuş son kişi. Mavi insanlar ise zararlı ışına maruz kaldığı için ciltleri zarar görmüş ve maviyeye dönmüştür. Dışarıya açılan tüneller artırcıya bağlanıyor.</p> <p>sinopsis: Beyaz insanın doğumgünü kutlaması vardı. Bunun için hazırlıklar yapılıyor. Bunu görmek isteyen dışarıdaki insanlar beyaz adamın fanusuna girmek isterler. Büyük kapıdan girip arıtma tesislerinde kaplumbağa tarafından arındırılırlar. Sonra Bademlik'te asılı olan tünellerden geçerek beyaz adamı görmeye giderler.</p>	<p>bademlik_2000x "domecage"</p> <p>mekansal unsurlar ve tasvirler: açık (dış), yarı açık (arayüz), kapalı (iç)</p> <p>Çelik kubbenin girişinde büyük bir açıklık ile cam tünellere geçiliyor. Cam tüneller Bademlik'teki binanın içerisindeki artırcıya bağlanıyor. Kubbenin tam üst merkezinde beyaz insanın fanusu var. Diğer yaşama alanları da bu fanusuntan dallanmış şekilde yerleşiyor. Yiyecekleri yetiştirip cilt bakım yaptırdıkları yerler var.</p> <p>Beyaz İnsanın Fanusu -> En üst kotta (kapalı -iç-)</p> <p>Saydam Tüneller -> Mekanlar arası geçişi sağlıyor. Zemine temas olmadığı için asılı. (yarı açık -arayüz-)</p> <p>Arıtma Sistemi -> Bademlik'teki binanın iç kısmında dışarı ile izole olmuştur. (kapalı)</p> <p>Mavi insanların yaşadığı diğer fanuslar -> yarı korunaklı fanuslar</p>
--	--

EK-10a: DC3 Kodlu Öğrenci Çalışmasının Değerlendirme Tabloları.

DOMEAGE-3(DC3) DEĞERLENDİRME TABLOLARI		Tuba Türe Melek Demirağ
		
		1
		1
		6
		4
		1

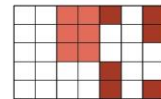
1- YAZINSAL ANLATIDAKİ MİMARİ/MEKANSAL UNSURLAR

BAĞLAMSAL	ATMOSFER	MORFOLOJİK	PROGRAMATİK	BÜYÜKLÜK
1. Toprağın zehrinden dolayı platformlar var.	1. Giysi atölyesinin bir kısmı camekan.	1. Laboratuara köprüyle bağlanmış cam fanus. 2. Köprüyle eski binaya bağlanan laboratuvar. 3. Mekanları bağlayan platformlar var. 4. Laboratuvarın diğer yanındaki raflı yapı. 5. Giysi atölyesi ve laboratuvar birbirine paralel konumlanmış. 6. Ahşap köprü	1. Kıyafet ve ayakkabı atölyeleri. 2. Kimyagerin laboratuvarı. 3. Girişteki güvenlik zehri tespit ediyor. 4. Robotik arıların saklandığı yapı.	1. Platformlar yüksek değil.
1	1	6	4	1

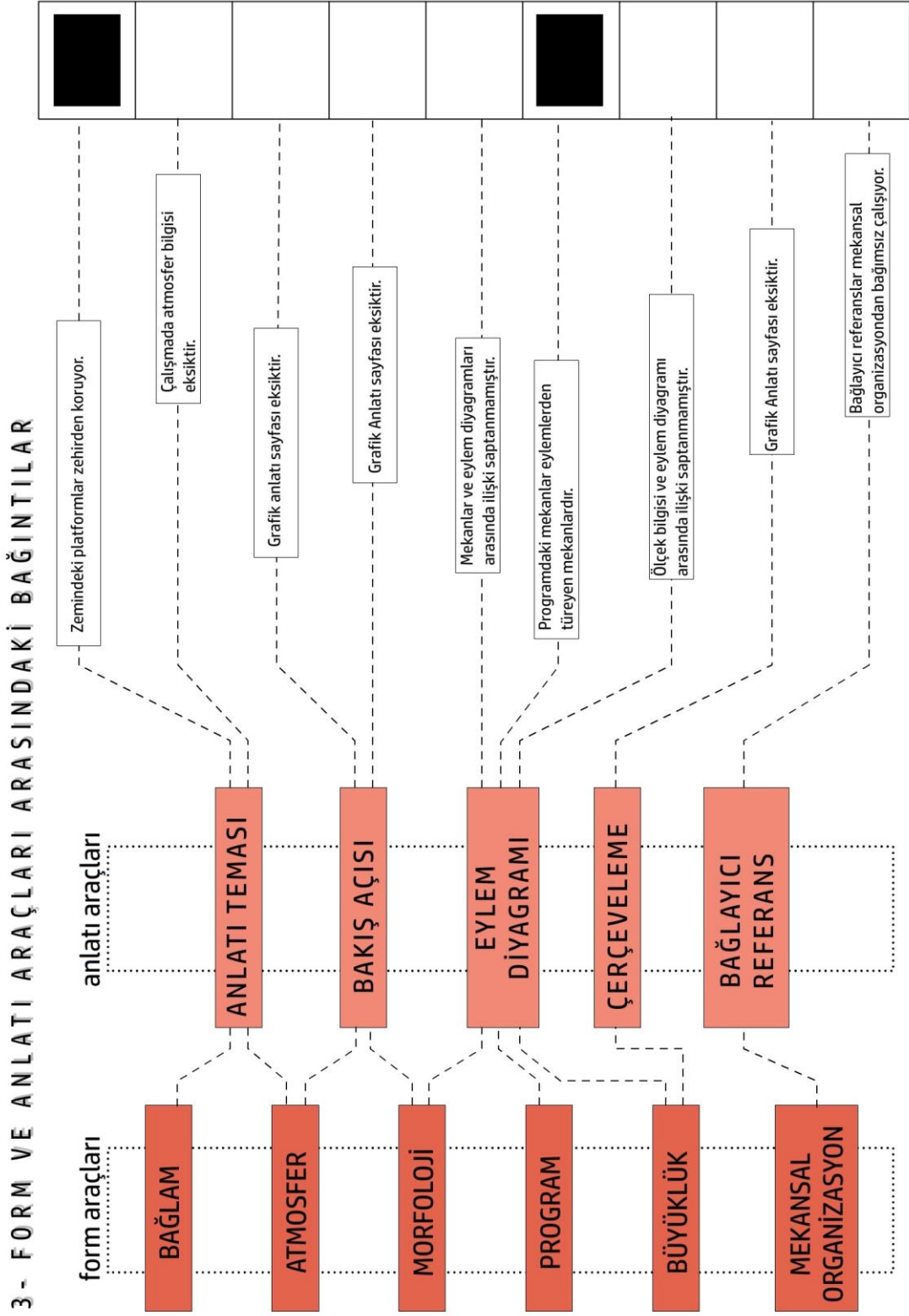
2- GÖRSELLEŞTİRME ARAÇLARININ KULLANIMI

Fotoğraf	Çizim	Mimari temsil	Photoshop	Sketchup
KADRAJ ÖĞELERİ	ÇİZİM ÖĞELERİ	Plan	Kes, Yapıştır	Form Üretme
Tema	Çizgi Tipi	Kesit	Işık, Renk Ayarı	Doku Kaplama
Yerleşim	Perspektif	Görünüş	Renklendirme	Nesne Ekleme
Basitlik	Renk	Perspektif	Yazı Ekleme	Işık Ayarları
Bakı Noktası	Işık	Maket	Katman Kullanımı	Kamera Ayarları
Denge	Figür			
KOMPOZİSYON ÖĞELERİ	ÇİZİM TÜRLERİ			
3'ler Kuralı	Eskiz			
Derinlik	Diyagram, şema			
Çerçeveleme	Haritalama			
Diagonalleme	İllüstrasyon			
Negatif Alan	Kolaj			

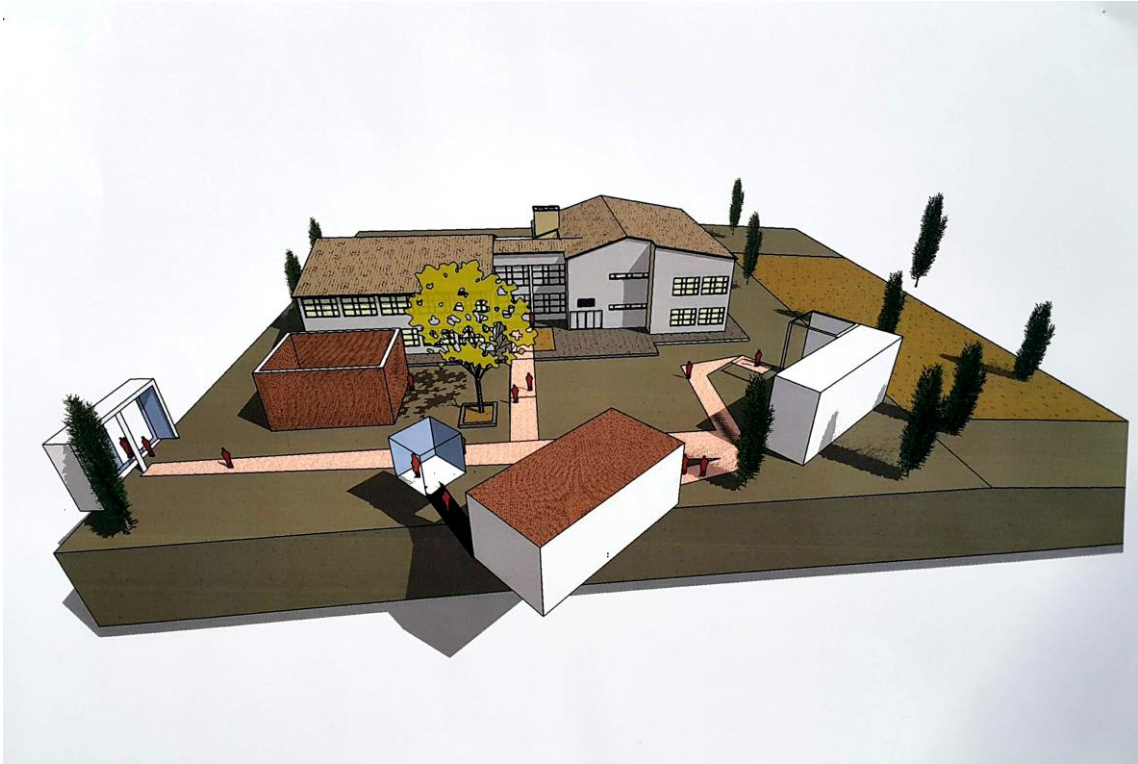
ARAÇ
KULLANIM
ŞEMASI



EK-10b: DC3 Kodlu Öğrenci Çalışmasının Değerlendirme Tabloları.



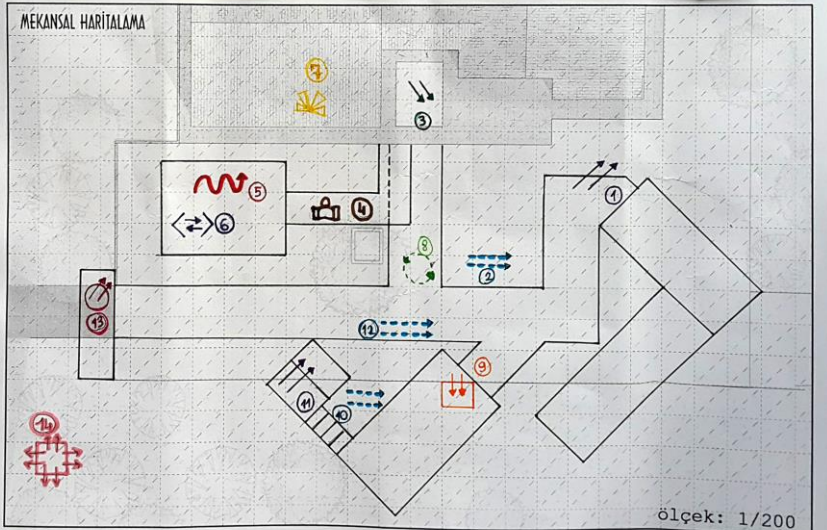
EK-10c: DC3 Kodlu Öğrenci Çalışmasının Materyalleri.



Bağlam: 2000c. Karakterler:	EYLEM AKISI													
	MEKANSAL VERİLER	Genel Görünüş	Platform	Seton Bina	Cam Kâpru	Ta mekan	Ta mekan	Ta mekan	Genişlik ölçümü	Seton Bina	Aşap Kâpru	Genişlik ölçümü	Seton Bina	Genişlik ölçümü
	BAKIS AÇISI	Dış Geniş	Arka Dikiz	Dar Dikiz	Dikiz Görünüş	Geniş Yarıy	Dar Dikiz	Geniş Yarıy	Arka Dikiz	Ön Görünüş	Dar Dikiz	Geniş Dikiz	Arka Dikiz	Geniş Görünüş
	BAĞLAYICI REFERANS	Platform	Kâpru	Kâpru	Anne	Merdiven	Anne	Kâpru Platform	Kâpru	Aşap Kâpru	Cam Kâpru	Platform	Yol	Güneylik Çıkışı

ANLATTI METİN

"İl 2550.Koşullar insanların yaşamaları için olabildiği kadar Toprak ve hava sahnini İnsanlar kenarlarına yaşamak için belirli bir bölge seçmişler ve burada eskiden üniversite kampüsü olarak kullanılan bir alanı berraklığı sahnini havayı soğutarak için bu bölgeye dış kütüphane inşa etmişler. Havanın sahnini göstermemesine rağmen topografisi sahnin aydın devam ediyor.Bunu önlemek için ise zemine çok da yüksek olmayacak şekilde aynı zamanda da insanların sahnini topografisi göstermemesi için platformlar düşünmüşler.İnsanların yaşamaları için sadece bu alan yeterli olmuyordu.Bu yüzden kütüphanenin dışındaki alanları da kullanmak adına bir köprüye havayı temizlemek için robotik anılar üretmeye başlıyor.Kimyagerin laboratuvarını binanın karşı tarafına kurmuşlar.Laboratuvarın havasını temizleyen bir sahnele rüdü bir camdan mekan oluşturmuş.Burada dışındaki havayı temizlemek için robotik anılar muhafaza ediyor.İnsanlık havanın sterilite edilmesini yani sıra topografisi sahnin de büyük sorun.Bunu önlemek için bir tasarımcı kütüphanenin dışındaki girişleri için aydınlatma ve bulaşık üretiyor.Tabii ki bu sahnele dışındaki alan her yönüyle giriş-çıkış için güvenli bir şekilde büyük alanlar mevcut.Bu malzemeler dışındaki alan insanları dışındaki sahnin temizliği için gerekli araçlar.Çiğn kütüphane aydınlatma robotik anılar artık insanın dışına çıkarmaya karar veriyor.Yardımcısı Ecooly ile birlikte oluşturulan üretim gücü ve ekipmanlardan alıp insanları ve anıları bulduğuşu kutupları dışındaki alanları artık robotik anıları serbest bırakma vakti gelmiş bulunuyor.



EK-11a: HT1 Kodlu Öğrenci Çalışmasının Değerlendirme Tabloları.

HOLYTREE-1 (HT1) DEĞERLENDİRME TABLOLARI		Helin Roza Arat Sümeyye Kaleözü
		2 2 4 3 2

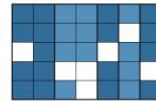
1- YAZINSAL ANLATIDAKİ MİMARİ/MEKANSAL UNSURLAR

BAĞLAMSAL	ATMOSFER	MORFOLOJİK	PROGRAMATİK	BÜYÜKLÜK
1. Uzun dar bloklarla kaplı yeni kent. 2. Farklı kotlardan ağacı izleme.	1. Farklı kotlardan ağacı izleme. 2. İklimle uyum sağlamak için beyaz ve dış çevreyle ilişki sağlamak için cam cepheleri olan müze.	1. Uzun dar bloklarla kaplı yeni kent. 2. Müzenin dışında karşılayan doluluk. 3. Beyaz ve şeffaflığın buluşması. 4. Ağacın etrafında örülü olan bölüm.	1. Hayat Müzesi. 2. Gözlemleme üniteleri. 3. Tohum üniteleri.	1. Dar alana kurulu müze fakat planlı ve ferah üniteler. 2. 3 katlı müze.
2	2	4	3	2

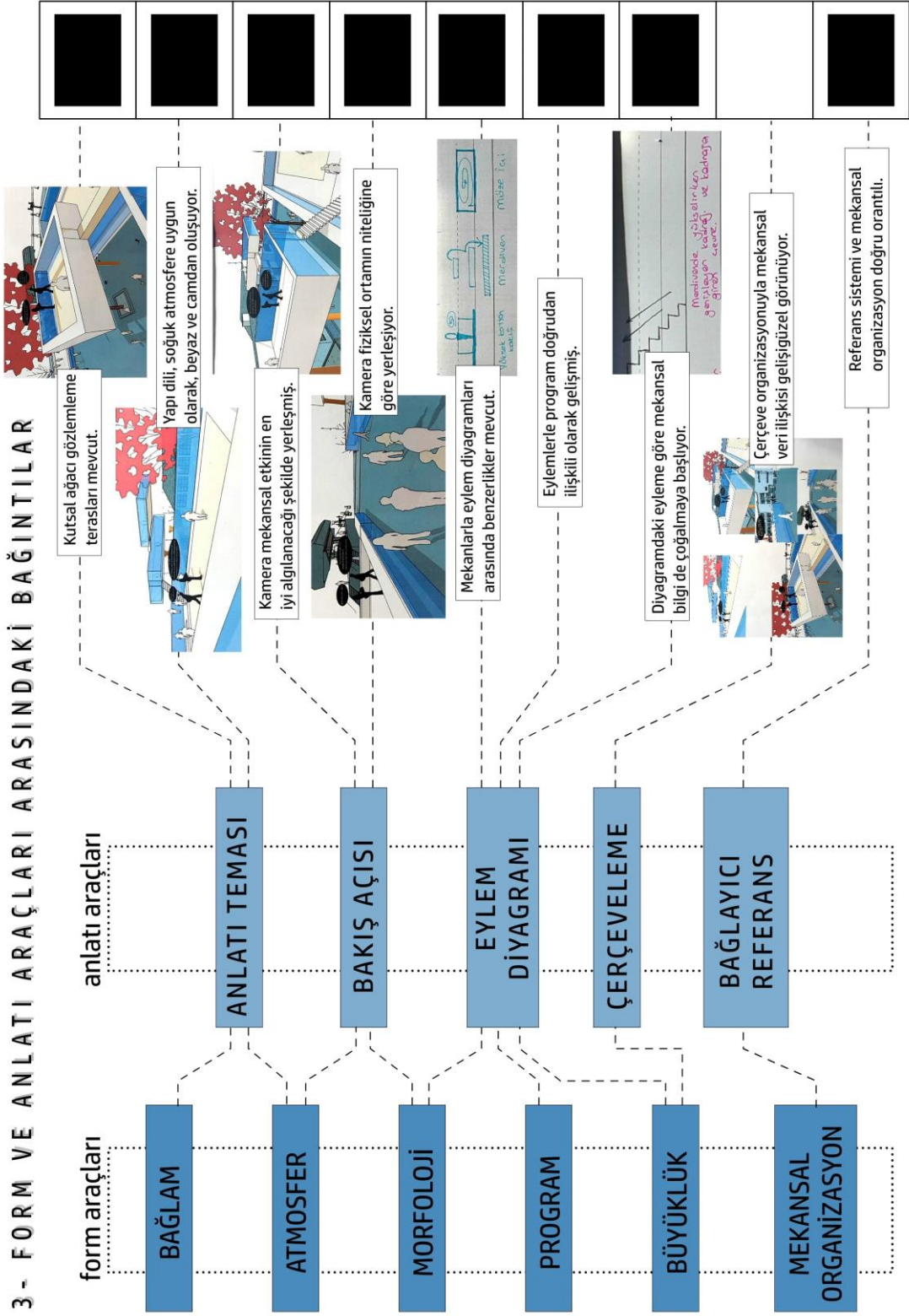
2- GÖRSELLEŞTİRME ARAÇLARININ KULLANIMI

Fotoğraf	Çizim	Mimari temsil	Photoshop	Sketchup
KADRAJ ÖĞELERİ	ÇİZİM ÖĞELERİ	Plan	Kes, Yapıştır	Form Üretme
Tema	Çizgi Tipi	Kesit	Işık, Renk Ayarı	Doku Kaplama
Yerleşim	Perspektif	Görünüş	Renklendirme	Nesne Ekleme
Basitlik	Renk	Perspektif	Yazı Ekleme	Işık Ayarları
Bakı Noktası	Işık	Maket	Katman Kullanımı	Kamera Ayarları
Denge	Figür			
KOMPOZİSYON ÖĞELERİ	ÇİZİM TÜRLERİ			
3'ler Kuralı	Eskiz			
Derinlik	Diyagram, şema			
Çerçeveleme	Haritalama			
Diagonalleme	İllüstrasyon			
Negatif Alan	Kolaj			

ARAÇ
KULLANIM
ŞEMASI



EK-11b: HT1 Kodlu Öğrenci Çalışmasının Değerlendirme Tabloları.



EK-11c: HT1 Kodlu Öğrenci Çalışmasının Materyalleri.



EK-11d: HT1 Kodlu Öğrenci Çalışmasının Materyalleri.

Bademlik_2000x: 2.200 Eşlik
Karakterler: Prof. Doğan, Dr. İsmail

EYLEM AKISI	
MEKANSAL VERİLER	Beyaz ve şeffaf müze binası merdiven cam duvarlar İncelenen üniteleri Bölümlere ayrılmış beyaz duvarlardan oluşan laboratuvar
BAKIS AKISI	Kuş bakışı şehir düzeyini İnsan kotunda 1. katta insan zeminde selamkâdetünde çevreyi inceleme İnsan kotunda odada inceleme yapma Yavaşca yarıdan yükselen bakış açısı.
BAGLAYICI REFERANS	Teleferik Cam teliyle yolu. Ağacı yapıtaşı Merdiven ve iki kat arası geçiş.

ANLAMI METNİ

MEKANSAL HARİTALAMA

Teleferik
ölçek: 1/200

Bademlik_2000x: Holy Trees 2200
Karakterler: Dr. Jane ve Dr. Deniz

EYLEM AKISI	
MEKANSAL VERİLER	Cam mekân merdiven Yüksek kottan bakış merdiven Müze içi Baş alan Teleferik
BAKIS AKISI	eksi kottan köklere bakış Yüksek kottan KÜŞ bakışı izleme İnsan kotundan bakış
BAGLAYICI REFERANS	Göz merdiven Fatma Merdiven

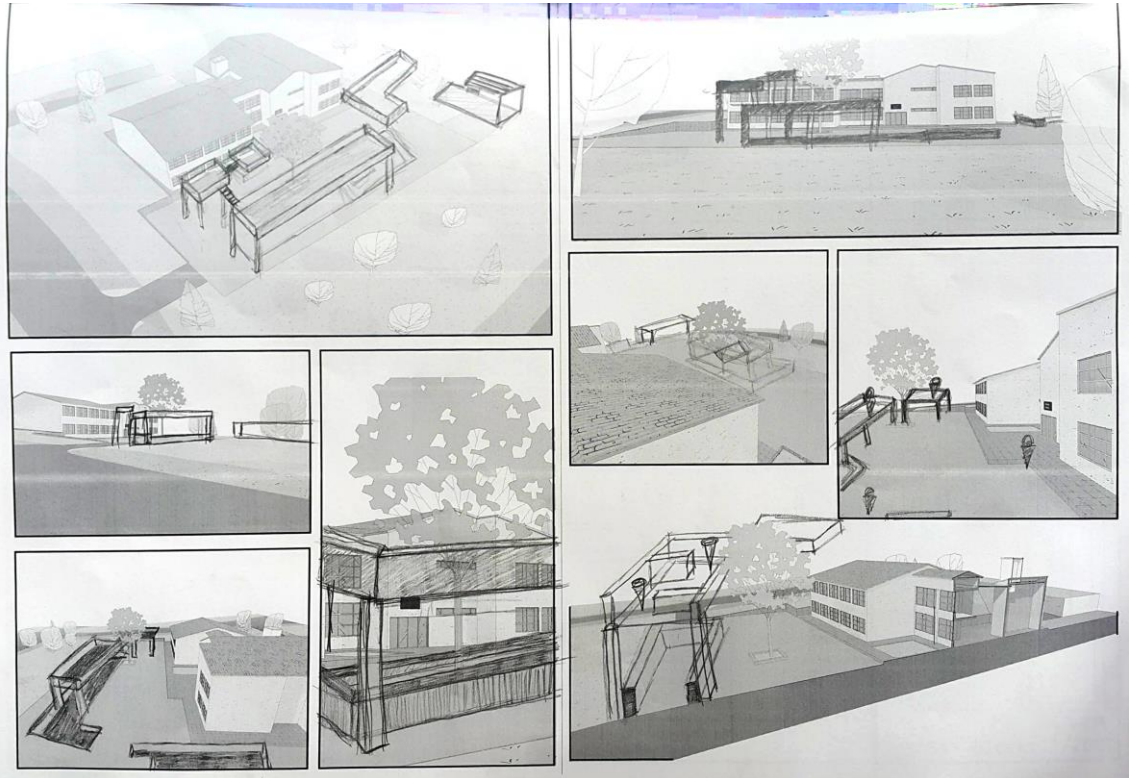
ANLAMI METNİ

MEKANSAL HARİTALAMA


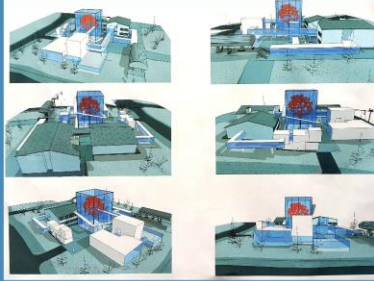
1. kat Kesiti Eylem şeması
ölçek: 1/200

EK-11e: HT1 Kodlu Öğrenci Çalışmasının Materyalleri.

bademlik 2000x	"holytreeonthehill"	bademlik 2000x	"holytreeonthehill"
<p>zaman: 2200</p> <p>mekan: Dünya en soğuk yıllarını yaşıyor. Yıllar süren kış, tabiata büyük zarar verdi. Eskişehir'de yalnızca bademlikte ortadaki ağaç yaşıyor ve insanlar akın akın bu müzeye geliyor. Burası artık merkeze teleferikle bağlanan, çok farklı etkinliklerin yapıldığı bir kompleks. (...)</p>	<p>karakterler: Dr.Jane,Prof.Deniz ve Asistan Ada</p>	<p>mekansal unsurlar ve tasvirler: açık (dış), yarı açık (arayüz), kapalı (iç)</p> <p>Dr.Jane dünyada son kalan ağacı incelemek üzere Eskişehir'e gelmeye karar verir.Eskişehir'e indiğinde tepeye teleferikle çıkabileceğini öğrenir.Teleferikle seyahat ederken karla kaplı Eskişehir'i ve uzun dar bloklarla dolu yeni kenti izler.Teleferikten indiğinde onu şeffaf ve beyazın harmanlandığını Hayat Müzesi karşılar.Müze adeta iklimle uyum sağlar gibi beyazlar ile örülmüştür.Aynı zamanda dış çevreyle ilişki camlar ile sağlanmıştır.Dr.Jane'i burada Prof.Deniz ile asistanı ada karşılar.Müze temelde iki bölümden oluşur.Ağacın etrafında örülü olan kısım ve müzenin içindeki üniteler .Dış kısımda farklı kotlardan ağacı gözlemlemek amacıyla kurulmuş üniteler vardır.İç kısımda ise araştırma ve deneyler için bölümler vardır.Dr. Jane ve Prof. Deniz önce 1. kattaki gözlemeleme ünitelerini gezmeye başlarlar her bölümde ağacın farklı bölgeleri için araştırma yapan kişiler çalışıyordu . birlikte gözlemlere katılıp 2. kata merdivenlerden çıkarlar. 2. katta ise gövde üzerine araştırma yapan kısım var dir . buradan sonra 3.kata çıkıp son gözlemlere bakarlar ve ünlü biyolog olan Dr. Jane heyecanla ağacı inceler.Yapı camlarla örülü olduğu için gözlemler kolay oluyordu. hem bu kadar dar alanı kullanıp hem de bu kadar sade görünmesi onun çok ilgisini çeker. çünkü müze alanı oldukça dardır fakat konumlanmış üniteler bir o kadar plalı ve ferahtr. burdaki gözlemler bittikten sonra asistan Ada oaraştırmalarını sunmak üzere onları müzenin içine götürür . burada deneyleri inceleyip tohum örnekleri aldıktan sonra vedalaşıp oradan ayrılır ve ülkesine döner .</p>	
<p>hayat ve eylem çeşitliliği: Teleferik ile şehir merkezinden müzeye çıkış Müzenin dışında onu karşılayan doluluğun ardından içeriye giriş farklı kotlardan ağacı gözlemeleme Yollardan geçerek ağaca ulaşmak Ağaçtan örnek alıp çevreyi inceleme Dr.Denizle buluşup müzeye gidiş Dar alana kurulu planlı üniteleri gezme . Tohum ünitelerini inceleme İncelemeleri bitirdikten sonra teleferiği ile şehir merkezine geri dönüş</p>	<p>sinopsis: Dr. Jane ünlü bir biyolog olup dünyada son kalan ağacı incelemek üzere Eskişehir'e gelir ve onu burda Prof. Deniz karşılar birlikte bu dar alanda muhteşem konumlandırılmış hayat müzesini inceler ve üniteler içindeki araştırmalara bakar. Dr. Jane bu müzeye hayral kalmıştır. Her yeri muhteşem dizayn edilmiş bu beyaz ve şeffaflığın muhteşem buluşmasında gereken araştırma ve gözlemleri yapıp oradan ülkesine döner .</p>		



EK-12a: HT2 Kodlu Öğrenci Çalışmasının Değerlendirme Tabloları.

HOLYTREE-2 (HT2) DEĞERLENDİRME TABLOLARI		İlke Özçelik Burak Can
		3 0 1 3 0

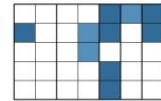
1- YAZINSAL ANLATIDAKİ MİMARİ/MEKANSAL UNSURLAR

BAĞLAMSAL	ATMOSFER	MORFOLOJİK	PROGRAMATİK	BÜYÜKLÜK
1. Cam fanusla korunan ağaç. 2. Oluşan uçurumdan dolayı teleferikle ulaşım. 3. Eski binanın içinden kanallarla ulaşım.	1.	1. Binalar arasında kanallarla ulaşım.	1. Bilim merkezi. 2. Oksijen odaları. 3. Dezenfekte bölümler.	1.
3	0	1	3	0

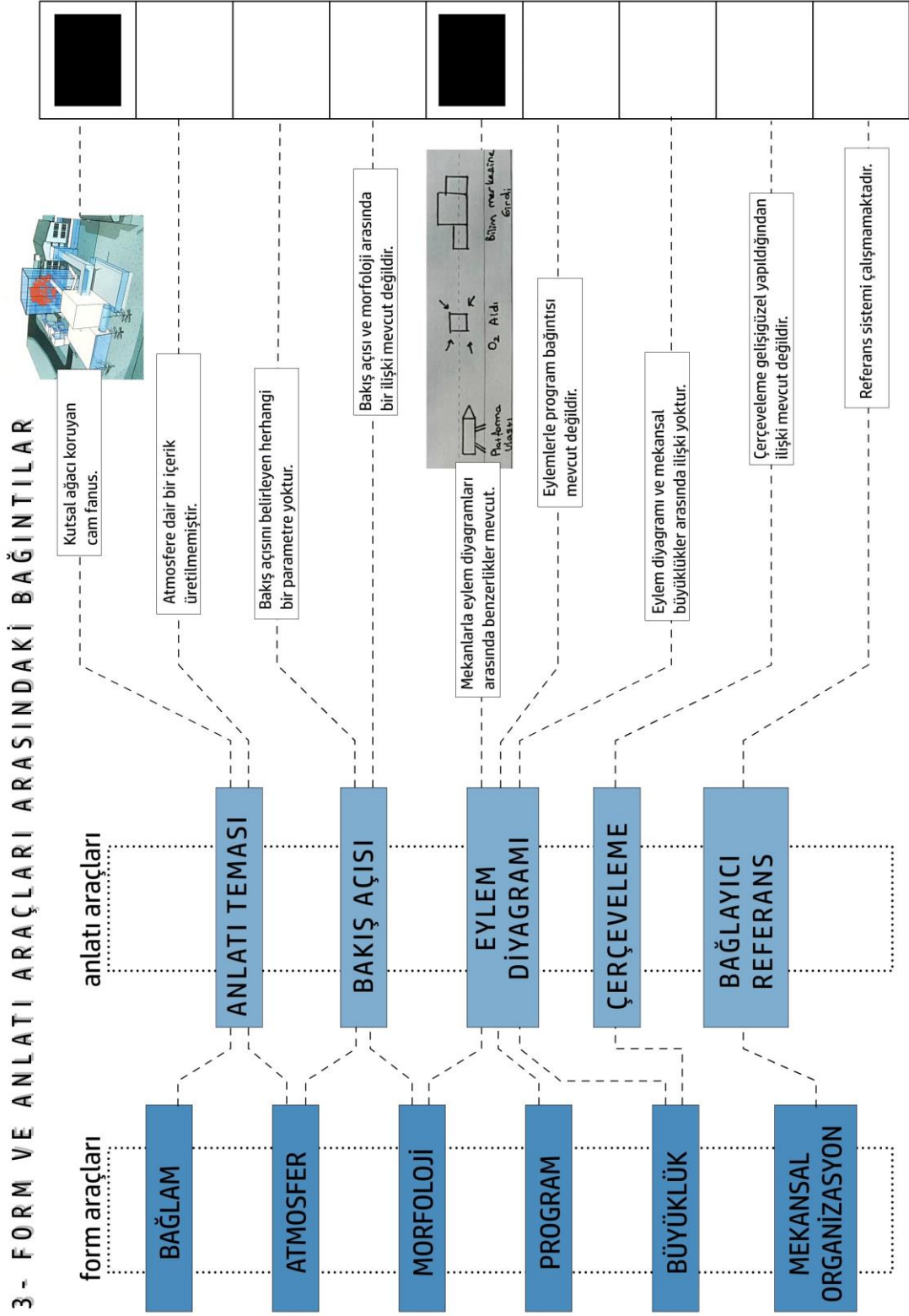
2- GÖRSELLEŞTİRME ARAÇLARININ KULLANIMI

Fotoğraf	Çizim	Mimari temsil	Photoshop	Sketchup
KADRAJ ÖĞELERİ	ÇİZİM ÖĞELERİ	Plan	Kes, Yapıştır	Form Üretme
Tema	Çizgi Tipi	Kesit	Işık, Renk Ayarı	Doku Kaplama
Yerleşim	Perspektif	Görünüş	Renklendirme	Nesne Ekleme
Basitlik	Renk	Perspektif	Yazı Ekleme	Işık Ayarları
Bakı Noktası	Işık	Maket	Katman Kullanımı	Kamera Ayarları
Denge	Figür			
KOMPOZİSYON ÖĞELERİ	ÇİZİM TÜRLERİ			
3'ler Kuralı	Eskiz			
Derinlik	Diyagram, şema			
Çerçeveleme	Haritalama			
Diagonalleme	İllüstrasyon			
Negatif Alan	Kolaj			


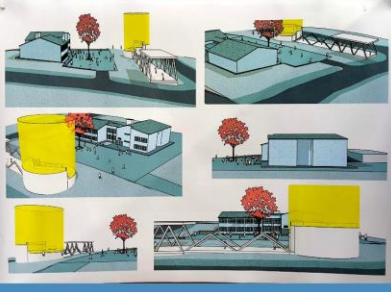
ARAC
KULLANIM
ŞEMASI



EK-12b: HT2 Kodlu Öğrenci Çalışmasının Değerlendirme Tabloları.



EK-13a: HT3 Kodlu Öğrenci Çalışmasının Değerlendirme Tabloları.

HOLYTREE-3 (HT3) DEĞERLENDİRME TABLOLARI		Aybüke Kara Rana Sarı
		1
		3
		6
		8
		1

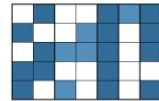
1- YAZINSAL ANLATIDAKİ MİMARİ/MEKANSAL UNSURLAR

BAĞLAMSAL	ATMOSFER	MORFOLOJİK	PROGRAMATİK	BÜYÜKLÜK
1. Ana binaya ek olarak yapılmış ağacı çevreleyen meydan.	1. Konser salonu sesi doğru yansıtması için ahşaptan. 2. Kahverengi ahşap kirişlerin olduğu ana salonun için modern bir atmosfere sahip. 3. İstasyonu canlı kılan renk ve ambiyans yaratan tabelalar.	1. Sergi alanı, üstü kapalı uzun bir koridor. 2. Silindirik şekilde, kavisli, şeffaf sarı konser salonu. 3. Taş ve ahşap yapı elemanları. 4. Salonun baskın eğilmiş yüzeyleri. 5. Teleferik istasyonu prefabrik. 6. İstasyonun hafif hareketli yapısı.	1. Toplum Merkezi. 2. Konser salonu. 3. Sergi alanı. 4. Güvenlik kulübesi. 5. Tiyatro sahnesi. 6. Fuaye. 7. Prova odası. 8. Kafe, kitapçı	1. Sergi alanı uzun bir koridor.
1	3	6	8	1

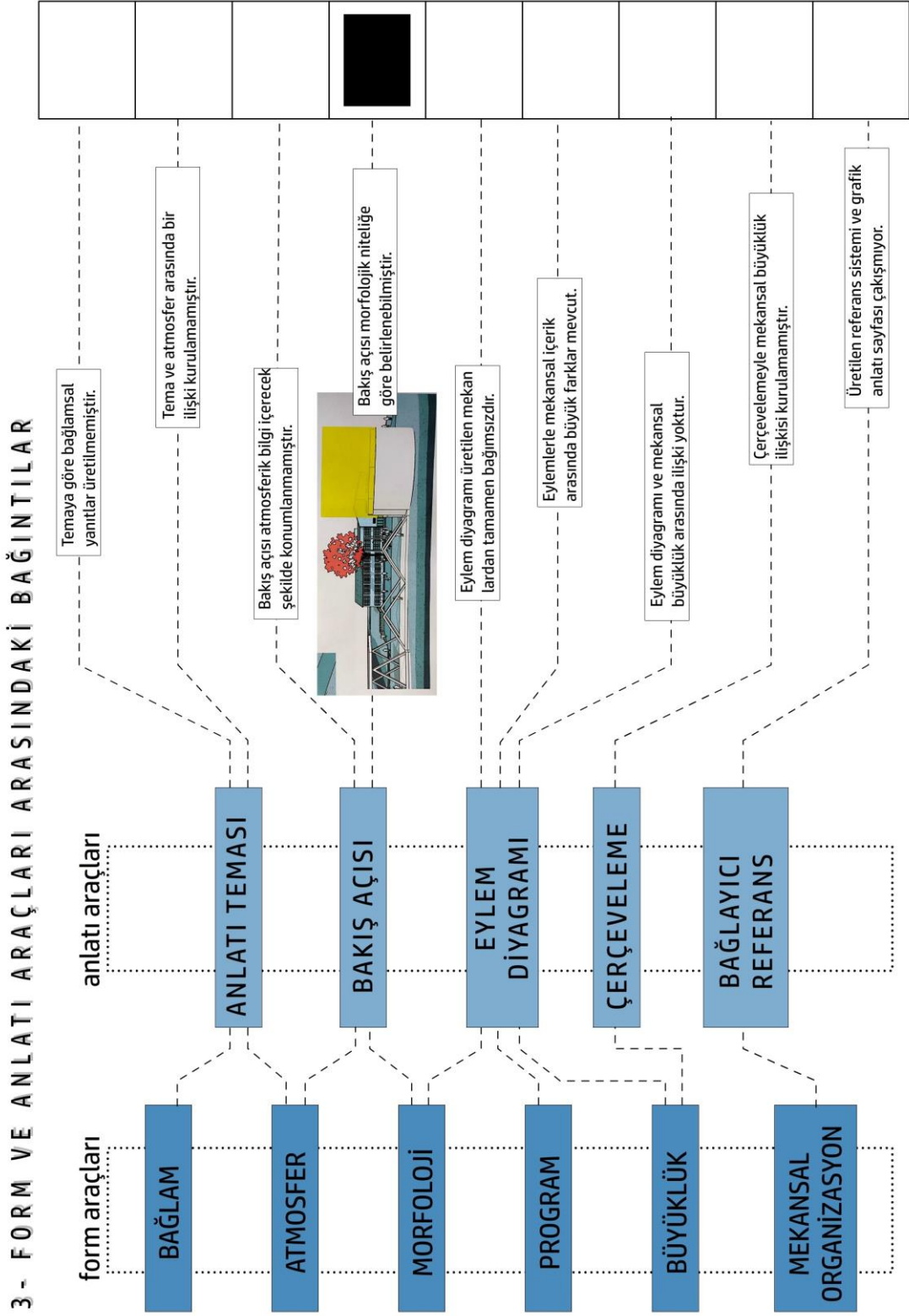
2- GÖRSELLEŞTİRME ARAÇLARININ KULLANIMI

Fotoğraf	Çizim	Mimari temsil	Photoshop	Sketchup
KADRAJ ÖĞELERİ	ÇİZİM ÖĞELERİ	Plan	Kes, Yapıştır	Form Üretme
Tema	Çizgi Tipi	Kesit	Işık, Renk Ayarı	Doku Kaplama
Yerleşim	Perspektif	Görünüş	Renklendirme	Nesne Ekleme
Basitlik	Renk	Perspektif	Yazı Ekleme	Işık Ayarları
Bakı Noktası	Işık	Maket	Katman Kullanımı	Kamera Ayarları
Denge	Figür			
KOMPOZİSYON ÖĞELERİ	ÇİZİM TÜRLERİ			
3'ler Kuralı	Eskiz			
Derinlik	Diyagram, şema			
Çerçeveleme	Haritalama			
Diagonalleme	İllüstrasyon			
Negatif Alan	Kolaj			

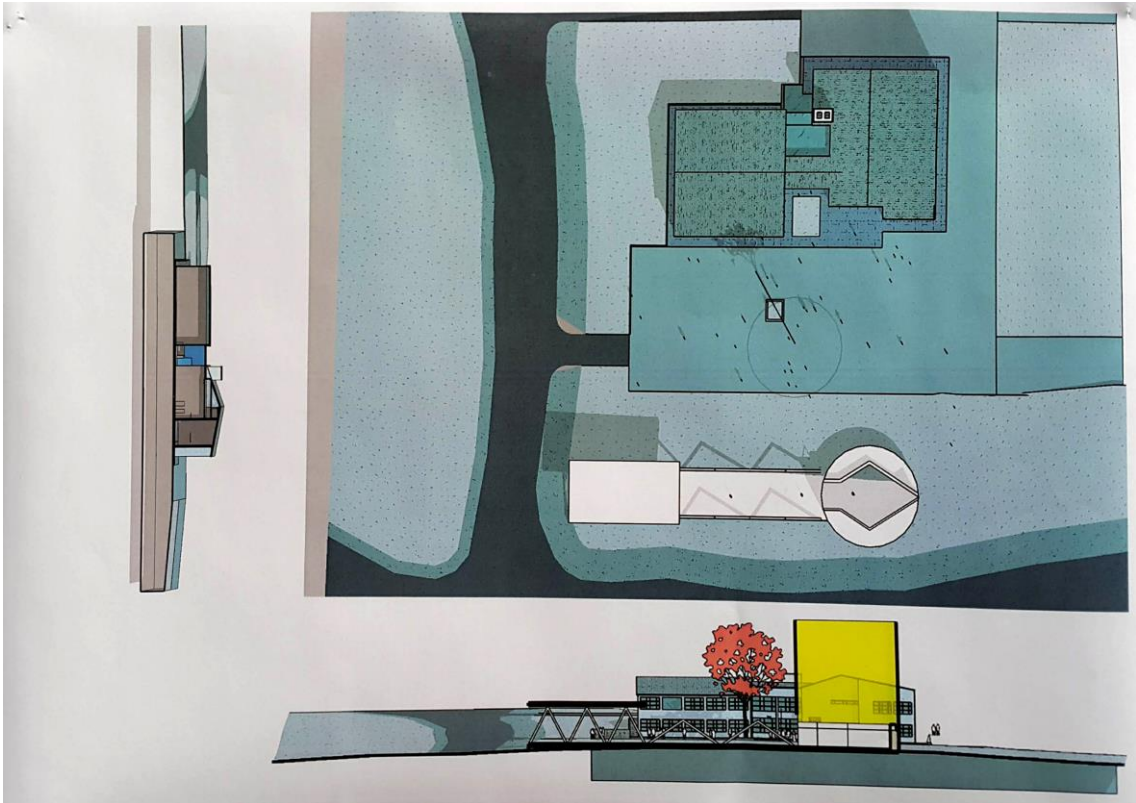
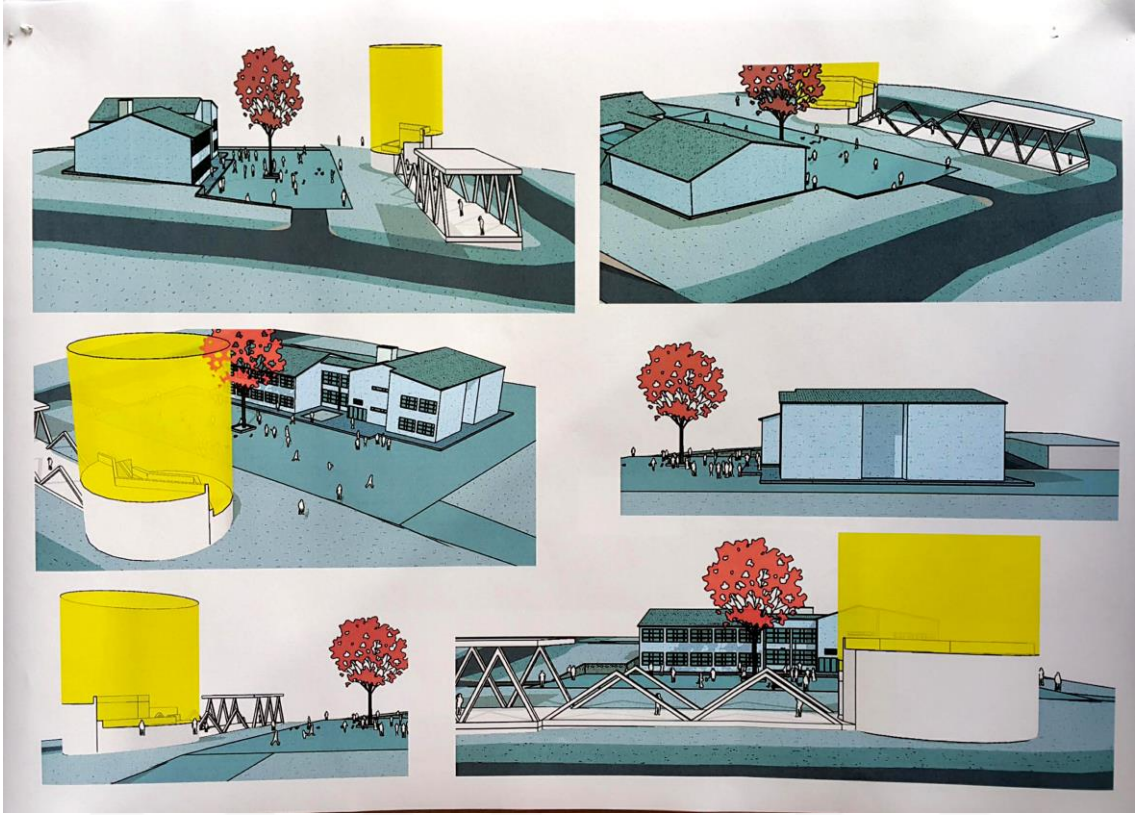
ARAÇ
KULLANIM
ŞEMASI



EK-13b: HT3 Kodlu Öğrenci Çalışmasının Değerlendirme Tabloları.



EK-13c: HT3 Kodlu Öğrenci Çalışmasının Materyalleri.



EK-13d: HT3 Kodlu Öğrenci Çalışmasının Materyalleri.

Bademlik_2000x: Karakterler:	<table border="1"> <tr> <td>EYLEM AKISI</td> <td>Teleferikten iniş</td> <td>yürüyor</td> <td>icere giriyor</td> <td>sergiyi geziyor</td> <td>yaşlı amcağı görür</td> <td>yanına gider</td> <td>konusular</td> <td>çıkış kapısında durur</td> <td>meydana</td> <td>çıkış</td> </tr> <tr> <td>MEKANSAL VERİLER</td> <td>genel görünüş</td> <td>genel görünüş</td> <td>binaya giriş kapısı</td> <td>sergi duvarları</td> <td>uzun koridor</td> <td>koridorun sonu</td> <td>ic metan</td> <td>dış metan</td> <td>ortak alan</td> </tr> <tr> <td>BAKIS ACISI</td> <td>dış geniş</td> <td>dış dikey</td> <td>dış yatay</td> <td>dış dikey</td> <td>dış dikey</td> <td>geniş dikey</td> <td>dış dikey</td> <td>kesti yatay</td> <td>dış geniş</td> </tr> <tr> <td>BAĞLAYICI REFERANS</td> <td>müze binası</td> <td>giriş kapısı</td> <td>sergi duvarı</td> <td>uzun koridor</td> <td>koridor sonu</td> <td>koridor sonu</td> <td>çıkış kapısı</td> <td>meydan</td> </tr> </table>	EYLEM AKISI	Teleferikten iniş	yürüyor	icere giriyor	sergiyi geziyor	yaşlı amcağı görür	yanına gider	konusular	çıkış kapısında durur	meydana	çıkış	MEKANSAL VERİLER	genel görünüş	genel görünüş	binaya giriş kapısı	sergi duvarları	uzun koridor	koridorun sonu	ic metan	dış metan	ortak alan	BAKIS ACISI	dış geniş	dış dikey	dış yatay	dış dikey	dış dikey	geniş dikey	dış dikey	kesti yatay	dış geniş	BAĞLAYICI REFERANS	müze binası	giriş kapısı	sergi duvarı	uzun koridor	koridor sonu	koridor sonu	çıkış kapısı	meydan
	EYLEM AKISI	Teleferikten iniş	yürüyor	icere giriyor	sergiyi geziyor	yaşlı amcağı görür	yanına gider	konusular	çıkış kapısında durur	meydana	çıkış																														
	MEKANSAL VERİLER	genel görünüş	genel görünüş	binaya giriş kapısı	sergi duvarları	uzun koridor	koridorun sonu	ic metan	dış metan	ortak alan																															
	BAKIS ACISI	dış geniş	dış dikey	dış yatay	dış dikey	dış dikey	geniş dikey	dış dikey	kesti yatay	dış geniş																															
BAĞLAYICI REFERANS	müze binası	giriş kapısı	sergi duvarı	uzun koridor	koridor sonu	koridor sonu	çıkış kapısı	meydan																																	
<p>ANLATI METNİ</p> <p>2200 yıllıdır. Dünya en soğuk yılları yaşıyor. Yıllar süren kış, tabiata büyük zarar verdi. Eskişehirde yalnızca Bademlikte ortadaki ağaç yaşıyor ve insanlar akın akın bu müzeye geliyor. Burada artık merkeze teleferikle bağlanan, çok farklı etkinliklerin yapıldığı bir kompleks. Dıştan bakınca ora binaya ek olarak yapılmış ağaç çevreleyen bir meydan olarak karakterize edilebilir. İstanbuldan buraya konser gelen bir sanatçının müzedeki yaşlı amcağı tonaj sergi ve doğa hatlarında bilgi edinmesini istiyor. Serhi ile geç ulaşım yolu olan teleferikle Bademlik gelir müze binasına girip sergiyi geziyor. Sanatçı binanın üst katında kapıdan içeri giriyor. Uzun, jüzel duvarları olan koridorla panolarla beraber ilerliyor. Ağız dikey kolonlar koridorun sonuna kadar devam ediyor. Koridorun sonuna yaşlı amcağı konuşuyor. Koridorun sonuna kadar ilerleyen panolarla doğa ve ağacın seriyi anlatıyor. Adının yanındaki diğer dinleyenler gibi o da çok etkilenir. Bu anlatımların daha geniş kitlere daha ulaşabilmesi için amcağı konserden önce sahneye çıkarmaz. Fakat Amerikalıdan önce kabul etmesiyle U seçimi kabanından çıkıp çıkış kapısına yönelir. Dışarıda ortadaki ağacın çevresinde tanımlanan bir meydan vardır. Meydanı ağaçlar...</p>																																									

bademlik_2000x "holytreeonthehill"

zaman: 2200

mekan: Dünya en soğuk yıllarını yaşıyor. Yıllar süren kış, tabiata büyük zarar verdi. Eskişehir'de yalnızca bademlikte ortadaki ağaç yaşıyor ve insanlar akın akın bu müzeye geliyor. Burada artık merkeze teleferikle bağlanan, çok farklı etkinliklerin yapıldığı bir kompleks. (...)

karakterler: Sanatçı, iniyor amca, müzeye gelen insanlar

hayat ve eylem çeşitliliği:

Eskişehir'i canlandırmak için kentsel gelişmeyi temsil, toplum merkezinin yanında yer alan, meydanı tanımlayan konser salonu var.

Eski zamanları, ağaç ve doğanın serüveni anlatan sergi alanı var.

Güvenlik kulübesi artık yok, kontrol teleferik çıkışında güvenlikle sağlanıyor.

sinopsis:

Bademlikte bulunan konser salonuna konser vermeye gelen sanatçı teleferikten iner, müzeye gelir. Müzeye geçerken etrafındaki insanlara bir seyir anlatan iniyor amcağı görür. Yanına gider.

bademlik_2000x "holytreeonthehill"

mekansal unsurlar ve tasvirler:

açık (dış), yarı açık (arayüz), kapalı (iç)

Müzedeki giriş yapılarak mekan algılanıyor. Sergi alanının bulunduğu, dışta kapalı, uzun koridorun olduğu bir yapı burası. Ağacın ve doğanın 200 yıllık değişimini anlatan sergi panolarıyla koridor düzenlenmiş. Binanın eski çıkış kapısı hala kullanılıyor. Bu kapıdan çıkınca tam karşıda silindirik şekilde, kavisli, şeffaf ve kenarlar renginde bir konser salonu bulunuyor. Bu konser salonunun yardımcı yapı elemanları taş ve ahşap. Ses yansıtması ve yutulması süresinin ayri için ahşap doğru bir seçim olmalı ki salonun klasik müzikten pop müzika kadar evrensel yapılarına izin veriyor.

Konserengi ahşap klipslerin hakim olduğu ana salonunun içi modern bir atmosfere sahip. Salonun yuvarlak şekli en uzak köşelerden bile sahnenin işi gözlemlenmesini sağlıyor. Konser salonunun yanına tiyatro sahnesi, fuayenin yer aldığı ek oda, büyük bir prova odası, orkestranın oturduğu, içi bir oda, nota ve enstrümanlar için depolar, hizmet veren tesisler (izleyici için cafe, kitapçı vb.) içeriyor. Salonun bastırılmış yüzeyleri akustik özelliklerle dayanıyor. Teleferik istasyonu için kısmen prefabrik yapılar istasyonu aynı kilit renk ve ambiyans yaratan tabelalar var. İstasyon plazaasının hafif hareketli yapısı yalıcılara işlevsel bir ulaşım merkezi sunuyor.

EK-14a: PC1 Kodlu Öğrenci Çalışmasının Değerlendirme Tabloları.

PETCOMMUNE-1 (PC1) DEĞERLENDİRME TABLOLARI		Selçuk Aydın Engin Bıyıklı	
		2	<input type="checkbox"/>
		0	<input type="checkbox"/>
		7	<input type="checkbox"/>
		4	<input type="checkbox"/>
		2	<input type="checkbox"/>

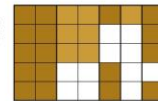
1- YAZINSAL ANLATIDAKİ MİMARİ/MEKANSAL UNSURLAR

BAĞLAMSAL	ATMOSFER	MORFOLOJİK	PROGRAMATİK	BÜYÜKLÜK
1. Mevcut binaya iki noktadan bağlantı var. 2. Ağacın çevresi şeffaf yüzeyle kaplı.	1.	1. Mevcut binanın yanındaki saçaklar. 2. Cam tünel. 3. Bahçe kalın siyah duvarlarla çevrili. 4. Mevcut binadan uzanan konsol pazarı tarifliyor. 5. Konsolun binaya değmeyen kısmı 2 dikmeyle destekleniyor. 6. Anfiyi andıran 3 katlı arena. 7. Metal merdiven	1. Eğitim alanları. 2. Ortak alanlar. 3. Pazar yeri. 4. Arena.	1. Kalın siyah duvar. 2. Kedilerin olduğu alanın duvarları köpeklerden daha yüksekte.
2	0	7	4	2

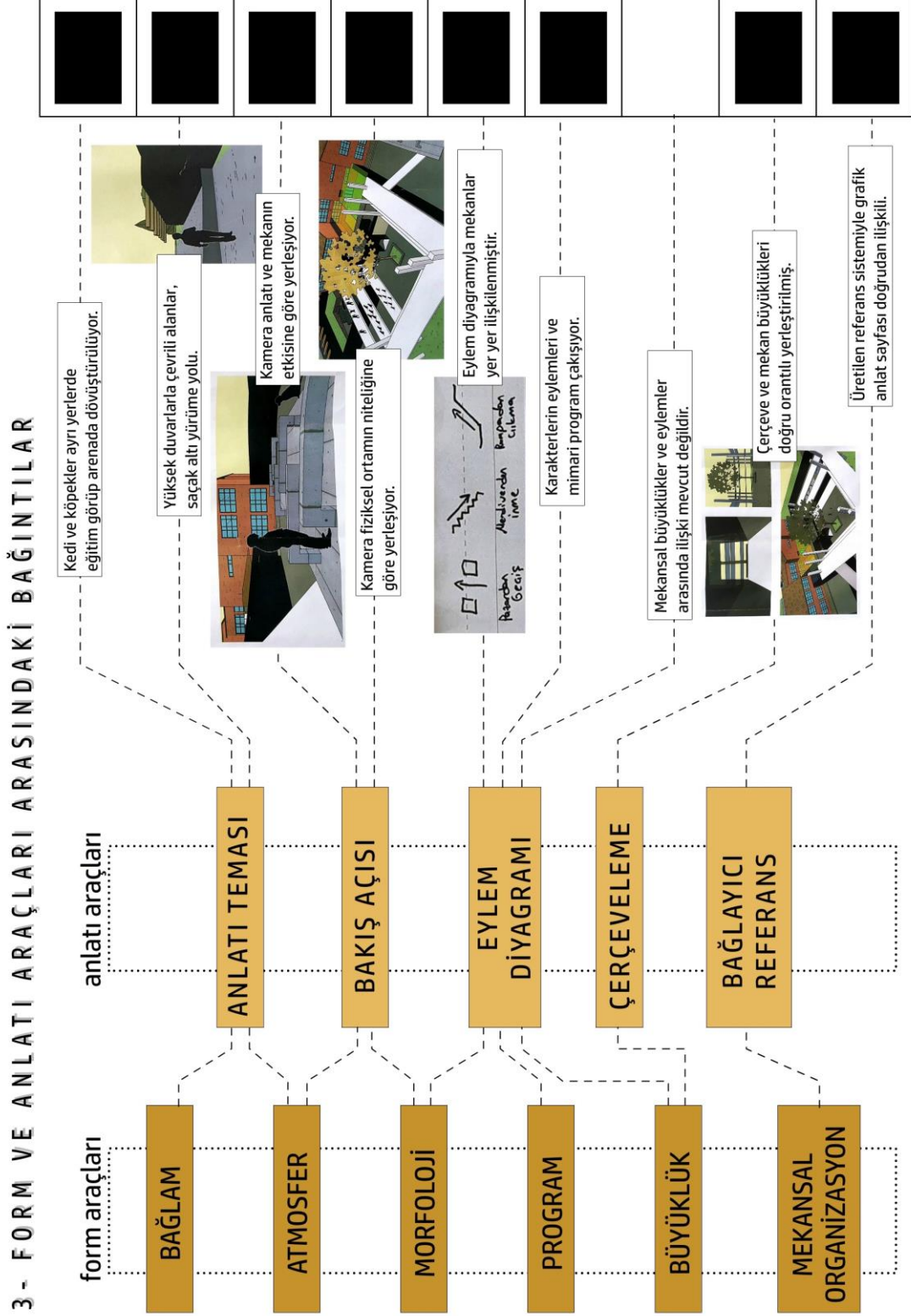
2- GÖRSELLEŞTİRME ARAÇLARININ KULLANIMI

Fotoğraf	Çizim	Mimari temsil	Photoshop	Sketchup
KADRAJ ÖĞELERİ	ÇİZİM ÖĞELERİ	Plan	<input type="checkbox"/> Kes, Yapıştır	<input type="checkbox"/> Form Üretme
Tema	<input type="checkbox"/> Çizgi Tipi	Kesit	<input type="checkbox"/> Işık, Renk Ayarı	<input type="checkbox"/> Doku Kaplama
Yerleşim	<input type="checkbox"/> Perspektif	<input type="checkbox"/> Görünüş	<input type="checkbox"/> Renklendirme	<input type="checkbox"/> Nesne Ekleme
Basitlik	<input type="checkbox"/> Renk	<input type="checkbox"/> Perspektif	<input type="checkbox"/> Yazı Ekleme	<input type="checkbox"/> Işık Ayarları
Bakı Noktası	<input type="checkbox"/> Işık	Maket	<input type="checkbox"/> Katman Kullanımı	<input type="checkbox"/> Kamera Ayarları
Denge	<input type="checkbox"/> Figür			
KOMPOZİSYON ÖĞELERİ	ÇİZİM TÜRLERİ			
3'ler Kuralı	<input type="checkbox"/> Eskiz			
Derinlik	<input type="checkbox"/> Diyagram, şema			
Çerçeveleme	<input type="checkbox"/> Haritalama			
Diagonalleme	<input type="checkbox"/> İllüstrasyon			
Negatif Alan	<input type="checkbox"/> Kolaj			

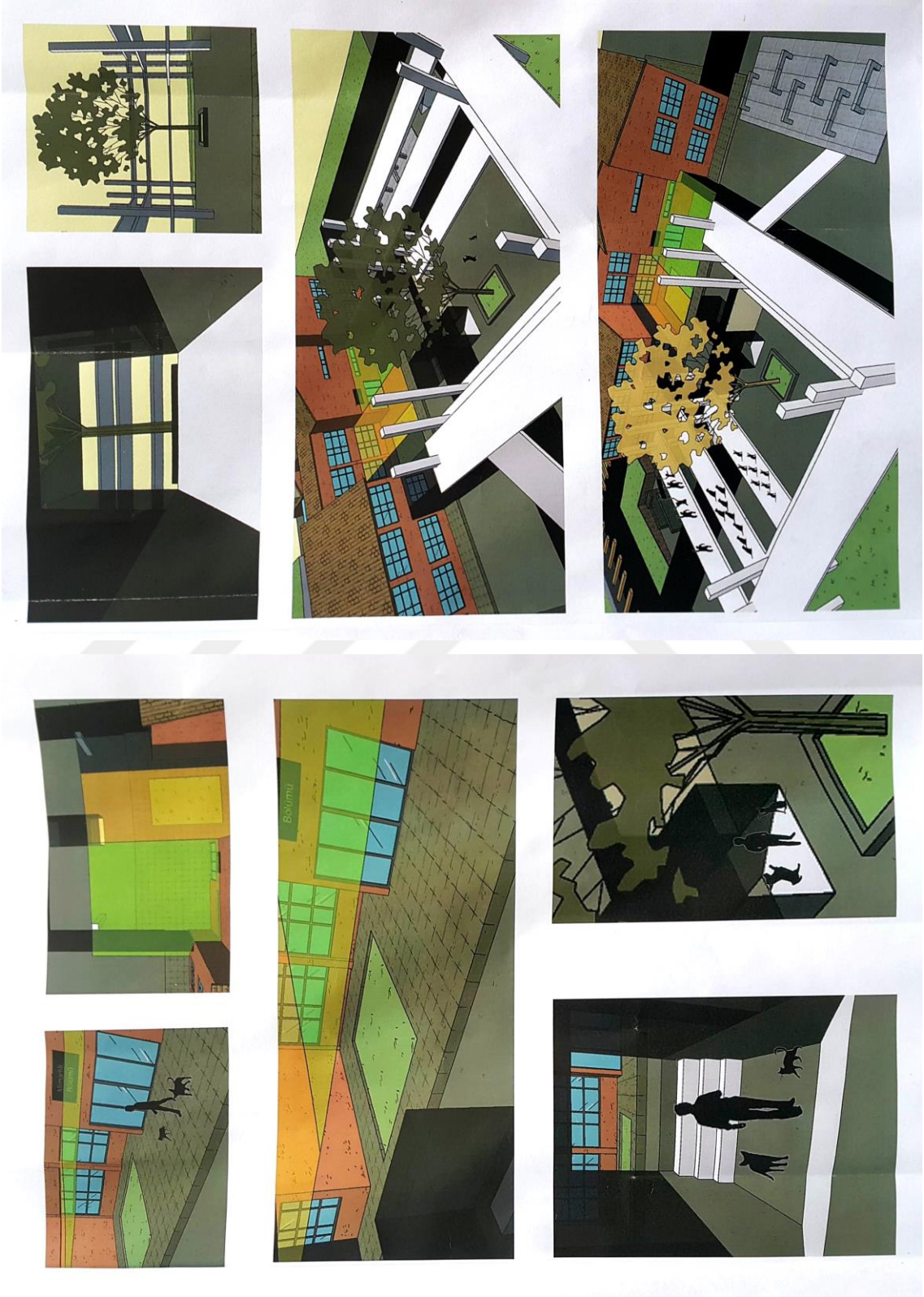
ARAÇ
KULLANIM
ŞEMASI



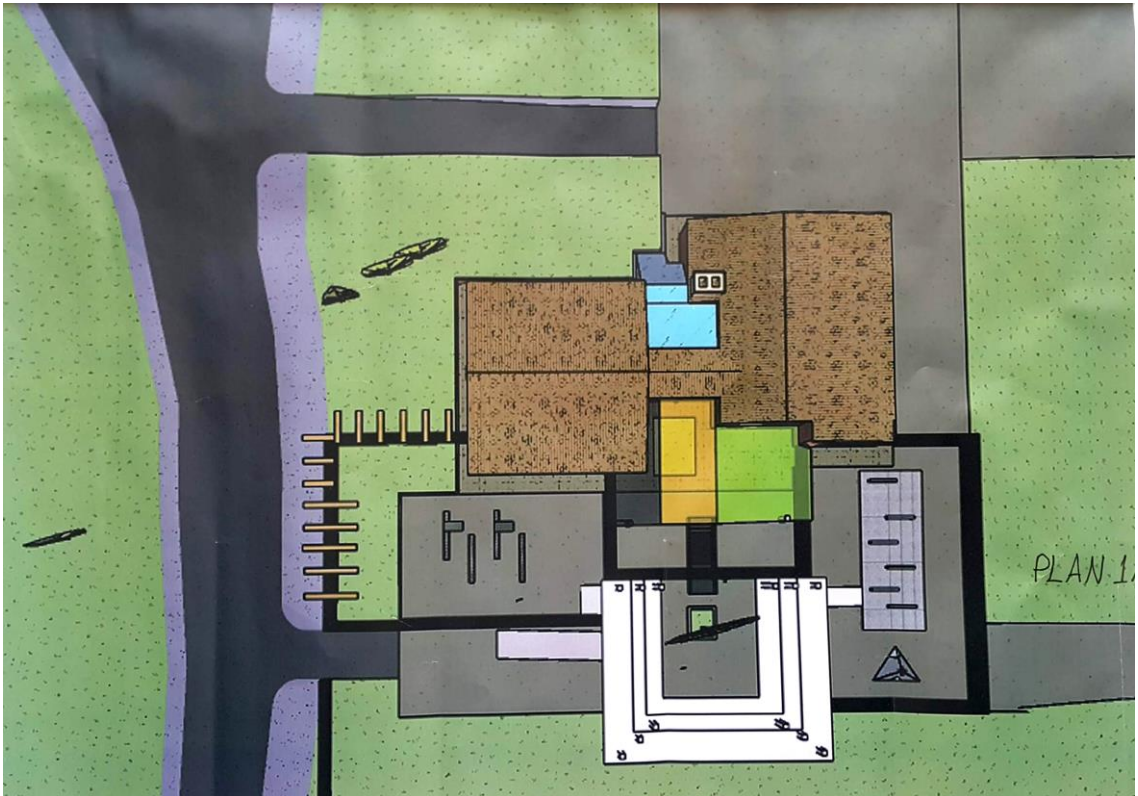
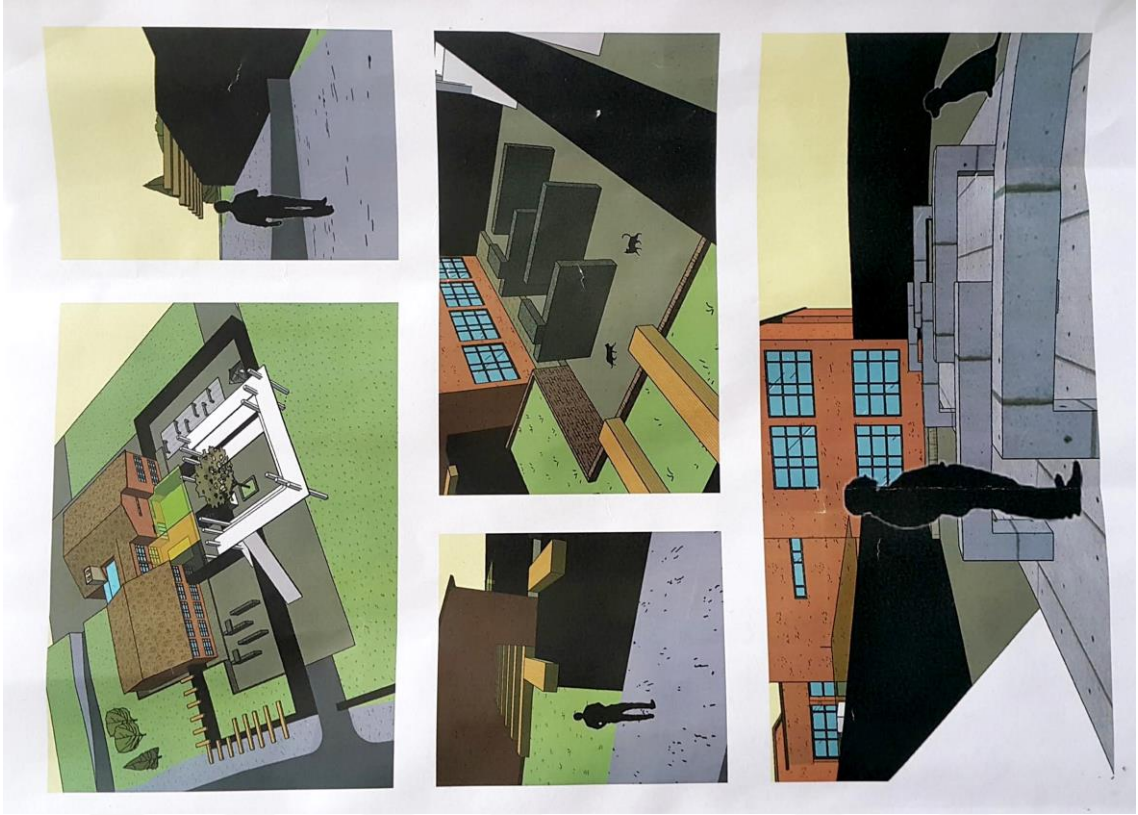
EK-14b: PC1 Kodlu Öğrenci Çalışmasının Değerlendirme Tabloları.



EK-14c: PC1 Kodlu Öğrenci Çalışmasının Materyalleri.



EK-14d: PC1 Kodlu Öğrenci Çalışmasının Materyalleri.

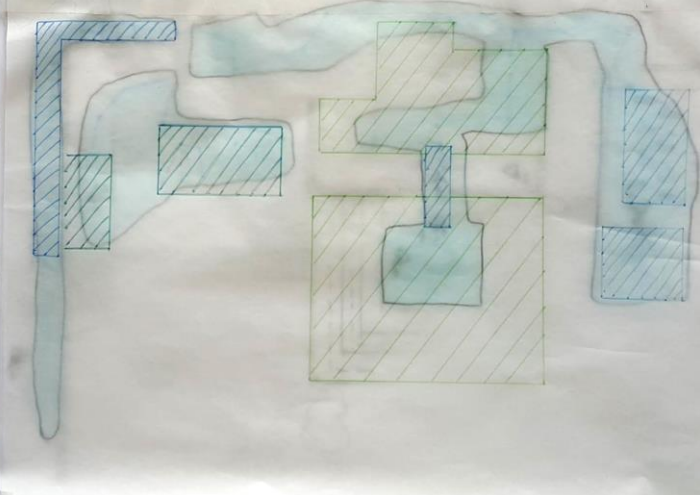


EK-14e: PC1 Kodlu Öğrenci Çalışmasının Materyalleri.

Bademlik_2000x: Karakterler:	EYLEM AKISI	→	∴	←	⊙	⊙	□	⌈	⌋	⌈	⌋	⌈	⌋	⌈	⌋	⌈	⌋	⌈	⌋
	MEKANSAL VERİLER	genel görünüş	şifalı duvar kesimi	hermanma duvarı	primit ve kasa parkuru	mevcut mekan önü	Pazar	Merdiren	Tünel	Tünel	Arena								
	BAKIS AÇISI	üst görünüş	alt yataç	çapraz yataç	üst dikey	ön dikey	üst önüş	orta dikey	orta dikey	alt yataç	ön yataç								
	BAĞLAVICI REFERANS	Şifalı Duvar	Tirmanma Duvarı	Mevcut Bina	Kasa Parkuru	Konsol Altı	Merdiren	Tünel	Afias	Arena									

ANLAMI METNİ

Jılardan beri gelen kedi ve köpekler arasındaki savaş hala sürmektedir. Kedi ve köpeklerin konuşma ve bazı alet kullanma yetileri geliştiğinden insanlar bu hayvanları bademlikte hapsedip eğlence amaçlı dövüşler kurmuşlardır. Şehirden gelen insanların, kedilerin ve köpeklerin arenaya giriş yerleri farklıdır. Şehirde gelen insanlar, meşhur merdiveni kullanarak arenanın 3. katına çıkar. Mürir ve Lady'nin konuşması istemek için arenaya toplarlar. Herken saçakları altında geçerek mevcut binaya girerler. İlk olarak kedilerin yanında köpeklerin olmasını kontrol ediyor. Daha sonra iki tane maye desteklenen konsolun altına da pazar yerine gelirler. Ardından iki birlikte yerin altına doğru uzanan merdivenden inerek karşılarında şeffaf fanusa benzer mekan içindeki kutul ağacı görerek, rampalı yüzeyden arenaya girerler. Arenayı görürler. Arena 3 katlı dikdörtgenimsi ve ortasında ağaç bulunan devasa yapıdır.



bademlik_2000x	"PETCOMMUNE"	bademlik_2000x	"PETCOMMUNE"
zaman: 2084		mekansal unsurlar ve tasvirler:	
mekan: bademlik'te kedi, köpek ve insanlar bir komün inşa etmişler. Tabiatla uyumlu, pratik üretilen malzemelerle, duvar/döşeme/saçak merdiven üretiliyorlar. Farklı ihtiyaçlara göre farklı mekansal organizasyon geliştirilebilir. (...)		açık (dış), yarı açık (arayüz), kapalı (iç)	
karakterler: Lady, Mürir, Herken		Şehirden uzayan yol mevcut binaya sol taraftan bağlı. Bahçe siyah kalın duvarlarla çevrili kedilerin bulunduğu alanın duvarları köpeklerinkinden daha yüksekte. Duvarların üzerinde (kedilerin tarafındaki) saçaklar mevcut binaya yönelim halinde. Mevcut binadan uzanan konsol, pazarı tarifliyor. Konsolun binaya dokunmayan kısmı iki adet dikme ağaçla destekleniyor. Pazarın orta yerinden arenaya açılan zeminin altından ilerleyen üst yüzeyi şeffaf tünel bulunmaktadır. Ortadaki kutul ağacın çevresi şeffaf yüzeylerle çevrili. Arena 3 farklı kattan oluşan amfi tiyatro alanlarını andırıyor. Kedilerin alanında tirmanma duvarları ve trampolinler bulunan eğitim kamp alanları mevcut. Köpeklerin alanında prizmatik yarı geçişler içinde sivri iğnelerin bulunduğu eğitim alanı ve engelli kasa parkuru bulunmaktadır.	
hayat ve eylem çeşitliliği:			
Kedi ve köpekler arenaya konuşmaları paylaşıyor. Eğitim alanları, ortak alanlar ve silahların temin edildiği pazar ve ortada 3 katlı bir arena bulunmaktadır. Kedi ve köpeklerin yeri ayrı. Kediler okulun giriş kısmında, köpekler diğer tarafta. Mevcut Binaya iki farklı mekandan bağlantı var.			
sinopsis:			
Herken şehirden gelir. Mevcut binanın yanındaki saçaklardan yürür ve binaya girer. Kedi ve köpeklerin eğitim alanlarını kontrol eder. Mürir ve Lady ile ortak alanda buluşur. Cam bir tünelden arenaya girerler.			

EK-15a: PC2 Kodlu Öğrenci Çalışmasının Değerlendirme Tabloları.

PETCOMMUNE-2 (PC2) DEĞERLENDİRME TABLOLARI		Ayşenur Niğdelioğlu Suzan Ceren Özkul
		2
		1
		6
		5
		2

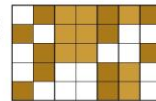
1- YAZINSAL ANLATIDAKİ MİMARİ/MEKANSAL UNSURLAR

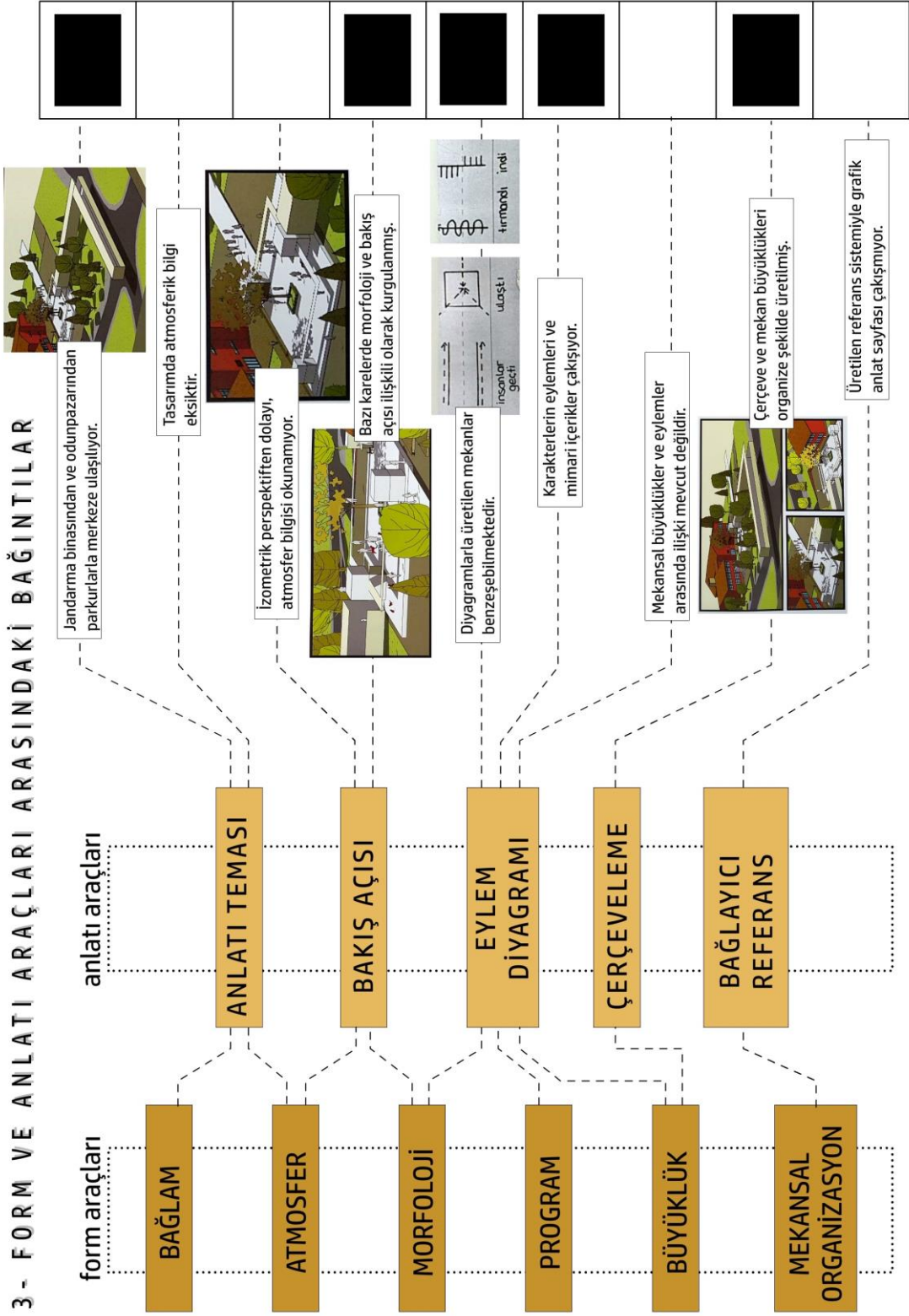
BAĞLAMSAL	ATMOSFER	MORFOLOJİK	PROGRAMATİK	BÜYÜKLÜK
1. Yakındaki jandarma binasında köpekler yaşıyor. 2. Atölyeler ve mevcut bina köprüyle bağlı.	1. Sergi alanının üzerindeki saçaklar işlerin korunmasını sağlıyor.	1. Jandarma binası ve odunpazarına parkurlarla bağlı ortam. 2. Parkurlar ağacın etrafını saran platforma bağlanıyor. 3. Atölyeler ve mevcut bina köprüyle bağlı. 4. Platforma 3 dikey kütle bağlı. 5. Platformu saran dikey ahşap sergi yüzeyleri. 6. Farklı boyut ve malzemelerde atölyeler.	1. Okul. 2. Yurtlar. 3. Sosyal alanlar. 4. Atölyeler. 5. Sergi alanı.	1. Dar ve uzun köptülerle bağlı atölyeler. 2. Her atölye kullanıcıya bağlı olarak farklı büyüklüktedir.
2	1	6	5	2

2- GÖRSELLEŞTİRME ARAÇLARININ KULLANIMI

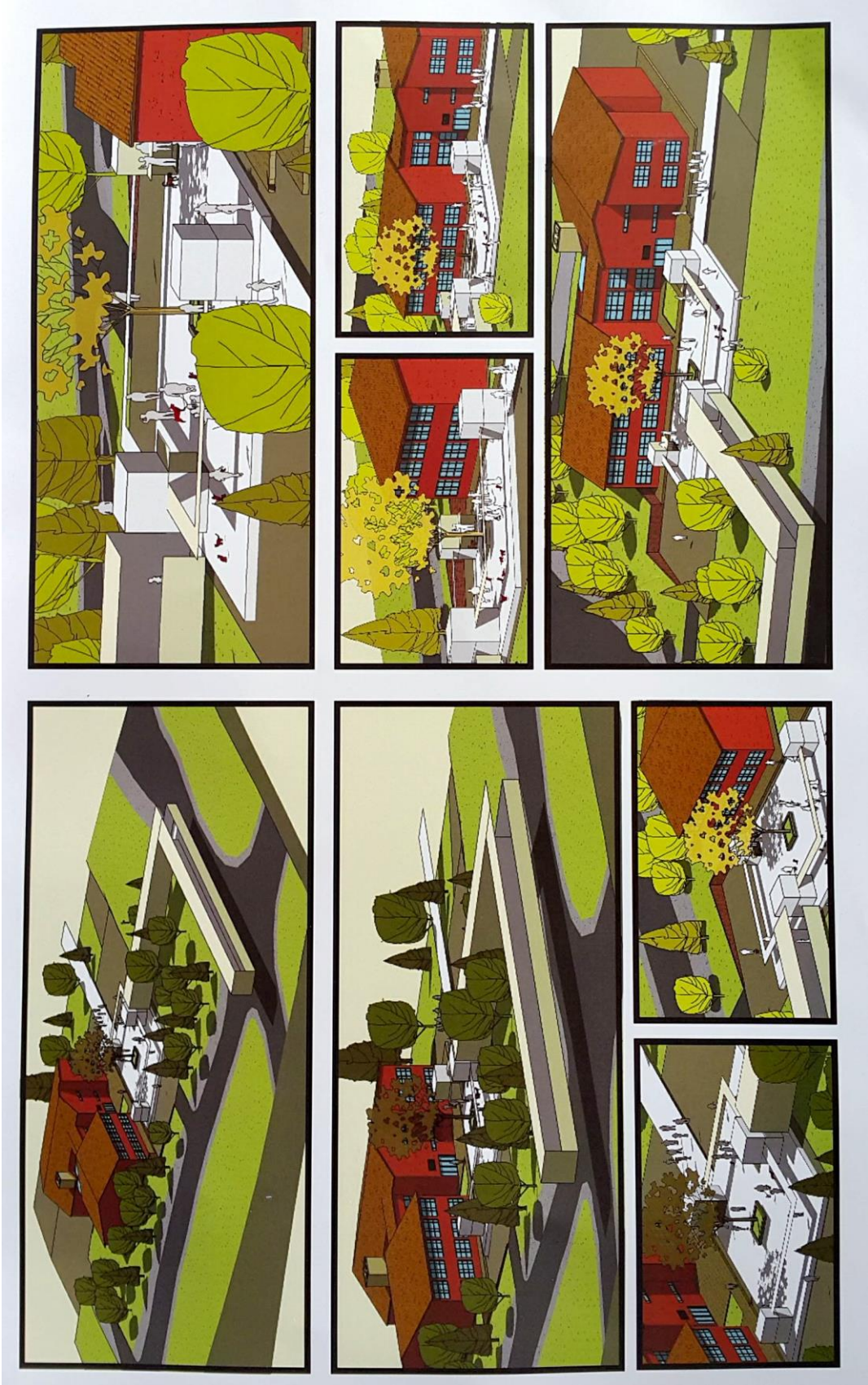
Fotoğraf	Çizim	Mimari temsil	Photoshop	Sketchup
KADRAJ ÖGELERİ	ÇİZİM ÖGELERİ	Plan	Kes, Yapıştır	Form Üretme
Tema	Çizgi Tipi	Kesit	Işık, Renk Ayarı	Doku Kaplama
Yerleşim	Perspektif	Görünüş	Renklendirme	Nesne Ekleme
Basitlik	Renk	Perspektif	Yazı Ekleme	Işık Ayarları
Bakı Noktası	Işık	Maket	Katman Kullanımı	Kamera Ayarları
Denge	Figür			
KOMPOZİSYON ÖGELERİ	ÇİZİM TÜRLERİ			
3'ler Kuralı	Eskiz			
Derinlik	Diyagram, şema			
Çerçeveleme	Haritalama			
Diagonalleme	İllüstrasyon			
Negatif Alan	Kolaj			

ARAÇ
KULLANIM
ŞEMASI





EK-15c: PC2 Kodlu Öğrenci Çalışmasının Materyalleri.



EK-15d: PC2 Kodlu Öğrenci Çalışmasının Materyalleri.

Bademlik 2000x: Karakterler:	EYLEM AKISI													
	MEKANSAL VERİLER	köpekler geçi	kediler inci	konuştu	insanlar geçi	ulaştı	tarıştılar	tertişildi	is bölünü yapıldı	alıştılar	tırmandı	indi	yardımlaşlar	sergi açıldı
	BAKIS AÇISI	üst bakış yatay	ön dikey	dış yakın	kesit yatay	üst bakış geniş	dış geniş	dış geniş	görünüş yatay	kesit dikey	ön dikey	dar dikey	kesit yatay	görünüş yatay
	BAĞLAYICI REFERANS	ana bina	platform	dar köprünün önu	platformun önu	ağac	ağac	platform	ağac	atölye	köprü	atölye	kampus	

ANLAMI MEANI 2084 yılında2y Kentlere artık bütün insanlar eğitim görmek ve çalışmak için geliyor. Üzümek içinse kütüphale alanları seroh ediyorlar. İnsan ve hayvanların birlikte olduğu devam ediyor. Ortak dil oluşturulduktan sonra bu işki artıyor. Birlikte çalışıp eğitim görebiliyorlar. Bademlik kampüsü de bu ortak alanlardan biri. "PETCOMMUNE" burada yapılacak.

Bademlikte yapılacak olan atölye için kısıtlı alanlardan gelen insanlar, jandarmada sergi alan köpekler ve temizlenen insanları kediyle topluyor.

Kampüse gelmek için köpekler jandarma binasından eğitilmiş kasa parkurlarla ağacın etrafında konumlandırılmış platforma atılıyorlar. Kediylese yurtlarının penceresinden dikey bir duvarla platforma iniyorlar. İnsanlar da dar ama kaliteli geçilebilecek bir koridorla geniş platforma ulaşabiliyorlar.

Bu platformda faydalanılmamış alanlar ise kampüse atölyeye yapılabilirken uygun alan olması. Bu platformun etrafını saran alışıltan yapılmış çit sistemine sahip işlerini sergileyebilecekleri bir alan mevcuttur. Sergi alanını üzerindeki socalar yapıtan işlerini seçilip korunmasını sağlıyor. Herkes platforma yaklaşırken tema formları ve iş bölünm yapıyor. Her grubun kendine ait parkurlar boyatılarak atölyeleri bulabiliyor. Herhangi bir alandan içeriye giren bu mekanlar aynı zamanda parkurlar malzemelerden üretilmiştir. Bu mekanlar arasında iletişim kurulabilmesi için köprüler bulunmaktadır. Herkes çalışmaya başladktan sonra kedi köprüden jandarmaya köpeklerden aldıkları kedi köprüleri ise kediye giden edemeyenler için insanların bulunduğu atölyeye gider. İki bin insanın merkezi olarak inerek kedi ve köpeklerle yardımlaşarak. Sonra herkes eserlerini sergi alanına indirir ve getir elde etmek için sergiyi halka açık hale getirirler.

MEKANSAL HARİTALAMA

ölçek: 1/200

bademlik 2000x "PETCOMMUNE"

zaman: 2084

mekan: bademlik'te kedi, köpek ve insanlar bir komün inşa etmişler. Tabiatla uyumlu, pratik üretilen malzemelerle, duvar/döşeme/saçak merdiven üretebiliyorlar. Farklı ihtiyaçlara göre farklı mekansal organizasyon geliştirilebiliyor. (...)

Jandarma Binası işlevsel.

karakterler: İnsanlar, Kediler, Köpekler

hayat ve eylem çeşitliliği:

Kediler, köpekler ve insanlar ortak dil sayesinde birbirleriyle anlaşabiliyor. Eğitim verilebilmesi için kampüsün içerisinde okul bulunuyor. Barınmaları için yurtlar var. Bütün mekanların ağacın etrafında bulunması ulaşımı kolaylaştırıyor. Ayrıca herkesin birlikte vakit geçirebileceği alanlar var. Kediler kampüsün temizliğinden, köpekler güvenliğinden, insanlar ise eğitiminden sorumlu.

sinopsis: Köpekler jandarmadan, kediler yurtlarından, insanlar ise kısıtlı alanlardan kampüse gelir. Amaçları sergi açıp, para kazanmaktır. Birlikte atölye yaparlar. Her birinin belirli sorumlulukları vardır. Birbirleriyle yardımlaşarak işlerini tamamlarlar. Sonra ise işlerini sergi alanına indirirler. Kazanç elde etmek için sergi açarlar.

bademlik 2000x "PETCOMMUNE"

mekansal unsurlar ve tasvirler:

açık (dış), yarı açık (arayüz), kapalı (ic)

Genel Karakteristik = Jandarma Binasına ve Odukpazarına parkurlarla bağlı. Bu parkurlar devam ederek ağacın etrafını saran bir platforma iniyor. Atölyeler bu platformun üzerine konumlandırılmış. Alt kat sergi alanını oluşturuyor. Atölyeler ve ana bina arasındaki geçiş köprülerle sağlanıyor.

Açık, Yarı Açık, Kapalı = Jandarma Binası köpeklerin sergi gördüğü mekan. Ana binanın içerisindeki yurt kedilerin yasadığı alan. İnsanlar ve köpeklerin kampüse ulaştığı parkurlar benzer mantıkla üretilmiş.

Meydandaki platform ağacın etrafında yer alıyor. Platforma üç dikey kütüphale bağlı. Bu kütüphalelerin alt katında üzeri sacaklarla kaplı sergi alanları yer alıyor. Bütün atölyeler birbirine dar ve uzun köprülerle bağlı. Her atölye, içerisinde çalışma yapacak olan canlıların boyutlarına göre farklılaşmaktadır. Kedilerin atölyesi, boyut olarak en küçük olanlar. Eğitilmiş bir parkurla ana binaya bağlıdır.

EK-16a: PC3 Kodlu Öğrenci Çalışmasının Değerlendirme Tabloları.

PETCOMMUNE-3 (PC3) DEĞERLENDİRME TABLOLARI		Selim Dursun Asena Çevik
		1
		0
		6
		6
		1

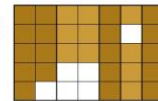
1- YAZINSAL ANLATIDAKİ MİMARİ/MEKANSAL UNSURLAR

BAĞLAMSAL	ATMOSFER	MORFOLOJİK	PROGRAMATİK	BÜYÜKLÜK
1. Kedi ve köpekler bu şeffaf fanusta (akvaryum) yaşıyorlar.	1.	1. Büyük rampa. 2. Cam tüneller. 3. Merdivenle bağlanan ağaç evler. 4. Kutsal ağacın etrafı çitle çevrili. 5. Ağaç evler, kullanılmayan barakalardan elde edilen malzemelerle yapılmış. 6. Kedi ve köpekleri ayıran duvar.	1. Kedi Köpek akvaryumu 2. Cam tünel. 3. Bademlik binası insan ve hayvanların ortak alanı. 4. Ağaç evler. 5. Kedi Kuleleri. 6. Barakalar.	1. Büyük rampa.
1	0	6	6	1

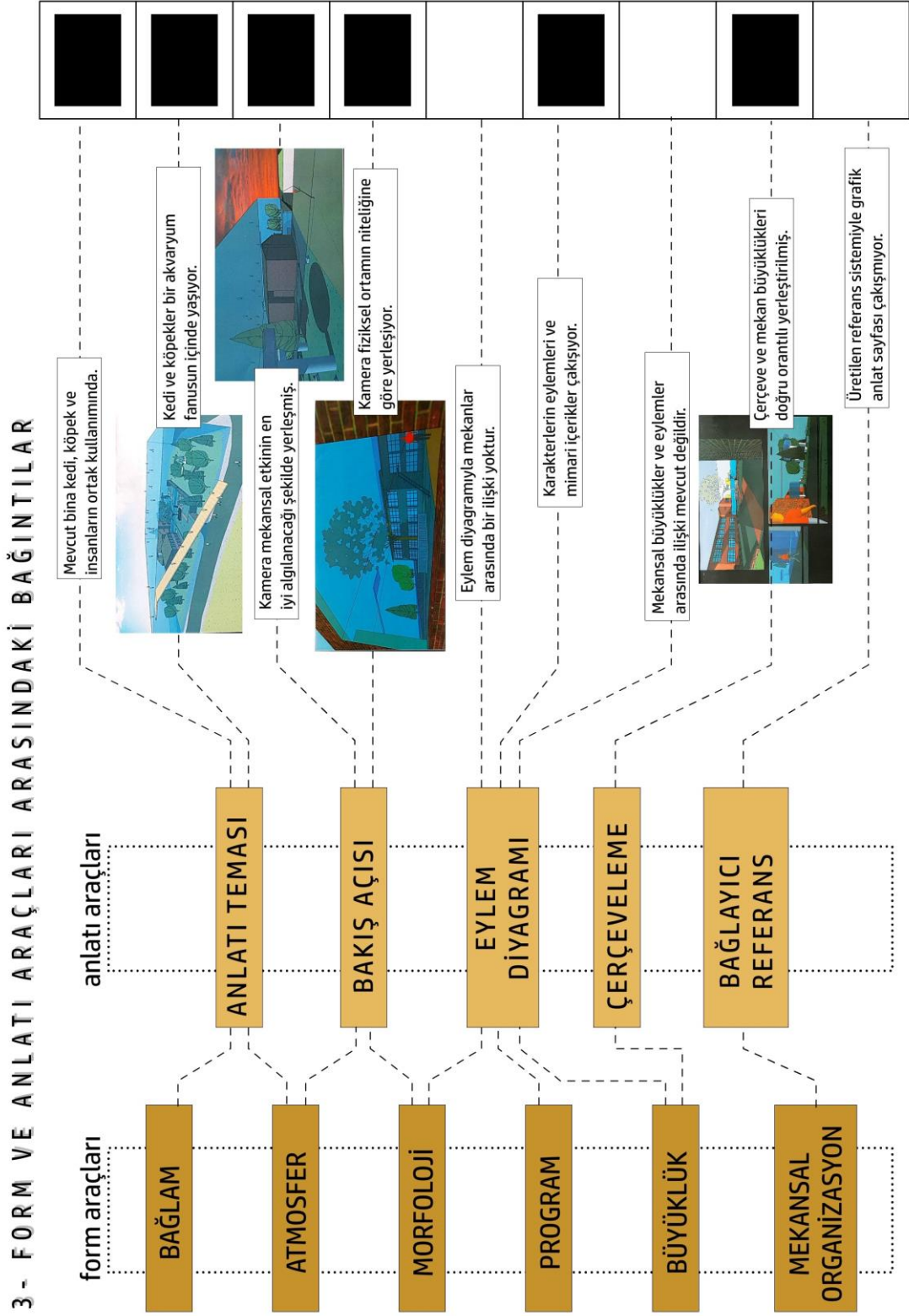
2- GÖRSELLEŞTİRME ARAÇLARININ KULLANIMI

Fotoğraf	Çizim	Mimari temsil	Photoshop	Sketchup
KADRAJ ÖĞELERİ	ÇİZİM ÖĞELERİ	Plan	Kes, Yapıştır	Form Üretme
Tema	Çizgi Tipi	Kesit	Işık, Renk Ayarı	Doku Kaplama
Yerleşim	Perspektif	Görünüş	Renklendirme	Nesne Ekleme
Basitlik	Renk	Perspektif	Yazı Ekleme	Işık Ayarları
Bakı Noktası	Işık	Maket	Katman Kullanımı	Kamera Ayarları
Denge	Figür			
KOMPOZİSYON ÖĞELERİ	ÇİZİM TÜRLERİ			
3'ler Kuralı	Eskiz			
Derinlik	Diyagram, şema			
Çerçeveleme	Haritalama			
Diagonalleme	İllüstrasyon			
Negatif Alan	Kolaj			

ARAÇ
KULLANIM
ŞEMASI



EK-16b: PC3 Kodlu Öğrenci Çalışmasının Değerlendirme Tabloları.



EK-16c: PC3 Kodlu Öğrenci Çalışmasının Materyalleri.



EK-16d: PC3 Kodlu Öğrenci Çalışmasının Materyalleri.

Bademlik_2000x: Karakterler:	EYLEM AKISI	
	MEKANSAL VERİLER	Akvaryum , tüneller , bademlik binası , bahçeler , meydan
	BAKIS AÇISI	Akvaryumun dışı (Geniz) Kampüs kapısı (insan girişinde) Akvaryumun dışı arka kapı (Geniz) Cam tünel (Arkaodun,yolu) Bekesin sırtında (Yakın) Akvaryumun girişin (Geniz) Köpek yolunu gerçekleştirerek (Yakın)
	BAĞLAYICI REFERANS	Cam tünel, bademlik binası, köpek yolu, ağaç evler, duvar, ağaç, köpek yolu, kedi yolu, barakalar, köpek yolu

ANLATI METNİ
bir gece vakti beğçi hayvanların yiyeceklerini vermek için bademlik binasına girer ve kapı ardından kapanıp kilitletir. yapacak bir şey olmadığı için akvaryuma girmek ister. bütün hayvanlar uykusunda ancak beğçi köpek hariç. binadan çıktığında beğçi köpekle karşılaşır. konuşurlar. beğçi burdaki birçok şeyi hayvanların yaptığını öğrenir. beğçi köpek beğçiyi gezdirebilir. köpek yolundan köpeklere ait olan kısma giderler. tünelden çıkınca ağaç evlerinin görür. duvarın açık kısmından ağacın olduğu kısma gelirler. çitlerin üzerinde bir süre oturur. daha sonra içinden geçmiş olduğu tünelin üstünden diğer tarafa geçerler. kedi yolunun yanından kedilerin kısmına geçerler. orada da gezindikten sonra yan taraftan köpeklerin alanına tekrar geçerler. uyumak üzere kullanılmayan bir köpek barakasına gider. sabahın erken saatlerinde diğer görevliler gelince köpek yolundan geçip akvaryumdan çıkar.

MEKANSAL HARİTALAMA

ölçek: 1/200

<p>bademlik_2000x "PETCOMMUNE"</p> <p>zaman: 2084</p> <p>mekan: bademlik'te kedi, köpek ve insanlar bir komün inşa etmişler. Tabiatla uyumlu, pratik üretilen malzemelerle, duvar/döşeme/saçak merdiven üretebiliyorlar. Farklı ihtiyaçlara göre farklı mekansal organizasyon geliştirilebiliyor. (...)Kedi ve köpekler arasında görev ve bilgi paylaşımı var. Yılların ilerlemesiyle kedi ve köpek popülasyonunda ciddi azalma gerçekleşmiş ve kedi köpek popülasyonu yüksek olan bademlik korunaklı bir yere dönüştürülmüş. İçerde insan yapımı şeyler olsa da hayvanlar onların ölçüde dönüştürmüş</p> <p>Karakterler:</p> <p>hayat ve eylem çeşitliliği: Bademlikte kedi ve köpekler birlikte yaşıyor. her iki hayvan türü de yerden yüksek bir yerde yaşamayı tercih ediyor. köpeklerin kedilerden öğrendiği tırmanma yeteneği onlara çok yardımcı oluyor. Kediler de köpekler de şişman, çünkü avlanmaları gerekmiyor. köpekler geceleri nöbet tutuyor ve genel güvenlikten sorumlular, kedilerse kutsal olarak gördükleri ağacın bakımından sorumlular.</p> <p>korunaklı yerin dışında ise onları görmeye gelen insanlar mevcut. insanlar buraya gelip bu akvaryumun içine bakıyorlar. burdan sorumlu insanlar da hayvanların beslenmeleri için içeri girebiliyorlar.</p> <p>sinopsis: bir gece vakti beğçi hayvanların yiyeceklerini vermek için bademlik binasına girer ve kapı ardından kapanıp kilitletir. yapacak bir şey olmadığı için akvaryuma girmek ister. bütün hayvanlar uykusunda ancak beğçi köpek hariç. binadan çıktığında beğçi köpekle karşılaşır. konuşurlar. beğçi burdaki birçok şeyi hayvanların yaptığını öğrenir. beğçi köpek beğçiyi gezdirebilir. gezintiden sonra uyumak üzere kullanılmayan bir köpek barakasına gider. sabahın erken saatlerinde diğer görevliler gelince akvaryumdan çıkar.</p>	<p>bademlik_2000x "PETCOMMUNE"</p> <p>mekansal unsurlar ve tasvirler:</p> <p>açık (dış), yarı açık (arayüz), kapalı (iç)</p> <p>Açık: kedi- köpek akvaryumu; kedi ve köpeklerin dışına çıkmadığı, insanların içeriği görmesini sağlayan saydam maddeden yapılmış, komünü koruyan sınırlayıcı. büyük rampa: akvaryumun üstüne çıkılmasını sağlayan rampa.</p> <p>Yarı Açık: cam tünel; akvaryumun dışını içeriye bağlayan, binanın arka kapısına bağlanmış camdan tünel. insanların bademlik binasına geçebildiği yer. bademlik binası: görevli insanların ve hayvanların ortak alanı. hayvanların besinlerini temin ettikleri yer.</p> <p>Kapalı: kutsal ağaç; hayvanların kutsal gördükleri ağaç. etrafını etraftaki ağaçlardan elde ettikleri maddelerden bir çitle çevrili. bu komün içeriğinde bir meydan görevi de görüyor. ağaç evler; köpeklerin zaman geçirdiği merdivenle birbirine bağlanmış kedi ve köpek yapımı yerler. kedi kuleleri; insanların kediler için inşa ettiği kuleler. tırmanarak yukarı çıkılıyor. kediler kuleye tırmanmayı daha kolay hale getirmek için dokusunda değişim yapmışlar. duvar; kedilerin ve köpeklerin yaşadığı yerleri birbirinden ayırmak için inşa edilmiş. insan yapımı. cam tüneller; kedi ve köpeklerin yaşadığı bölümleri direkt olarak bademlik binasına bağlayan tüneller. insan yapımı. beslenme sırasında karışıklık olmaması için yapılmış. barakalar; köpeklerin yaşaması için insanlar tarafından inşa edilmiş basit kulübeler. köpeklerin bir kısmı ağaçlarda yaşamayı tercih ettiği için kullanılmıyor. yapılan ağaç evler için malzemeleri kullanılıyor. o yüzden bazı barakalar yarım bırakılmış bazıları da tamamen kullanılmı.</p>
--	---

ÖZGEÇMİŞ

Adı Soyadı : Hakan KELEŞ
Yabancı Dil : İngilizce
Doğum Yeri ve Yılı : Sivas - 1986
E-Posta : haakankeles@hotmail.com

Eğitim ve Mesleki Geçmişi:

- 2009, Anadolu Üniversitesi, MMF, Mimarlık Bölümü, Lisans
- 2013, İTÜ, FBE, Mimari Tasarım Anabilimdalı, Yüksek Lisans
- 2011-..., ESOGÜ Mimarlık Bölümü, Araştırma Görevlisi

Yayınları ve/veya Bilimsel/Sanatsal Faaliyetleri:

- KELEŞ H., ARSLAN G., KIVRAK S. (2012), *Cross Cultural Training for International Construction Projects. People, Buildings and Environment* (Özet Bildiri/Sözlü Sunum)(Yayın No:3841245)
- KELEŞ H. (2015), *Reading “Good And Bad” Through Space And Characters: “Adventure Time” Example, Radical Space In Between Disciplines.* (Özet Bildiri/Sözlü Sunum)(Yayın No:3617497)
- KELEŞ, H. (2018), *Discourses About Early Republican City On Two Different Media*, ARCHDESIGN'18: 5. International Architectural Design Conference. (Tam Bildiri)
- KELEŞ, H. (2018), *University Campus Gates as a Tool of Identity Representation*, *Frontiers Research of Architecture and Engineering*, 1(2), (55-62).

Ödülleri:

- Uşak Belediye Hizmet Binası Ulusal Mimari Proje Yarışması, Satınalma Ödülü, 2013. (Gökçe Önal, Hakan Anay, Duygu Kaçar, Kader Reyhan ile birlikte)